

Neverwinter Nights 2: **Gniew Zehira**

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Neverwinter Nights 2

Gniew Zehira

autor: Karol „Karolus” Wilczek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Obsidian Entertainment, Wydawca Atari / Infogrames, Wydawca PL CD Projekt.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wstęp	4
Drużyna	5
Tworzenie drużyny	5
Towarzysze w Samarach	6
Towarzysze na Wybrzeżu Mieczy	8
Gildia Poszukiwaczy Przygód	11
Mapa świata	16
Losowe spotkania	17
Handel	18
Statek	22
Samarach	23
Mapa	23
Zadania główne	24
Samarach: Lokacje	34
Samargol	34
Rassatan	44
Taruin	45
Torich	46
Nimbre	47
1. Ruiny (V)	49
2. Krypta 1 (V)	49
3. Jaskinia (V)	49
4. Jaskinia dusicy(V)	49
5. Wieża (V)	49
6. Lantański obóz drwali	49
7. Plemię Strzaskanej Włóczni (V)	49
8. Ruiny świątyni (V)	49
9. Jaskinia z wodospadem (V)	50
10. Świątynia Żmij	50
11. Nawiedzona kopalnia (V)	50
12. Kopalnie Selgolu (V)	50
13. Jaskinia ognistych trytonów	50
14. Krypta 2 (V)	51
15. Furia Burzy (V)	51
16. Jaskinia ogrów	51
17. Śpiewające Pieczary (V)	51
18. Chatka	51
19. Czarny rynek w Podmroku (V)	52
20. Plemię Kamiennych Noży (V)	54
21. Wrak statku	54
Wybrzeże Mieczy	55
Mapa	55
Zadania główne	57
Wybrzeże mieczy: Lokacje	61
Leilon	61
Phandalin	62
Zachodni Port	63
Warownia na rozdrożach	68
Neverwinter	75
Port Llast	80
Zajęcze Jagody	85
1. Krypta (V)	86
2. Jaskinia na bagnach	86
3. Smocze jaskinie	86
4. Kult Cienia (V)	86
5. Krąg Bajora	86

6. Phandalińska kopalnia zimnego żelaza (V)	86
7. Gospoda Nocny Odpoczynek	86
8. Jaskinia kryształu	86
9. Chatka Miazdżyczerepa	86
10. Nora wadery worgów (V)	87
11. Posterunek Eldreth Veluuthry (V)	87
12. Kurhan nieumarłych (V)	88
13. Parrumowa Skała (V)	88
14. Ruiny twierdzy (V)	89
15. Ruina Illefarn (V)	89
16. Chatka myśliwego (V)	89
17. Enklawa banitów (V)	90
18. Opuszczona kopalnia (V)	90
19. Cudzoziemska świątynia	91
20. Kryjówka Rozwidlonych Języków	91
21. Onyksowa jaskinia (V)	91
22. Zapomniana krypta	93
23. Gorąca jaskinia	94
24. Jaskinia gnoli (V)	95
25. Zatoczka piratów (V)	96
26. Jaskinia pustelnika-malarty (V)	96
27. Gothaldreum – cmentarz	97
28. Zapomniane ruiny (V)	97
29. Klasztor Głębin	97
30. Posterunek Tajemnego Bractwa (V)	98
31. Chatka – kryjówka (V)	100
Samarach północny (Chult)	101
Mapa	101
Zadania główne	102
Samarach północny : Lokacje	108
1. Świątynia Żmij	108
2. Opuszczony obóz	108
3. Zniszczona świątynia	108
4. Cudzoziemska świątynia	108
5. Ruina	108
6. Kopalnia	108
7. Kurhan	109
8. Świątynia Yuan-Ti	110
9. Domena Zecoriana	111
10. Pusta świątynia	113
11. Świątynia Węża Świata	113

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



Wstęp

Niniejszy poradnik do *Gniewu Zehira* – drugiego dodatku gry *Neverwinter Nights 2* – powstał na podstawie angielskiej wersji gry i został spolszczony na bazie materiałów dostarczonych przez dystrybutora. W momencie jego publikacji prace nad lokalizacją gry wciąż trwały, dlatego część zwrotów może nieznacznie różnić się od tych z finalnej, polskiej wersji gry. Mam nadzieję, że ten poradnik zwiększy przyjemność z grania i odkryje przed Tobą wszystkie tajemnice *Gniewu Zehira*.

Tekst podzielony jest na kilka działów:

Drużyna – znajdziesz tutaj porady na temat tworzenia drużyny, opis towarzyszy, których spotkasz podczas przygody oraz opis Gildii Poszukiwaczy Przygód, w której możesz uczyć się atutów grupowych.

Mapa świata – zasady poruszania się po mapie świata, która w tym dodatku została diametralnie zmieniona oraz opis części spotkań losowych.

Handel – podstawy na temat handlu w grze oraz tabele przedstawiające ceny surowców w miastach i koszty jakie trzeba ponieść, aby rozwinąć organizację handlową.

Zadania główne (Statek, Samarach, Wybrzeże Mieczy, Samarach północny) – opis zadań związanych z głównym wątkiem fabularnym.

Lokacje – opis lokacji oraz zadań pobocznych, które można w nich otrzymać.

Karol „Karolus” Wilczek

Legenda

Braźowy – zadania np. **zadanie 12: Niedobór**

Niebieski – lokacje, miejsca np. **Krypta**

Pomarańczowy – przedmioty np. **krótki miecz +1**

100 \$ - 100 sztuk złota

Zielony – postacie, potwory np. **Volo, wampiry**

Oznaczenie Volo lub (V) przy nazwie lokacji np. Krypta (V) lub 12. Kurhan – Volo informuje, że o tym miejscu możemy poinformować Volo, co wiąże się z zadaniem otrzymanym na początku gry.

Drużyna

T w o r z e n i e d r u ż y n y

Na początku musisz stworzyć cztery postacie, które stanowią trzon drużyny. W dalszej części gry będziesz mógł dołączać do niej jednego lub dwóch (jeżeli Twoja postać posiada atut Dowodzenie) z kilku spotkanych podczas przygody towarzyszy. Drużynę można wykreować na wiele sposobów i nie ma jednego idealnego. Wszystko zależy od preferencji i doświadczenia gracza. Moim zdaniem warty polecenia, świetnie się sprawdzający i chyba najbardziej uniwersalny jest model zalecany przez twórców: wojownik, mag, łotrzyk, kleryk. Dodatkowo przy takim wyborze postaci można zaraz na początku gry dołączyć **Umoję (druida)**, który doskonale uzupełni drużynę. Podczas tworzenia postaci dobrze jest również przydzielić im różne charaktery, ponieważ część możliwości w grze jest przeznaczona jedynie dla dobrych lub złych bohaterów.

W Gniewie Zehira duży nacisk położony jest na posiadane przez postacie umiejętności. Są one wyjątkowo często wykorzystywane zarówno podczas rozmowy jak i w trakcie podróżowania po mapie świata. Wygląda to w taki sposób, że np. spotkany przez Ciebie handlarz oferuje magiczny pierścień, a jedna z Twoich postaci z rozwiniętą umiejętnością Czaroznawstwo jest w stanie powiedzieć, że to nie jest magiczny przedmiot. Handlarz przyznaje się do błędu i chce go sprzedać za niższą cenę, ale kolejny z Twoich bohaterów z rozwiniętą umiejętnością Wycena mówi, że to zwykły pierścień i nie jest tyle wart. Zaś na mapie świata, przykładowo postać z umiejętnością Sztuka Przetwarzania porusza się szybciej niż pozostali. Warto więc podzielić umiejętności między czterech tworzonych bohaterów w taki sposób, aby się nie dublowały i, aby te cztery postacie posiadały łącznie jak największą ilość rozwiniętych umiejętności. W ten sposób będziesz pewien, że zawsze masz dostępną maksymalną ilość sposobów na rozwiązanie różnych sytuacji. Możesz też przyjrzeć się towarzyszom, którzy szybko do Ciebie dołączą (**Umoja, Inshula, Lastri**), wybrać jednego z nich (polecam **Umoję**), zobaczyć jakie umiejętności ma rozwinięte i nie przydzielać ich tworzonym postaciom, zakładając, że dołączysz danego towarzysza do drużyny.

T o w a r z y s z e w S a m a r a c h

U m o j a

Spotkasz go **w Samargolu**. Porozmawiaj z nim i zaproponuj przyłączenie do Twojej drużyny. **Umoja** spyta się o zdanie swojego **dinozaura** i zgodzi się. Jego niewątpliwą zaletą jest właśnie towarzyszyć w postaci **dinozaura**, który jest bardzo silnym stworzeniem.

Poziom: 4

Rasa: Człowiek

Klasa: Druid

Charakter: Neutralny dobry

Atrybuty: Siła 12 / Zręczność 14 / Wytrzymałość 12 / Inteligencja 9 / Mądrość 17 / Charyzma 10

Rozwinięte umiejętności: Koncentracja, Nasłuchiwanie, Spostrzegawczość, Sztuka przetrwania

I n s h u l a S a r M a s h e w e

Spotkasz ją **w Samargolu**. Porozmawiaj z nią przez chwilę i spytaj czy nie zechce do Ciebie dołączyć. Możesz użyć Dyplomacji i powiedzieć, że rozbicie się statku na plaży i to spotkanie nie może być zbiegiem okoliczności. Zgodzi się z Tobą, ale będzie chciała **300 \$** dla jej siostry. Możesz również pozwolić jej sprawdzić w kartach czy ma podróżować razem z Tobą. Jeżeli pozwolisz jej to zrobić, bez wtrącania się, każe Ci zapłacić **500 \$**, ale możesz ją przekonać, żeby obniżyła cenę do **300 \$**. Podczas wróżenia z kart możesz także skorzystać z Błefu lub Kradzieży kieszonkowej, aby nie pozostawiać losu samemu sobie. Karty okażą się wtedy nadzwyczaj pomyślne i **Inshula** dołączy do Ciebie za darmo.

Poziom: 5

Rasa: Człowiek

Klasa: Łowca

Charakter: Neutralny

Atrybuty: Siła 12 / Zręczność 17 / Wytrzymałość 10 / Inteligencja 9 / Mądrość 14 / Charyzma 8

Rozwinięte umiejętności: Koncentracja, Ukrywanie się, Skradanie się, Parowanie, Przeszukiwanie, Sztuka przetrwania

L a s t r i K a s s i r e h

Poznasz ją na samym początku gry, jako kapitana statku. Do drużyny będziesz mógł ją przyłączyć wykonując jedno z pierwszych zadań **w Samargolu** (patrz **zadanie: Nieodnaleziony**).

Poziom: 4

Rasa: Niziołek

Klasa: Zawadiaka

Charakter: Neutralny

Atrybuty: Siła 8 / Zręczność 19 / Wytrzymałość 12 / Inteligencja 13 / Mądrość 10 / Charyzma 11

Rozwinięte umiejętności: Dyplomacja, Wiedza, Parowanie, Przewrót

Chir Darkflame

Znajdziesz go na **Czarnym Rynku**. Jest uwięziony wraz z innymi gnomami. Aby go uwolnić musisz otworzyć drzwi do jego celi, co spowoduje rozpoczęcie walki z **Illithidami**. Po ich zabiciu porozmawiaj z **Chirem**, a dołączy do Ciebie.

Poziom: 3

Rasa: Gnom

Klasa: Czarodziej

Charakter: Chaotyczny zły

Atrybuty: Siła 8 / Zręczność 14 / Wytrzymałość 12 / Inteligencja 19 / Mądrość 10 / Charyzma 8

Rozwinięte umiejętności: Koncentracja, Rzemiosło Alchemia, Rzemiosło Pancierz, Rzemiosło Broń, Wiedza, Czaroznawstwo