

Morrowind

Biblia gracza

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls III Morrowind *Biblia Gracza*

autorzy: Piotr „Ziuziek” Deja & Magdalena „Eijenka” Pokorska

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

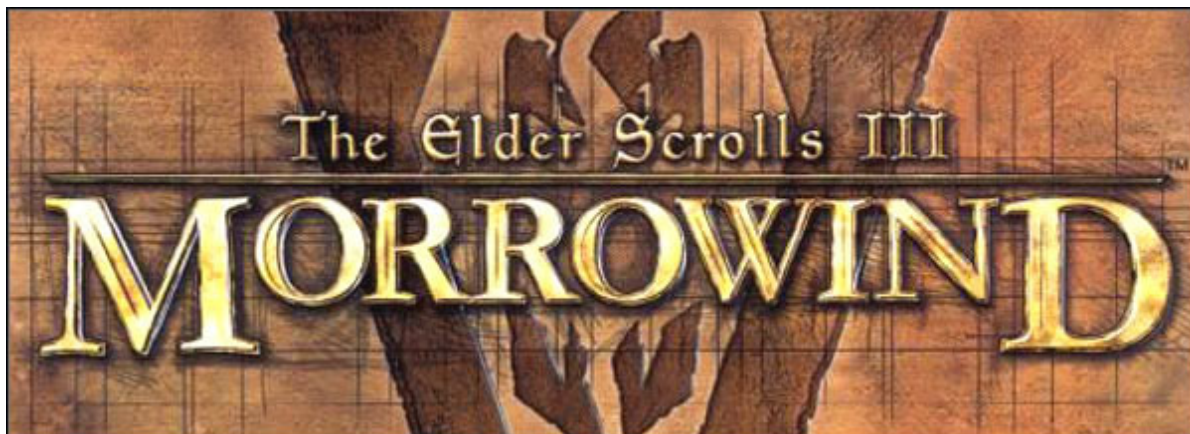
Wprowadzenie	3
Jak Korzystać z Poradnika	4
Tworzenie Postaci i Kilka Rad	5
Mapa główna	7
Transport	10
Transport Zwykły	11
Transport Specjalny	12
Umiejętności	14
Akrobatyka (umiejętność złodziejska)	14
Alchemia (umiejętność magiczna)	17
Atletyka (umiejętność bojowa)	18
Bez Zbroi (umiejętność magiczna)	21
Broń Obuchowa (umiejętność bojowa)	22
Celność (umiejętność złodziejska)	24
Ciężki Pancerz (umiejętność bojowa)	25
Długie Ostrze (umiejętność bojowa)	26
Handel (umiejętność złodziejska)	30
Iluzja (umiejętność magiczna)	32
Krótkie Ostrze (umiejętność złodziejska)	33
Lekki Pancerz (umiejętność złodziejska)	35
Mistycyzm (umiejętność magiczna)	38
Płatnerstwo (umiejętność bojowa)	40
Przemiana (umiejętność magiczna)	41
Przywrócenie (umiejętność magiczna)	44
Retoryka (umiejętność złodziejska)	45
Skradanie się (umiejętność złodziejska)	47
Średni Pancerz (umiejętność bojowa)	50
Tarcza (umiejętność bojowa)	52
Topór (umiejętność bojowa)	55
Walka Wręcz (umiejętność złodziejska)	57
Włócznia (umiejętność bojowa)	59
Zabezpieczenia (umiejętność złodziejska)	60
Zaklinanie (umiejętność magiczna)	62
Zniszczenie (umiejętność magiczna)	63
Lista Nauczycieli	65
Alchemia (uaktualniona)	66
Lista Składników	67
Lista Efektów	81
Zaklinanie (uaktualnione)	84
Klejnoty Dusz	84
Łapanie Dusz	85
Odpowiedni Przedmiot	86
Magiczne Efekty	90
Zaklinanie	90

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

Witam w jednym z najobszerniejszych, największych i najdokładniejszych poradników, jaki kiedykolwiek ukazał się na GRY-OnLine. Jest to dokładny opis przeogromnej gry The Elder Scrolls III: MORROWIND, przez wielu uważanej za najlepszą pozycję wśród komputerowych erpegów. Jest to poradnik i dla początkujących, i dla doświadczonych, dla będących w pierwszej jak i w drugiej połowie gry, dla bohaterów po wielu niebezpieczeństwach jak i nowicjuszy w świecie przygody. Mam nadzieję, że opis ten przyda się niejednemu graczowi w nieprzyjaznym świecie, jakim jest Vvardenfell.

Koniecznien, powtarzam: koniecznien, zanim zacznienie korzystać z poradnika, przeczytajcie następny rozdział. Jest to po prostu dokładny opis tego, jak należy z niego korzystać. Może się wydać to dziwne, lecz chcę ustrzec Was przed późniejszymi nieporozumieniami lub niezrozumieniami – bez podstawowej wiedzy łatwo się w tym gąszczu litererek pogubić.

Jak Korzystać z Poradnika

Co znajdziecie w poradnikach do gry The Elder Scrolls III: Morrowind:

Ogólne Informacje – jak sama nazwa wskazuje, są tu dokumenty o podstawach gry, jak i rzeczach przeznaczonych dla bardziej doświadczonych graczy. Znajduje się w tym krótki poradnik dotyczący rozpoczęcia gry i tworzenia bohatera, opis umiejętności (wraz z listą nauczycieli i ksiąg), mapa główna wraz z listą lokacji i transportu po wielkim świecie. Wliczają się to porady dotyczące zaklinania przedmiotów i tworzenia eliksirów. Nie zamieszczałem tu tego, co można znaleźć w samej grze – np. opisów współczynników – by po prostu nie dublować informacji.

Opis Świata – jest to dokładny opis trzydziestu sześciu obszarów, na który podzieliłem świat Vvardenfell. Każdy z nich jest podzielony na trzy części: Punkty na Głównej Mapie (są to pojedyncze miejsca czy osoby, do których nie warto było tworzyć osobnej mapy), Ważniejsze Miejsca (najczęściej miasta i osady, lub te lokacje, które są niezwykle ważne dla fabuły) i Pozostałe Miejsca (wszystkie pozostałe lokacje). Tutaj podaję lokację wszystkich ważniejszych przedmiotów, a także osób i usług, jakie oferują – a także zadania, jakie dają i organizacje, do których mogą Cię przyłączyć. Tutaj także są mapy do gry – niezbędnik i przy zwiedzaniu świata i przy wykonywaniu zadań (następny rozdział). Jeśli chcesz wiedzieć, czy w obszukanym ruinach czegoś nie przeoczyłeś, lub gdzie są usługi w mieście, w którym się znalazłeś – zajrzyj do opisu świata.

Questy – jest to opis wszystkich gildii i organizacji, jakie występują w grze oraz dokładny opis zadań, jakie te gildie mogą Ci dać. Często z opisu zadań będę odnosił się właśnie do opisu świata – na przykład, jeśli opisuję jaskinię, w której trzeba kogoś zabić, to napisana jest tylko droga do tego kogoś – nie podaję, co można w tej jaskini znaleźć (to znajduje się w opisie świata).

Jeśli chodzi o mapy, to tu wielkiej filozofii nie ma – numerkami oznaczyłem ważniejsze miejsca, gdzie COŚ się znajduje (coś ważnego zazwyczaj :), a literkami – przejścia pomiędzy wewnętrznymi lokacjami. Niebieskie strzałki to miejsca, gdzie pojawia się, jeśli wchodzisz „z zewnątrz”. Na mapach obszarów są skróty – GR to Grobowiec Rodziny, a KJ to Kopalnia Jaj.

Tekst zostawiłem sobie na koniec. Używałem różnych stylów do różnych funkcji:

Czcionką **brązową pogrubioną** zaznaczałem obszary (czyli jeden z 36 obszarów, na które podzieliłem świat gry). Czcionką **brązową** zaznaczałem lokacje. Jeśli np. napisane jest, żebyś „udał się do miasta **Khuul, Khuul**”, to trzeba zobaczyć mapę obszaru o nazwie Khuul i poszukać na nim miasta Khuul :). Podobnie jest np. z **Dagon Fel, Grota Malmus** itp. Czasami niektóre większe nazwa podzielone są na części – wtedy podaję np. „idź do **Balmora, Balmora, południowa część**”. Nazw lokacji NIE ODMIENIAM – żeby nie było, że to są jakieś błędy :). Jest więc „idź do Balmora”, a nie „idź do Balmory”. By znaleźć konkretną lokację, wystarczy zajrzeć do rozdziału Mapa Główna – tam jest lista wszystkich obszarów, wraz z lokacjami ważniejszymi i pozostałymi, jakie można na nim spotkać.

Czcionką pogrubioną zaznaczyłem numerki (czyli np. **[1], [3], [8]**) oraz literki (**A, C, G**), które odpowiadają tym na mapkach. Dodatkowo zaznaczałem tym drukiem miejsca w opisie, gdzie można znaleźć jakieś zadanie nie związane z żadną gildią – np. **(QUEST: Ald'Ruhn - Zaginony Mąż)**, a także usługę specjalną – gdy jakaś postać oferuje ci dołączenie do organizacji (np. „...pozwala ci dołączyć do Gildii Złodziei”).

Czcionką **pomarańczową** zaznaczone są wszelkie osoby – przyjazne, nieprzyjazne – każdy, kto zalicza się do grupy NPC'ów. Jeśli lokacja ma nazwę dom **kogoś tam**, albo **ktoś tam**: kowal, to jest to skrót oznaczający osobę w danym domu, sklepie itp. Jeśli nie ma tej osoby w domu, to czcionka jest normalna.

Czcionką **zieloną** zaznaczyłem ważniejsze przedmioty (cenne, specjalne – używane do zadań, jak i nagrody, które dostajesz od różnych gildii). Jeśli w skrzyniach znajdują się losowo wybierane przedmioty, to będzie po prostu napisane „przeszukaj skrzynię”. A jeśli gdzieś jest jakiś KONKRETNY przedmiot, to oczywiście zaznaczyłem go na zielono. Podobnie z bronią przeciwników – często wrogowie mają losowo wybraną broń, zależną od twojego poziomu.

Po przeczytaniu tego zapraszam Cię drogi gracz do poradnika :)

Tworzenie Postaci i Kilka Rad

1. Imię – wpisz swoje imię. Idź następnie na pokład i na most.

2. Rasa – pierwszą rzeczą będzie wybór rasy. Wszystkie rasy są dokładnie opisane w grze, tutaj podam tylko parę rad. Jeśli chcesz grać wojowniczą postacią, to polecam Orków i Nordów (w tej kolejności). Dla magów najlepsi będą Bretoni, a dla złodziei – Bosmerowie i Khajiici. Dunmerowie są dobrzy z tego powodu, że połowa ludzi na wyspie to właśnie mroczne elfy – dzięki czemu łatwo się ze wszystkimi dogadasz. Redgardowie są dobrzy dla szermierzy (duży bonus do długiego ostrza), Argonianie do wszystkiego (ale, podobnie jak Khajiici, nie mogą nosić butów, więc będziesz musiał dodatkowo ćwiczyć umiejętność Bez Zbroi). Nie polecam natomiast Altmerów (żadnych bonusów do broni) i Imperialnych (aż TRZY bonusy do broni, w tym do Walki Wręcz, podczas gdy zwykle będziemy walczyli jednym rodzajem broni). Wejść do budynku i porozmawiaj z dziadkiem.

3. Klasa Postaci – polecam przejrzeć wszystko i samemu wybrać, chyba że koniecznie chcesz grać losowaną postacią – wtedy wybierz pytania. Najlepiej samemu wybrać umiejętności, czytając opis każdej i rady, które zawarłem w rozdziale Umiejętności.

4. Znak Zodiaku – każdy ze znaków daje ci zdolności i bonusy, lecz także wady. Niewątpliwie najlepszym znakiem jest Dama, która daje 25 punktów do Osobowości i Wytrzymałości. Nie polecam natomiast Węża i Czeladnika.

5. Pierwsze Rozkazy – wraz z wybraniem postaci dostaniesz złoto i pierwsze rozkazy. Teraz musisz skierować się do wyjścia...

6. Co dalej? – to pytanie może ci nurtować. Świat jest ogromny, mnóstwo ludzi i gildii – naprawdę można się przerazić. Oto kilka moich propozycji na sposób grania:

- udaj się od razu do Balmory z paczką (patrz zadania dla Ostrzy) i przyłącz się go Gildii Ostrzy. Zaczynaj wykonywać zadania dla różnych Gildii, poznaj przyjaciół, zrób sobie wrogów. Korzystaj z opisu zadań, by się nie pogubić. Nie można wykonać WSZYSTKICH zadań dla WSZYSTKICH organizacji – ale dla znacznej większości. Aby nie mieć problemów, to jeśli chodzi o Gildie, na koniec zostaw sobie Gildię Wojowników. Możesz się przyłączyć tylko do jednego rodzaju i jednego klanu wampirów. Pozostałe zadania dla pozostałych organizacji można wykonywać w dowolnej kolejności.
- eksploruj teren, wejdź do jaskini, wykonaj pobocznie zadania w Seyda Neen. Udaj się do Hla Oad i pobliskich ruin. Poznaj świat, spróbuj zdobyć ważniejsze magiczne przedmioty – niektóre można spokojnie zdobyć nawet i początkującą postacią (tylko trzeba mieć odpowiednie mikstury – przede wszystkim wznoszenia i leczące, po więcej szczegółów dotyczących tych). Poniżej ich lista:

Buty Apostoła (najlepsze buty) – **Andasreth**, Berandas

Chryzamer (świecący dwuręczny miecz) – **Sadrith Mora**, Abanabi

Daedryczne Zakrzywione Ostrze (ciekawa i silna broń) – **Tel Aruhn**, Wieża Tel Fyr

Hełm Orcyna Niedźwiedziego Pazura (najlepszy hełm w grze) – patrz Zadania Daedr,

Kieł Haynekhtnameta (najlepszy sztylet) – **Andasreth**, Mamaea

Kirys Bogów (jeden z dwóch najlepszych kirysów) – **Ebonheart**, Ebonheart, Komnaty Wielkiej Rady

Lewa i Prawa Pięść Randagulfa (najlepsze rękawice) – **Gnaar Mok**, Ilunibi

Łuk Wycieńczenia Sul-Senipula (najlepszy łuk) – **Obóz Urshilaku**, Urshilaku

Maska Clavicus Złośliwego (bardzo dobry hełm) – **Dagon Fel**, Dagon Fel, Wieża Sorkvilda

Opoka Eidelona (najlepsza w grze tarcza) – **Obóz Urshilaku**, Ibar-Dad

Pancerz ze Skóry Hircyna – **Tel Arhn**, Wieża Tel Fyr

Smoczy Kirys (jeden z dwóch najlepszych kirysów) – **Ebonheart**, Grota Mudan

Zgniatacz Czaszek (najlepsza broń obuchowa) – **Sadrith Mora**, Grobowiec Rodziny Omaren

Złote Ostrze (najlepszy miecz jednoręczny) – patrz Zadania Daedr, Boethiah

- rób po prostu co chcesz :) Morrowind to bardzo, przepraszam – BARDZO wszechstronna gra.

7. Usługi – w świecie Vvardenfell można korzystać z szeregu różnych usług. Niektóre osoby oferują tylko i wyłącznie usługi dla swojej organizacji, a jakby tego było mało – niektórzy mają usługi tylko dla wyższych rangą członków. Oto lista:

- **Handel** – handlujesz z daną osobą, sprzedajesz i kupujesz. Jej nastawienie oraz twoja Umiejętność handel odpowiada za to, jak dobre ceny dostaniesz. Zwykle kupcy mają mało złota, dlatego jeśli masz jakąś droższą rzecz do sprzedania, to kup inną – drogą – od kupca, wtedy jego złoto się powiększy. Sprzedaj swoją, prześpij się 24 godziny (wtedy kupiec będzie miał kasę na nowo) i sprzedaj kupioną dzień wcześniej. Najlepszy kupiec (kupuje zawsze po tych samych cenach) to Pełzacz w Calderze.
- **Szkolenie** – nauczyciel ma trzy umiejętności i może cię za opłatą pouczyć. Jeden ze sposobów na rozwijanie umiejętności. Dzięki temu mają dużo pieniędzy można mieć 100 we wszystkich umiejętnościach.
- **Podróż** – za drobną opłatą, za pomocą łazika, łódki lub portalu w gildii magów możesz się przenieść do różnych miejsc. Po więcej szczegółów zapraszam do rozdziału Transport.
- **Naprawa** – za opłatą kowal naprawi zniszczoną broń i pancerz. Można samemu to robić używając młotków płatnerskich i szczypców, ale potrzebna jest wystarczająco wysoka umiejętność Płatnerstwa.
- **Zaklęcia** – niektórzy magowie uczą cię za opłatą zaklęć. Kupowanie ich jest o tyle potrzebne, że tylko w taki sposób uczysz się efektów – a te używane są w tworzeniu nowych zaklęć i zaklinaniu przedmiotów. Zwykle zaklęcia można kupić w świątyniach i gildiach magów.
- **Zaklinanie** – czarodziej może za opłatą zakląć twój przedmiot. Plusem jest to, że nie ma szansy niepowodzenia (bo można też samemu zaklinać, po więcej informacji zapraszam do rozdziału Zaklinanie), minusem – ogromna ilość pieniędzy, jakie trzeba wydać.
- **Tworzenie Zaklęć** – mag, z poznanych przez ciebie efektów tworzy nowe zaklęcie. Nie można tworzyć własnych zaklęć, pomóc ci w tym może tylko jakiś mag.

Mapa główna

Oto mapa główna świata Vvardenfell. Podzieliłem ją na trzydzieści sześć obszarów, zwykle nazwa obszaru pochodzi od najważniejszego na nim miejsca. Poniżej wymienione są alfabetycznie obszary wraz z lokacjami, które się na nich znajdują – ważniejszych (podkreślone) i pozostałymi. To powinno ułatwić znalezienie konkretnej lokacji.

