

A knight in full plate armor, including a helmet with a visor, stands against a dark background. The knight is holding a sword with a curved blade. The armor is highly reflective, showing highlights and shadows. The text is overlaid on the center of the image.

Oblivion

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls IV Oblivion

CZĘŚĆ III – PORADNIK GIGANTYCZNY

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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
Uwagi i ciekawostki	5
Tworzenie i rozwój postaci	12
Wstęp	12
Rasy	15
Znaki	19
Klasy	23
Umiejętności	24
Misje daedryczne	47
Misje różne	68
Anvil	68
Bravil	71
Bruma	76
Cheydinhal	79
Chorrol	82
Imperial City	89
Kvatich	98
Leyawiin	99
Skingrad	104
Inne	105
Mapy	119
Mapa świata	119
Imperial City Arboretum	133
Imperial City, the Arcane University	134
Imperial City Arena	135
Imperial City Elven Gardens	136
Imperial City Green Emperor Way	137
Imperial City Market District	138
Imperial City Prison	139
Imperial City Talos Plaza	140
Imperial City Temple District	141
Imperial City Waterfront	142
Anvil	143
Anvil Docks	144
Bravil	145
Bruma	146
Cheydinhal	147
Chorrol	148
Leyawiin	149
Skingrad	150

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

Zamknęliśmy już wspólnie wrota Oblivionu. Pokonaliśmy podłego Mehrunesa Dagona, w ostatniej chwili ratując Tamriel przed zagładą. Zostaliśmy także szefem wszystkich czterech Gildii, a także mistrzem Areny. Apetyt rośnie w miarę jedzenia? Żebyście wiedzieli! Trzecia, ostatnia część poradnika do The Elder Scrolls: Oblivion to imadło, które pomoże wam wycisnąć wszystkie pozostałe soki z jakże wciągającej prowincji Cyrodiilu.

Tym razem rozpoczniemy od wnikliwej analizy procesu kreacji i rozwoju bohatera, wypełnionego po brzegi sztuczkami, które pozwolą wam bezbłędnie stworzyć herosa zupełnie od nowa, ew. odpowiednio pokierować losami protagonisty już stworzonego. Poświęcimy też trochę czasu na ogólne uwagi na temat świata gry, rozkładając na czynniki pierwsze elementy takie jak Wampiryzm, kupowanie domów itp.. Następnie omówimy ostatnią już wyraźnie wyodrębnioną serię questów, czyli misje daedryczne – jedyne bodaj w całej grze, które mają wymagania odnośnie poziomu doświadczenia bohatera (a za ich wykonanie przysługują jedne z najciekawszych przedmiotów). Ostatnią merytoryczną część poradnika zajmuje opis wszystkich side-questów nie związanych z żadną większą całością, nazwanych potocznie po prostu „Misjami różnymi”. Na samym końcu natomiast czekają na was szczegółowe mapy: całego świata oraz poszczególnych miast.

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

UWAGA: W niektórych częściach poradnika znajdziecie zaznaczone na żółto symbole w rodzaju 5s12 itp. Oznaczają one lokalizację danego miejsca na mapie świata, według klucza:

[numer segmentu]s[numer lokacji]

System ten użyty jest tylko w przypadkach, w których ma wyraźną rację bytu. W większości misji znaczniki na mapie i kompasie całkowicie przekreślają zasadność jego stosowania.



Mietek pracuje w dziale Skarg i Zażaleń – jakby co, to do niego.

Uwagi i ciekawostki

Na skraju prawa

Prawda jest taka, że ciężko być bohaterem bez okazjonalnego popadania w konflikt z prawem. Na pewno niejednokrotnie zdarzy ci się popełnić mniej lub bardziej poważne przestępstwo. Za każdym razem gdy zostaniesz na tym przyłapany, zostanie ci naliczona kara pieniężna, kształtująca się mniej więcej według następujących zasad:

Wykroczenie / Przestępstwo	Kara
Wejście do cudzego domu bez pozwolenia;	5 septimów;
Kradzież (kieszonkowa bądź konwencjonalna);	Wartość kradzieży;
Atak na niewinnego;	40 septimów na każdy poziom zaatakowanego;
Morderstwo;	1000 septimów.

Gdy masz karę na koncie i zostaniesz zaczepiony przez strażnika miejskiego, da ci on wybór: możesz iść do więzienia, zapłacić pieniądze, lub opierać się siłą. Trzecie rozwiązanie w większości przypadków należy od razu odrzucić – chyba, że zamierzasz uciekać. W walce ze strażą nie masz zbyt wielkich szans.



Zapłacenie kary wydaje się być najrozsądniejszym wyborem. Za każdym razem gdy się na to zdecydujesz, zostaniesz przeniesiony na miejscowy plac zamkowy (w Imperial City będzie to Imperial City Prison) i pozbawiony wszelkich kradzionych dóbr. Jeśli chcesz uniknąć tego ostatniego, upuść je na ziemię zanim zostaniesz zaczepiony przez strażnika – a następnie wróć po nie.

Zgoda na pójście do więzienia i odsłuszenie kary wiąże się z ujemnymi punktami do losowo wybranych umiejętności. Taryfa więzienna to 1 dzień za każde 100 septimów kary (minimalna odsiadka trwa 24 godziny). Istnieje możliwość ucieczki z więzienia. Musisz w tym celu zdobyć wytrych – jeśli nie masz swojego (czasami udaje się przemycić jeden wytrych w inwentarzu), możesz skraść go przechodzącemu strażnikowi.

Ucieczka z więzienia jest trudna (walka nie ma sensu, należy się więc wykraść, znajdując w dodatku skrzynię z naszym ekwipunkiem), a poza tym zwiększa ciążącą na nas karę.

UWAGA: Członkowie Gildii Złodziei mają dwa bonusy ułatwiające życie na skraju prawa. Pierwszym z nich jest dostęp do paserów (fences), skupujących kradzione towary, drugim – możliwość zapłaty tylko połowy kary, w rozmowie z Armandem bądź S'krivwą. Sprawdź odpowiedni rozdział drugiej części poradnika.

W a m p i r y z m

Wampiryzm nie pełni w Oblivionie tak rozbudowanej roli, jak w Morrowindzie. Aby zostać wampirem, musimy zostać zarażeni chorobą Porphyric Hemophilia i nie leczyć jej (napojami, czarami, modlitwą w kaplicach) przez 3 dni. Po upływie tego czasu położyć się spać, a zbudzisz się jako krwio pijca.

Skąd zarazić się tą chorobą? Istnieją dwa sposoby: zarażenie w drodze walki z wampirami (okupują różne jaskinie w całej krainie) oraz poprzez pokojowe załatwienie sprawy z Vicente Valtierem, członkiem Dark Brotherhood, który zaproponuje ci przemianę w wampira gdy wykonasz wszystkie zlecane przez niego misje.



Wampiryzm ujawnia się w czterech stadiach, dla których podstawą jest czas od ostatniego posilenia się krwią. Aby dokonać tego mrocznego czynu, musimy znaleźć dowolną, śpiącą osobę, kliknąć na niej Spacją i wybrać opcję „Feed”. Każdorazowe „karmienie” resetuje nas z powrotem do pierwszego stadium wampiryzmu, w którym to zarówno zalety jak i wady naszego stanu są najmniej widoczne. W każde kolejne stadium przechodzimy po upływie 24 godzin.

Poniższa tabela ilustruje rozwój umiejętności wampira:

Czas od ostatniego posilenia się krwią:	Dzień pierwszy	Dzień drugi	Dzień trzeci	Dzień czwarty i później.
Zalety	+5 do Willpower, Strength, Speed, Athletics, Acrobatics, Destruction, Illusion, Hand-to-Hand, Mysticism, Sneak; 5% odporności na broń niemagiczną; - umiejętność Hunter's Sight.	- dodatkowe +5 do wszystkich umiejętności z dnia pierwszego; 10% odporności na broń niemagiczną; - umiejętność Vampire's Seduction.	- dodatkowe +5 do wszystkich umiejętności z dnia drugiego; - umiejętność Reign of Terror.	- dodatkowe +5 do wszystkich umiejętności z dnia trzeciego; - umiejętność Embrace of Shadows.
Wady	20% podatności na ogień.	30% podatności na ogień. - obrażenia od słońca na poziomie 1 punkt zdrowia na sekundę.	40% podatności na ogień. - obrażenia od słońca na poziomie 4 punktów zdrowia na sekundę.	50% podatności na ogień. - obrażenia od słońca na poziomie 8 punktów zdrowia na sekundę. - wampiryczny wygląd odstrasza większość NPC i uniemożliwia nam rozmowę z nimi.