

Morrowind

Questy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls III Morrowind *Questy*

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](#)

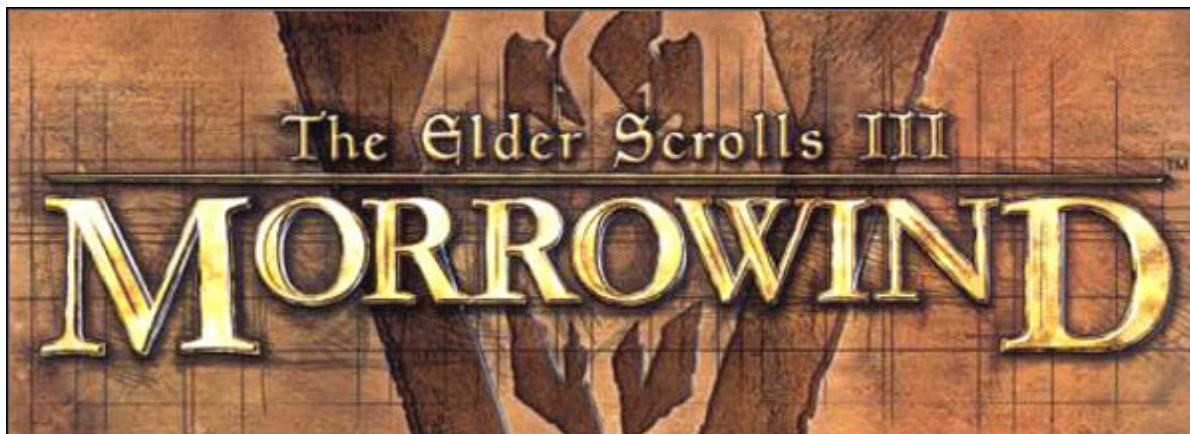
SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	4
Jak Korzystać z Poradnika	5
QUESTY – Ostrza – Zadania Główne	6
Informacje Ogólne i Awans	6
Balmora – Caius Cosades	7
Zaginione Przepowiednie i Trzecia Próba	10
Czwarta Próba – Hortator Trzech Rodów	12
Piąta Próba – Wódz Czterech Plemion	15
Szósta Próba – Rozmowa z Lordem Vivekiem	17
Siódma Próba – Pokonanie Dagoth Ura	18
To Jeszcze Nie Koniec...	19
QUESTY – Gildia Magów	20
Informacje Ogólne	20
Awans	20
Balmora – Ajiira	21
Balmora – Ranis Athrys	22
Ald'Ruhn – Edwinna Elbert	23
Sadrith Mora – Drzemka-W-Cieniu-Drzew	24
Vivek – Trebonius Artorius	25
Ranga Arcymaga	26
QUESTY – Gildia Wojowników	27
Informacje Ogólne	27
Awans	27
Balmora – Eydis Płonące Oko	28
Ald'Ruhn – Persius Mercius	29
Sadrith Mora – Hrundi	30
Vivek – Lorbumul gro-Aglakh	31
Trudna Decyzja	32
QUESTY – Gildia Złodziei	34
Informacje Ogólne	34
Awans	34
Balmora – Habasi Słodkie Usta	35
Ald'Ruhn – Aengoth Jubiler	36
Sadrith Mora – Wielka Helende	37
Vivek – Bal Molagmar	38
Vivek – Dzentelmen Jim Stacey	39
QUESTY – Wielki Ród Hlaalu	40
Informacje Ogólne	40
Awans	40
Balmora – Nileno Dorvayn	41
Sponsor – Crassius Curio	42
Vivek – Edryno Arethi	42
Caldera – Odral Helvi	43
Crassius Curio i Rozbudowa Twierdzy	44
Ebonheart – Książę Vedam Dren	45
QUESTY – Wielki Ród Redoran	46
Informacje Ogólne	46
Awans	46
Ald'Ruhn, Siedziba Rady Rodu Redoran – Neminda	47
Ald Velothi, Posterunek – Theldyn Virith	48
Ald'Ruhn, Siedziba Rady Redoran – Tuveso Beleth	48
Ald'Ruhn, Posiadłość Sarethi – Athyn Sarethi	49
Ranga: Ojciec Rodu	51
Ranga: Członek Rady	52
Ranga: Arcymistrz	53
Vivek, Redoran: Skarbiec – Faral Retheran	53
QUESTY – Wielki Ród Telvanni	54
Informacje Ogólne	54
Awans	54
Sadrith Mora, Siedziba Rady Rodu Telvanni – Głosy	55
Sadrith Mora, Siedziba Rady Rodu Telvanni – Głosy	56
Tel Vos, Kwatery Aryona – Mistrz Aryon	58
Budowa Twierdzy	59
Awans na Arcymistrza	60

QUESTY – Kult Tamriel	61
Informacje Ogólne	61
Awans	61
Iulus Truptor - Jałmużnicy	62
Synnolian Tunifus – Świeccy Uzdrowiciele	63
Kaye – Obrońcy Świątyni	64
Lalattia Varian – Wyrocznia	65
QUESTY – Legion Cesarski	67
Informacje Ogólne	67
Awans	68
Gnisis – Generał Darius	69
Balmora, Fort Księżycowy – Radd Kamienne Serce	70
Fort Jeleni – Imsin Sniąca	71
Ebonheart, Fort Jastrzębi – Frald Biały	71
Ebonheart, Komnaty Wielkiej Rady – Varus Vantinius	72
QUESTY – Świątynia	73
Informacje Ogólne	73
Awans	73
Siedem Łask - Pielgrzymki	74
Ald'Ruhn – Tuls Valen	75
Molag Mar – Tharer Rotheloth	76
Vivek – Endryn Llethan	77
Upiorna Brama – Uvoo Saryoni	78
Vivek – Archidiakon Tholer Saryoni	79
QUESTY – Morag Tong	80
Informacje Ogólne	80
Awans	80
Wyroki	81
Specjalne Zadania	82
Krwawe Nici	83
Wyroki Specjalne	84
QUESTY – Dwie Lampy	85
Informacje Ogólne	85
Miejsca z Niewolnikami	85
Rzadkie Księgi Jobashy	87
Zadania	87
QUESTY – Klany Wampirów	88
Informacje Ogólne	88
Zalety i Wady Wampiryzmu	88
Jak Zostać Wampirem?	89
Zadania Dla Wszystkich Klanów	89
Klan Aundae (magia)	90
Klan Berne (spryt)	90
Klan Quarra (walka)	91
Jak Wyleczyć Się z Wampiryzmu?	92
QUESTY – Zadania Daedr	93
Informacje Ogólne	93
Zadania Daedr	93
QUESTY – Zadania Daedr	95

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 nazwy 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 :)

QUESTY – Ostrza – Zadania Główne

I n f o r m a c j e O g ó l n e i A w a n s

Ostrza są tajną organizacją szpiegów Cesarza. Jest to też kampania główna, niezbędna do ukończenia gry. Oczywiście możesz w międzyczasie wykonywać inne zadania, masz też na wykonanie tych dla Ostrzy nieograniczoną ilość czasu. Rangi są tutaj o wiele bardziej wymagające, niż w innych organizacjach, więc niedoświadczona postać nie będzie mogła wykonywać zadania jednego za drugim.

Musisz udać się do **Balmora**, Balmora, wschodnia część. Do miasta z osady Seyda Neen – w której zaczynasz grę – można dostać się piechotą lub bardzo szybko – łązikiem. Odnajdź dom **Caiusa Cosadesa** w **[13]** i wręcz mu paczkę, którą dostałeś. Zgódź się przyłączyć do organizacji, a będziesz od niego teraz dostawał zadania – wręczy ci także 200 złota na różne wydatki.

Umiejętności potrzebne u Ostrzy to: Retoryka, Skradanie się, Celność, Lekki Pancerz, Przywrócenie i Długie Ostrze. Współczynniki to Inteligencja i Osobowość – przy czym inteligencja zawsze ma wyższą wartość od osobowości. Poniżej spis wszystkich stopni u Ostrzy wraz z wymaganiami:

Nowicjusz: współczynniki: 30 – 30

Terminator: współczynniki: 40 – 30, umiejętności: jedna na 30, dwie na 20

Czeladnik: współczynniki: 45 – 35, umiejętności: jedna na 40, dwie na 20

Tropiciel: współczynniki: 50 – 40, umiejętności: jedna na 50, dwie na 25

Podróżnik: współczynniki: 55 – 45, umiejętności: jedna na 60, dwie na 25

Agent: współczynniki: 60 – 50, umiejętności: jedna na 70, dwie na 30

Wywiadowca: współczynniki: 65 – 55, umiejętności: jedna na 80, dwie na 30

Szpieg: współczynniki: 70 – 60, umiejętności: jedna na 90, dwie na 35

Arcyszpieg: współczynniki: 75 – 65, umiejętności: jedna na 100, dwie na 35

Szef Wywiadu: współczynniki: 80 – 70, umiejętności: jedna na 110, dwie na 35

Awans odbywa się jednocześnie z wykonywaniem zadań – nie musisz się o niego pytać osobno. Będę podawał momenty, w których awansujesz (zakładając, że spełniasz wymagania wobec współczynników i umiejętności).

B a l m o r a – C a i u s C o s a d e s

1. **Dwemerowa Łamigłówwka** – pierwszym zadaniem, podobnie jak i następnymi, będzie zdobywanie informacji. Idź do **Balmora**, Balmora, południowa część i wejdź do Gildii Wojowników w [6]. Tam poszukaj na dole **Hasphata Antabolisa**. Poprosi cię o przysługę – przyniesienie **Dwemerowej Łamigłówwki**. Odnajdź ruiny **Marandus**, **Arknghthand**. By wejść do środka, musisz przesunąć dźwignię, która znajduje się w [1] na obszarze **Marandus**. Po kompletne informacje dotyczące opisu tej lokacji zajrzyj do opisu świata – tu skoncentruję się na zdobyciu łamigłówwki. Zejdź na dół tak, aby się nie zabić. W [1] zabijesz dwóch kolesiów ze sztyletami – **Frinka Ruza** i **Surusa Velvusa**. Spróbuj dostać się na drugą kondygnację, jest tam skrzynia i **Krasnoludzka Włócznia** w [2]. Wejdź do drzwi w **A**, znajdziesz się w małej komnacie w [3]. Zabij **Bossa Crito** z toporem. Na dole regału po lewej znajduje się **Dwemerowa Łamigłówwka** (jeśli jej nie widzisz, to rozjaśnij monitor). Wracaj się z nią do **Hasphata Antabolisa**. Da ci informacje (wypytaj go o wszystko) i **Notatki Hasphata dla Cosadesa**, które zanieś **Caiusowi Cosadesowi**.
2. **Czaszka Llevule Andrano** – teraz wybierz się do Gildii Magów. Jest ona w **Balmora**, Balmora, południowa część w [7]. Znowe zejdź na dół i poszukaj orczycy **Sharn gra-Muzgob**. Ona także poprosi cię o przysługę (wręczy ci przy tym **Ogniste Ostrze**, dwa **Zwoje Żywotności** i dwa **Zwoje Spopielenia Taldama**) – musisz udać się do **Pelagiad**, **Grobowiec Rodziny Andrano**. Zejdź po schodach na dół do [1], gdzie czeka cię Zjawa Przodków. Pokonaj ją magiczną bronią i poszukaj pomieszczenia, po czym wejdź do [2] – jest tam Truposz i Szkielet z łukiem. To dość niebezpieczna kombinacja, bo truposz może wysać twą siłę tak, że nie będziesz się mógł ruszyć, a wtedy szkielet z łukiem zabije cię bez problemu – zapisz więc grę przed wejściem. Idź drugim korytarzem do komnaty w [4]. Może tam być szkielet, znajdziesz też **Uczniowskie Szczypce** i **Młotek Płatnerski**. Ostatnim pomieszczeniem, które zbadasz, będzie to w [5]. Pokonaj truposza i zabierz przedmioty: **Czaszka Llevule Andrano**, **Sztylet Sądu**, **36 Lekcji Viveka**, **Kazanie 15** (umiejętność Bez Zbroi rośnie o 1), a w skrzyni – **Rdzenny Kościany Hełm Gah-Julan**. Z czaszką wracaj do **Sharn gra-Muzgob**. Da ci **Notatki o Kulcie Nerevaryjskim**, które oczywiście przekaz **Caiusowi Cosadesowi**.
3. **Zadanie w Vivek** – to zadanie jest o wiele bardziej rozbudowane, podzielone na trzy części dotyczące trzech informatorów. Aby ułatwić ci zadanie, szpieg wręczy ci dokładne informacje (**Zadanie w Vivek – od Caiusa**) i 200 złota. Opis podzieliłem na trzy części:
 - a) **Huleeya** – znajduje się w **Vivek**, **Vivek**, **Dzielnica Przybyszów**. Stoi w oberży Pod Czarnym Skarabeuszem w [10]. Niestety, okaże się, że jest otoczony przez trzech niezbyt przyjaznych kolesiów: **Urvena Davora** (rzuca nożami), **Favela Gobora** (walczy sztyletem) i **Ethysa Savila** (rzuca gwiazdkami). Masz dwie możliwości – albo wyjdź z nim i zabij ich, gdy cię zaatakują, albo ich przekonaj by się odczepili – tu pokojowa metoda jest znacznie lepsza. Powiedz **Huleeya**, by szedł za tobą i przejdź się z nim do Rzadkich Ksiąg **Jobashy** – na tym samym parterze, gdzie jesteś – w [13]. Tam porozmawiaj z nim i weź **Notatki Huleeyi**. Skoro już tu jesteś, to kup od **Jobashy** książkę **Prawdziwe Oblicze** – będzie ci później potrzebna (lub nie kupuj, bo później możesz ją ukraść – kup wtedy, jeśli masz słabe umiejętności złodziejskie).
 - b) **Addihiranirr** – teraz przejdź do **Vivek**, **Vivek**, **Dzielnica Św. Olmsa**. Popytaj ludzi o miejsce, gdzie może być **Addihiranirr**. Będziesz musiał ich przekonać – pochlebstwem lub łapówką – aby wskazali ci lokalizację. **Addihiranirr** ukrywa się w podziemiach tej dzielnicy, w [25]. Skorzystaj z mapy, by się do niej dostać. Powie ci, że musisz pomóc jej pozbyć się poborcy podatków – **Duvianusa Platoriusa**. Znajduje się on na parterze tej dzielnicy – powiedz mu, że **Addihiranirr** popłynęła gdzieś, a podziękuje i odejdzie. Wtedy wróć się i porozmawiaj z **Khajiitką** – powie ci, wszystko co wie.
 - c) **Mehra Milo** – znajduje się w Bibliotece Miejskiej. Biblioteka mieści się w **Vivek**, **Vivek**, **Strefa Świątynna** – w Domu Mądrości. Wejścia do biblioteki są w [18], [19], [20], [21] i [22] – w środku porozmawiaj z **Mehrą Milo**, a odejdzie wraz z tobą na tyły biblioteki. Przekaze informacje i powie ci o księdze **Prawdziwe Oblicze**. Jeśli ją kupiłeś – to zadanie skończone. Jeśli nie – książka leży na szczycie półki w południowo zachodnim rogu biblioteki. Tak czy inaczej, wracaj do **Caiusa Cosadesa**. Nagrodą będzie awans oraz 200 sztuk złota.