

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights Shadows of Undrentide

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
ROZDZIAŁ I	4
Wysoczysko	4
Blumberg, Góry Nether	10
Wysoki Las	13
PRZERYWNIK	17
Nocny Obóz	17
Oaza Zielonej Palmy	19
Obozowisko Ao	23
ROZDZIAŁ 2	27
Obóz Asabi	27
Wieża Mistyków	30
Wieża Krypt	32
Wielka Biblioteka	34
Świątynia Wichrów	37
QUESTY - ROZDZIAŁ 1	39
QUESTY - PRZERYWNIK	47
QUESTY - ROZDZIAŁ 2	51

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

Witamy w wszystkich w poradniku do długo oczekiwanego dodatku do jednej z najlepszych gier cRPG. Mowa tu o Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Zanim przejście do opisu, radzimy zapoznać się z informacjami zawartymi we wprowadzeniu, ponieważ rozgrywka jest odrobinę inna od tej znanej z podstawowej gry.

Legenda

Na początek zapoznajcie się z legendą. Na mapach jest ona następująca

- 1** - ważniejsze miejsce
- A** - wyjście do lokacji
- - wróg lub grupa wrogów
- - obiekt do przeszukania
- - j.w., ale z pułapką

W tekście natomiast:

- a) czcionką **brązową** zaznaczone są ważniejsze osoby
- b) czcionką **niebieską** zaznaczone są ważniejsze przedmioty
- c) czcionką **zieloną** są oznaczone ważniejsze miejsca (czyli zielone kółka na mapie)
- d) czcionką **pomarańczową** są oznaczone przejścia do innych lokacji (czyli żółte kółka na mapie)
- e) czcionką **pogrubioną** oznaczone są nazwy miejsc
- f) czcionką **pogrubioną i pochyloną** oznaczone są nazwy zadań

Co się zmieniło

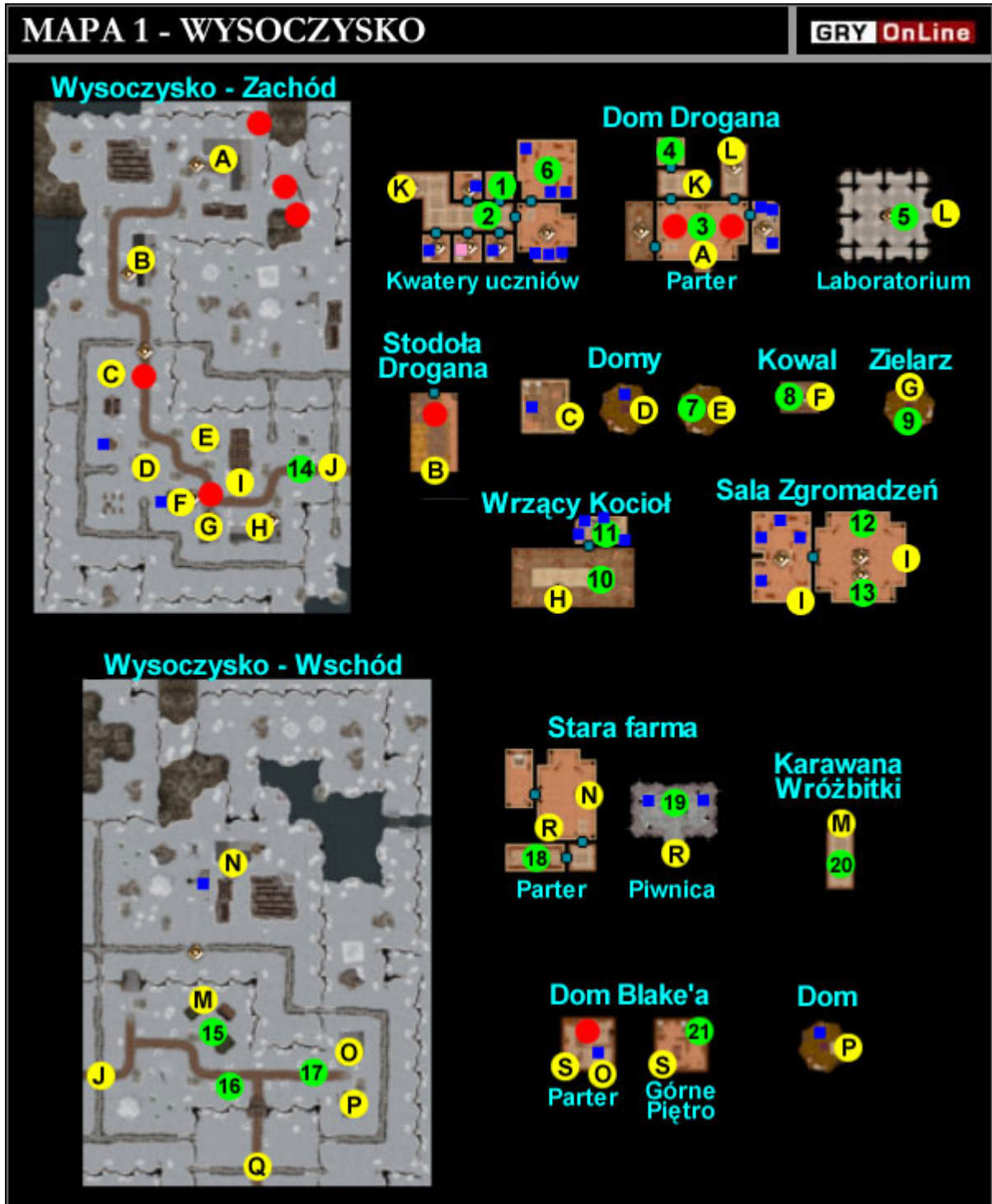
Najemnicy: Jest ich dwoje (trzeci dojdzie w Przerwywniku). Można teraz zaglądać w ich ekwipunek i zmieniać ich broń oraz pancerz. W zależności od potrzeb możemy też wybierać drogę ich kariery (czarownik lub barbarzyńca dla Xanosa, oraz łotrzyk lub kapłan dla Dorny).

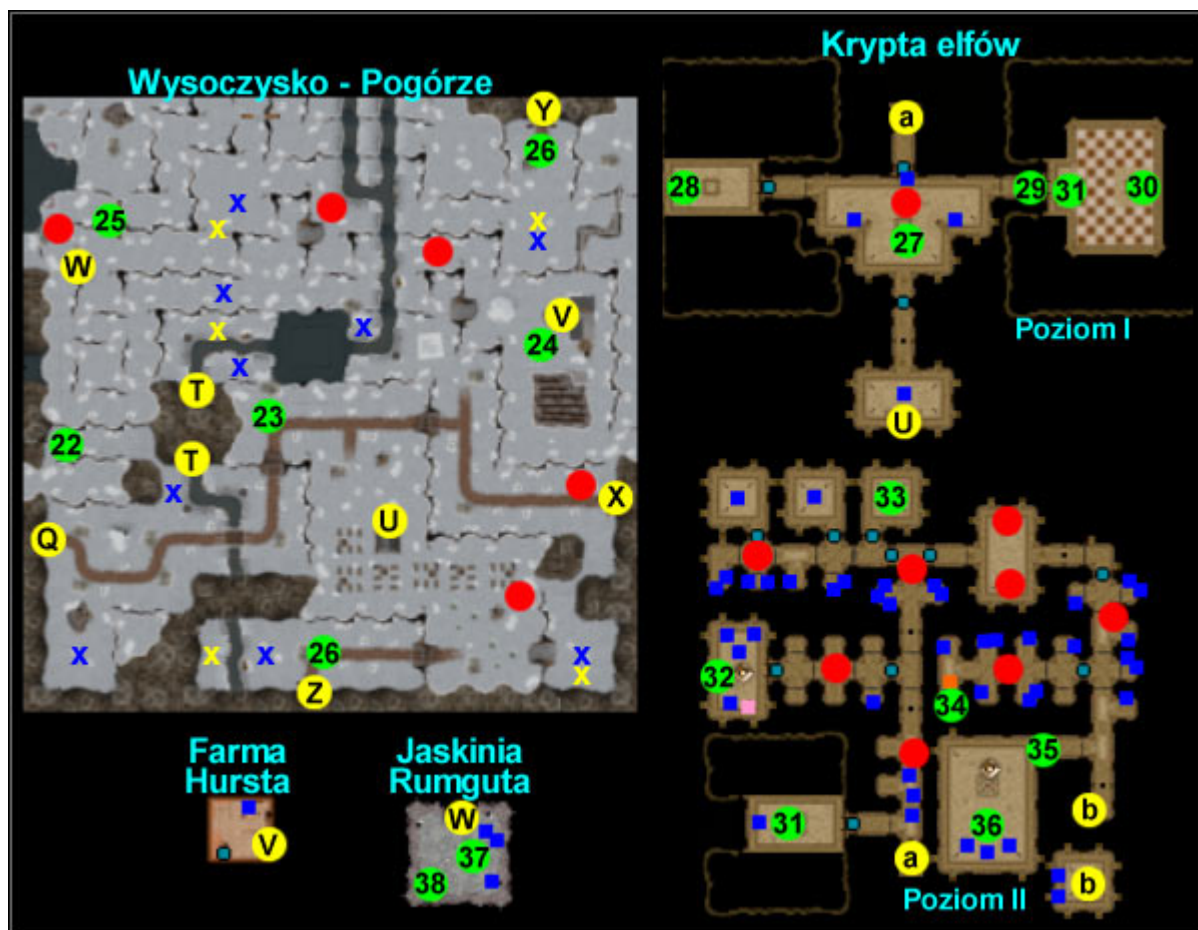
Czyny: W NWN dostawaliśmy za nasze czyny punkty tylko do złego lub dobrego charakteru. W dodatku będziemy dostawali także do chaotycznego i praworządnego – nie można więc bezkarnie okradać czyichś skrzynek lub bezcześcić pamięć zmarłych, przeszukujących ich szczątki.

Spanie: W niektórych lochach czy podziemiach nie można normalnie spać. Trzeba znaleźć mały pokój i zamknąć drzwi, dopiero wtedy będziemy mogli odpocząć. Ta zasada obowiązuje tylko na wyższych poziomach trudności.

ROZDZIAŁ I

W y s o c z y s k o





Wyjścia do lokacji:

- A – Wysoczysko Zachód / Dom Drogana – Parter
- B – Wysoczysko Zachód / Stodoła Drogana
- C – Wysoczysko Zachód / Dom
- D – Wysoczysko Zachód / Dom
- E – Wysoczysko Zachód / Dom
- F – Wysoczysko Zachód / Kowal
- G – Wysoczysko Zachód / Zielarz
- H – Wysoczysko Zachód / Wrzący Kocioł
- I – Wysoczysko Zachód / Sala Zgromadzeń
- J – Wysoczysko Zachód / Wysoczysko Wschód
- K – Dom Drogana – Kwatery uczniów / Dom Drogana – Parter
- L – Dom Drogana – Parter / Dom Drogana – Laboratorium
- M – Wysoczysko Wschód / Karawana Wróżbitki
- N – Wysoczysko Wschód / Stara Farma
- O – Wysoczysko Wschód / Dom Blake'a
- P – Wysoczysko Wschód / Dom

- Q – Wysoczysko Wschód / Wysoczysko Pogórze
- R – Stara Farma – Parter / Stara Farma - Piwnica
- S – Dom Blake’a – Parter / Dom Blake’a – Górne Piętro
- T – Wysoczysko Pogórze / Przejście strumieniem
- U – Wysoczysko Pogórze / Krypta elfów
- V – Wysoczysko Pogórze / Farma Hursta
- W – Wysoczysko Pogórze / Jaskinia Rumguta
- X – Wysoczysko Pogórze / Blumberg
- Y – Wysoczysko Pogórze / Góry Nether
- Z – Wysoczysko Pogórze / Wysoki Las
- a – Krypta Elfów – Poziom I / Krypta Elfów – Poziom II
- b – Krypta Elfów – Poziom II – Ukryte drzwi

Startujesz w [1], w **Kwaterach uczniów**. Przeszukaj swoją skrzynię, wyciągnij **Dłoń Mystry**, **Dziennik** (przeczytaj, jest tam sporo użytecznych informacji), **Kryształ Ogniskujący**, 50 złota oraz jeszcze jeden przedmiot, inny w zależności od twojej profesji. Wyjdź z pokoju do [2], tam spotkasz się ze swoimi kolegami ze szkoły. Porozmawiaj z nimi, po chwili rozmowa się skończy, a twoi koledzy przeniosą się na dół. Ty jednak tego nie rób, tylko przeszukaj ich skrzynie (niektóre są zamknięte), zwracając uwagę na **Miecz treningowy** w szafce **Mischy**. Potem zejźd schodami w [K] na dół, na **Parter** (mógłbyś użyć **Dłoni Mystry**, lecz kosztowałoby cię to **Kryształ Ogniskujący**).

Na dole w [3] toczy się walka – obejrzyj animację i sam zaatakuj koboldy. Po zakończeniu walki porozmawiaj z **Ayala** i **Droganem**, otrzymasz zadanie główne **Zaginione Artefakty**, a z nim 300 doświadczenia. Porozmawiaj na wszystkie możliwe tematy z **Ayala**, a dostaniesz cztery zadania: **Zmumifikowana Ręka**, **Smoczy Kiel**, **Posążek Wieży** i **Maska**. **Ayala** zaproponuje ci pomoc **Xanosa** lub **Dorny**. Jeśli wcześniej nie mogłeś otworzyć skrzynek **Xanosa** lub **Dorny**, to teraz możesz to zrobić używając klucza, który **Xanos** lub **Dorna** posiada w swoim ekwipunku. **Ayala** będzie cię mogła teleportować z powrotem do miejsca, z którego przeniosłeś się używając **Dłoni Mystry**.

Przeszukaj kuchnię i pomieszczenia. W [4] znajduje się kadź, która pełni podobną funkcję do tych w świątyniach w podstawowej wersji gry. Zejźd do **Laboratorium** schodami w [L]. Tam w [5] jest baśniowy smok **Riisi**, z którym porozmawiaj. **Riisi** zada ci trzy zagadki, za każdą dobrą odpowiedź otrzymasz 50 doświadczenia. Jeśli nie chcesz się męczyć, to odpowiedzi są następujące: tak, zostaną powieszony, sześciu. Po odgadnięciu zagadek dostaniesz **Klucz do pokoju**, trzy **Kryształy Ogniskujące** i kolejne 50 doświadczenia.

Z kluczem idź do [2], tam będą zamknięte drzwi, które teraz możesz otworzyć. Przeszukaj skrzynie w obu pokojach (tej środkowej w pierwszym nie da się otworzyć), w drugim w [6] znajduje się Kryształowy stół Drogana i Młynek. Stół mówi ci, jak zrobić **Kryształ Ogniskujący**. Aby stworzyć kryształ, musisz włożyć do młynka jeden **Kryształ Kwarcu** i dwa klejnoty z wymienionych: **Awanturyn**, **Fluoryt**, **Fenalopa**, **Ametyst** (mogą oczywiście się powtarzać). Każde użycie **Pierścienia Mystry** kosztuje cię jeden kryształ, po to właśnie musisz je tworzyć. Młynek służy również do tworzenia magicznych przedmiotów. Jeśli włożysz do niego zabrane wcześniej **Miecz treningowy** i **Kryształ Kwarcu**, otrzymasz miecz **Tinoman**.

Przed wyjściem z domu Drogana zapytaj **Ayale** o zdrowie Mistrza Drogana i czy możesz mu jakoś pomóc, dostaniesz zadanie **Lekarstwo dla Drogana**. Teraz możesz już wyjść na zewnątrz drzwiami w [A].

Wokół **Domu Drogana** mogą zaatakować cię szczury. Dalej na drodze będą psy i jeśli grasz druidem/łowcą, wpytaj je o ostatnie wydarzenia (od tej pory rozmawiaj ze wszystkimi

zwierzętami). Dowiesz się również o **Bethshevie** (śnieżnej wilczycy) i jej sekrecie. Pokonaj koboldy w stodole w [B] i przeszukaj **Domy** w [C] i [D]. W domu [E] w [7] jest **Toman**, który może udzielić ci ciekawych informacji. Jeśli chcesz nabyć trochę sprzętu, udaj się do [F], gdzie w [8] stoi **Fiona** – kowal. Możesz się również zaopatrzyć w potrzebne rzeczy u **Farghana** w [9] wchodząc do [G]. **Farghan** da ci dwa zioła potrzebne **Ayali** – **Język Tressyma** i **Kawałki węgla drzewnego**. W domu Zielarza znajdziesz też **Bethsheve**. Wilczyca ukryła **Pierścień Wilka** w gruzach za domem **Fiony**.

Dalej czeka na ciebie gospoda w [H]. Po wejściu w [10] zobaczysz tłum ludzi oraz **Lodara** – właściciela **Wrzącego Kotła**. Porozmawiaj z nim, otrzymasz zadanie **Koboldy w kuchni**. W [11] jest banda koboldów z przywódcą **Hurcem** oraz porwana kucharka **Mara**. Zacznij od porozmawiania z **Hurcem**. Zadanie to możesz wykonać na różne sposoby; najkorzystniej jest jednak zastraszyć koboldy i zmusić je do wyjścia, a potem albo je zabić, albo powiedzieć **Lodarowi**, iż nie pozwolisz mu na wyładowywanie jego gniewu na bezbronnych już teraz koboldach, i je wypuścić. Bard może wystąpić i odwrócić uwagę koboldów, wtedy zacznie się walka, ale **Mara** przeżyje. Za takie opcje dostaniesz 250 doświadczenia. Nie zapomnij po wszystkim jeszcze raz zagadać **Lodara** o nagrodę 50 złota, możesz wydusić od niego kolejne 50 złota. Jeśli od razu zgodzisz się pomóc **Hurcowi** i zabijesz wraz z koboldami wszystkich w gospodzie, dostaniesz **Sztylet Hurca**. (Ten sam sztylet można też wziąć z zabitego ciała **Hurca**). Na sam koniec przeszukaj kuchnię w [11], w garnku będzie trzecie zioło – **Jagody z krzewów Helma**. Mając wszystkie zioła możesz wrócić do **Ayali** i wykonać zadanie **Lekarstwo dla Drogana** za 300 doświadczenia. Od tego momentu **Ayala** będzie mogła cię leczyć.

Udaj się do [I]. W **Sali Zgromadzeń** w [12] są **Burmistrz Veraunt** i jego asystentka **Haniah**. Burmistrz nie ma nic ciekawego do powiedzenia, zatem porozmawiaj z **Haniah**, zapytaj, co ją trapi, otrzymasz zadanie **Wybryki proroka**. W [13] znajdziesz **Gilforda**, który ma sklep i może cię u uzdrowić za 20 sztuk złota. Można mu również ofiarować datek na budowę świątyni. Za 25 doświadczenia możesz wyleczyć rannych Plebejuszy. Po przeszukaniu wszystkich (zamkniętych) skrzynek wyjdź i skieruj się w stronę [14], gdzie przed bramą stoi domniemany prorok **Piper**. Możesz naprowadzić rozmowę z nim na zbezczeszczone przez niego ciało Hola (wtedy **Piper** zostanie skompromitowany) lub przekonać go, że uczynił już wszystko dla Wysoczyska i powinien udać się w inny region. Trzecie rozwiązanie to przynieść mu **Miecz Pipera** od **Fiony**. Gdy już odejdzie, biegnij z powrotem do **Haniah** i przekazaj jej nowinę, dostaniesz 200 doświadczenia i może nawet 60 złota. Możesz również po prostu zabić **Pipera**, ale wtedy dostaniesz tylko 100 doświadczenia i **Haniah** nie będzie więcej chciała z tobą rozmawiać, co może okazać się niekorzystne w przyszłości. Nie chodzi jednak o obietnice, które składa męskiej części graczy. Tak czy inaczej, na razie nie masz już czego szukać w **Sali Zgromadzeń**, wyjdź na zewnątrz i przejdź przez [J] do **Wysoczyska Wschód**.

W [15] zobaczysz karawanę niziołków, stoją tam bracia **Furten** i **Birgen**, **Torias** oraz przywódczyni **Katrina**. Wylecz niziołki za 25 doświadczenia. Możesz porozmawiać ze wszystkimi, jednak skup się na **Toriasie** (ma sklep) oraz **Katrinie**, którzy powiedzą ci o ostatnich wydarzeniach w tej okolicy oraz powierzą quest **Gra bez talii kart**. Aby wykonać to zadanie, wejdź przez drzwi w [N] do **Starej farmy**. Uważaj na skrzynię pokrytą pleśnią w [18], jeśli ją otworzysz, zarazisz się chorobą. Ale i tak warto ją otworzyć - z **Zielonych Zarodników** i **Kryształu Kvarcu** można zrobić **Pierścień Odporności na Choroby** w Młynku **Drogana**. Zejdź schodami w [R] na dół do piwnicy. Tam na przeciwko ciebie w [19] stoi kobold, który ma **Karty do wróżenia**. Zabij go i jego pomocników, weź karty, przeszukaj skrzynki i wyjdź na górę. Idź do **Katrinie**, powiedz jej o odzyskaniu kart, otrzymasz **Klucz wróżbitki**, którym otworzysz drzwi w [M] i dostaniesz się do **Karawany wróżbitki Daschnayi**, która jest w [20]. Oddanie kart **Daschnayi** to 200 doświadczenia i nagroda, albo w postaci 150 złota, albo wróżby; w tym wypadku wybór wróżby bardziej ci się opłaci (cenne informacje).

W [16] stoi **Szaren** – Czerwony Czarodziej z Thay – który poprosi cię o pomoc. Chce on bowiem, abyś wstawił się za nim u burmistrza Wysoczyska, który nie zgadza się na założenie przez **Szarena** enklawy w Wysoczysku. Jeśli powiesz, że nie widzisz żadnych korzyści dla siebie, w tym co miałbyś dla niego zrobić, **Szaren** zniknie i dostaniesz 25 doświadczenia. Lepiej jednak zgódź się mu pomóc, dostaniesz zadanie **Enklawa Thay**, za wykonanie którego **Szaren** obiecuje 100 złota, możesz dostać zaliczkę 10 złota. Teraz musisz porozmawiać z **Haniah**, stojącej w [12]. Spróbuj przekonać