

# 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](http://www.gry-online.pl)

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

## SPIS TREŚCI

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

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](http://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 wiąże się też praktycznie wszystkie sekrety, jakie można znaleźć w grze. Połamania 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

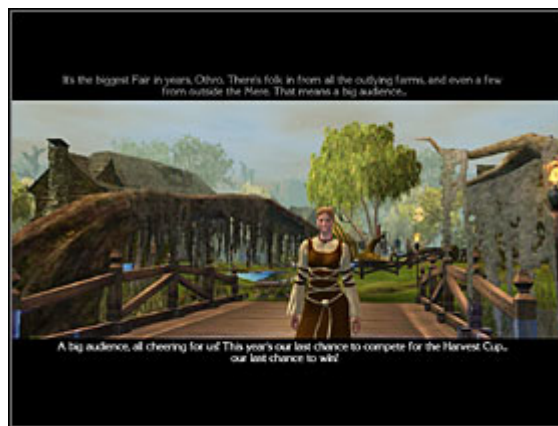
Przygodę rozpoczynasz w domu swego przyszywanego ojca, Daeghuna **(1)**. Każe ci on wyjąć skóry ze skrzyni nieopodal. Zrób to i porozmawiaj z nim. Możesz teraz opuścić dom, mając dwa questy w dzienniku: Handel Futrami oraz Festyn Dożynkowy.



### 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 Rettą 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 świnie o oszustwo. Poprosi cię on o zdemaskowanie go. Przyjrzyj się największej świnie (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 świnie zwoju z rozproszeniem czaru (wygrałeś go w Konkursie Talentów). Bez względu na swą decyzję wróć do Orlena (150 XP).



UWAGA: Misja związana ze świnie 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 Dożynekowej 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.