

Neverwinter Nights 2

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights 2

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Tutorial	4
Zachodni Port	8
Akt 1	12
Fort Locke	12
Highcliff	18
Neverwinter	24
Studnia Starej Sowy	34
Powrót do Neverwinter	40
W pogoni za Githyanki	44
Akt II	48
Proces	48
Proces i pojedynek	55
Śladami Aldanona	57
Posągi Oczyszczenia	62
Siedziba Amona Jerro	67
Akt III	71
Atak na Zamek Never	71
Sojusze	73
Łupieżcy Cienia	78
Przekucie miecza	80
Wojna	82
Atak na Króla Cieni	85
Warownia na Rozdrożach	89
Pozostałe misje poboczne	99

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Witaj w nieoficjalnym poradniku do *Neverwinter Nights 2*. Znajdziesz w nim szczegółowy opis przejścia głównej kampanii gry oraz wszystkich misji pobocznych. Ze względu na dość specyficzną strukturę rozgrywki, większość sub-questów została omówiona razem z wątkiem przewodnim – są z nim bowiem dość blisko związane i niezasadne było całkowite ich wyodrębnianie w tekście. Te, których wykonanie jest całkowicie niezależne od głównej osi fabularnej, zostały omówione na samym końcu. Poza tym, dołączyliśmy do poradnika rozbudowany zestaw wskazówek na temat rozbudowy Warowni, którą gracz otrzymuje w pewnym momencie zabawy. Z tym tematem wiążą się też praktycznie wszystkie sekrety, jakie można znaleźć w grze. Połamanie myszy!

Uwagi techniczne:

Elementy wypisane **(brązowym)** kolorem oraz w nawiasach są to numery danych lokacji czy punktów na mapkach właściwych danemu obszarowi.

Oznaczenia **(\$)** pokazują miejsca, w których znaleźć możemy rudy metali – najtrudniejsze do skompletowania sekrety w grze. Wszystkie ich lokalizacje są ponad to zestawione w dziale [Warownia na Rozdrożach](#) -> [Górnictwo](#).

Tutorial

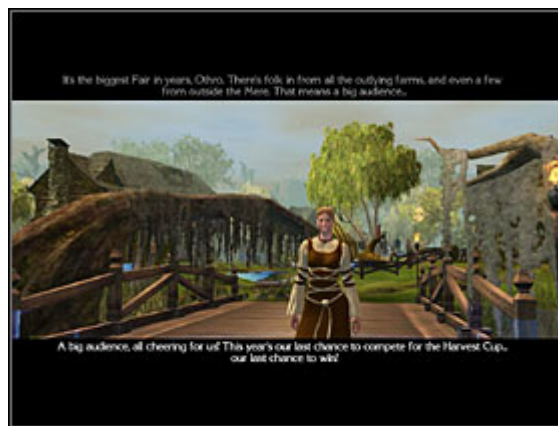
Przygodę rozpoczynasz w domu swego przyszywanego ojca, Daeghuna **(1)**. Każe ci on wyjąć skóry ze skrzyni nieopodal. Zrób to i porozmawiaj z nim. Możesz teraz opuścić dom, mając dwa questy w dzienniku: Handel Futrami oraz Festyn Dożynkowy.



Handel Futrami

Zleceniodawca: Daeghun Farlong;

Udaj się do handlarza Galena **(2)**. Po drodze spotkasz swoich kompanów – Amie oraz Bevila. Przyłącz ich do drużyny. Zagada też do ciebie Georg Redfell i wytłumaczy zasady powiązanego z festynem turnieju. Sprzedaj Galenowi skóry i kup za nie łuk. Zanieś go Daeghunowi **(3)**.



UWAGA: Nie przywiązuj się zbyt mocno do swoich tymczasowych towarzyszy, będą oni z tobą tylko przez czas tutoriala oraz kilku początkowych misji pierwszego aktu.

Festyn Dożynkowy

Zleceniodawca: Georg Redfell;

Turniej Strzelecki

Porozmawiaj z Daeghunem **(3)** po czym weź kuszę z beczki tuż obok. Strzel do jednej z tarcz stojących nieopodal, po czym ponownie zagadaj do Farlonga. Teraz stań w miejscu pokazanym na screenie i zestrzel wszystkie butelki. By wygrać, musisz trafić w więcej niż 5 – powinno ci się udać bez względu na klasę postaci, warunki są tu bardzo „treningowe”.



Dożynkowa Bójka

Porozmawiaj z bratem Merringiem **(4)** i zgłoś gotowość do udziału w zabawie. Poćwicz chwilę na kukłach szkoleniowych, po czym znów porozmawiaj z bratem. Po pierwszej walce pogadaj z Mossfeldami i powiedz, że jesteś gotowy ich pokonać. Zaproponują ci niezgodny z zasadami zakład – jeśli się zgodzisz, stracisz autorytet u Bevila (-5). Pokonaj ich, a wygrasz kolejną konkurencję.

Konkurs Talentów

Porozmawiaj z Retą Starling stojącą w pobliżu jednej z zagród **(5)** i zgódź się, by Amie wzięła udział w zabawie. Gdy będziesz w środku, rzuć kolejno Przywołanie Stwora 1, Powiększenie osoby (na stojącego obok Bevila) oraz Promień zimna (na beczkę).

Po wygraniu zawodów zagada do ciebie Orlen, podejrzewający jednego z uczestników konkursu na największą świnię o oszustwo. Poprosi cię on o zdemaskowanie go. Przyjrzyj się największej świni (Lewy's Hog), a Amie powie, że może zdjąć z niej zaklęcie powiększające. Porozmawiaj ze stojącym tuż obok Lewym – przyciśnij go, a zaproponuje ci on fiolkę napoju w zamian za dyskrecję. Zgódź się lub użyj na świni zwoju z rozproszeniem czaru (wygrałeś go w Konkursie Talentów). Bez względu na swą decyzję wróć do Orlena (150 XP).



UWAGA: Misja związana ze świnią w dzienniku jest wpisana osobno i nazywa się [Człowiek i jego wieprzek](#).

Wyzwanie Łotrów

Zagadaj do Tarmasa **(6)** i poproś, by wytłumaczył ci zasady konkursu. Wysłuchaj wiersza i pogadaj ze stojącym obok dzieciakiem, Kippem. Poproś, by dołączył do zespołu – jego umiejętności złodziejskie będą ci potrzebne. Twoim zadaniem jest znalezienie trzech piór.



Pierwsze jest pod deskami obok areny Dożynkowej Bójki. Niech Kipp rozbroi zamontowaną w nich pułapkę.



Drugie jest w kieszeni mężczyzny ubranego na zielono. Skradnij mu je jako Kipp. Nawet jeśli zostaniesz wykryty, i tak zadanie będzie zaliczone.



Trzecie jest w zamkniętej skrzyni przy głównej ścieżce, ponownie użyj umiejętności Kippa by się do niego dostać.

Pogadaj jeszcze raz z Tarmasem, by ogłosić swe zwycięstwo.

Gdy wygrasz wszystkie 4 zabawy, wróć do Georga, po czym skieruj się w stronę sceny **(7)**. I to by było na tyle, jeśli chodzi o Tutorial. Czas przejść do rzeczy.