

Skyrim

Atlas Świata

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V Skyrim (Atlas Świata)

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Bethesda Softworks, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega Poland
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
Mapy świata	5
Zestawienie lokacji	5
[1] Północno-zachodnie Skyrim	16
[2] Północne Skyrim	36
[3] Północno-wschodnie Skyrim	52
[4] Wschodnie Skyrim	67
[5] Środkowe Skyrim	83
[6] Zachodnie Skyrim	103
[7] Południowo-zachodnie Skyrim	119
[8] Południowe Skyrim	127
[9] Południowo-wschodnie Skyrim	138
Rozwój postaci	153
Wybór rasy i płci bohatera	153
Umiejętności	164
Schematy gotowych postaci	236
Wskazówki	239
Eksploracja	239
Walka	244
Popelnianie przestępstw	248
Zamiana w wampira	252
Zamiana w wilkołaka	263
Zestawienia	268
Bestiariusz	268
Handlarze	277
Krzyki	283
Księgi umiejętności	293
Starożytne kamienie	300
Towarzysze	304
Trenerzy umiejętności	311
Zaklęcia	314
Crafting	329
Kowalstwo	329
Alchemia	355
Zaklinanie	383
Inne rodzaje craftingu	389

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

Przed Wami wielki atlas świata do gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*, dzięki któremu zbadacie wszystkie najważniejsze miejsca, poprawnie zbudujecie własną postać, złożycie wizytę wszystkim najważniejszym postaciom niezależnym, zdobędziecie najcenniejsze sekrety i staniecie się mistrzami craftingu. Pełna zawartość niniejszego poradnika przedstawia się następująco:

- **Pierwszy rozdział** atlasu zawiera mapy Skyrim oraz szczegółowe zestawienie wszystkich głównych lokacji. Każde miejsce zostało opisane, głównie pod kątem jego zastosowania oraz czyhających na gracza zagrożeń.
- **Drugi rozdział** atlasu koncentruje się w całości na głównym bohaterze. Ma on do zaoferowania liczne wskazówki dotyczące zarówno utworzenia nowej postaci, jak i jej dalszego rozwijania. Ważny punkt tego rozdziału stanowi omówienie wszystkich kategorii umiejętności oraz znajdujących się w poszczególnych grupach cech.
- **Trzeci rozdział** atlasu zawiera różnorakie wskazówki dotyczące między innymi bezpiecznej eksploracji świata Skyrim oraz staczania walk. Szczegółowo omawia on również okoliczności oraz zasady przemiany w wilkołaka i wampira.
- Na **czwarty rozdział** atlasu składają się różnorakie zestawienia, które mogą okazać się pomocne w trakcie zabawy. Mowa tu między innymi o kompletnych listach handlarzy Skyrim, smoczych krzyków, ksiąg podnoszących umiejętności, towarzyszy, trenerów umiejętności czy zaklęć magicznych.
- Ostatni **piąty rozdział** atlasu skupia się wyłącznie na temacie craftingu, a przede wszystkim na kowalstwie (wytwarzanie nowych broni i elementów pancerza), alchemii (wytwarzanie mikstur i trucizn) oraz zaklinaniu (nakładanie magicznych efektów na posiadane przedmioty). W każdym z wymienionych podpunktów znajdują się zarówno ogólne wskazówki, jak i rozbudowane listy składników czy obiektów, które można wyprodukować.



Uwaga! Poradnik przygotowany został na bazie podstawowej polskojęzycznej wersji gry, czyli takiej, która dostarczona została do sklepów w dniu jej oficjalnej premiery. Wraz z publikacją kolejnych oficjalnych aktualizacji niektóre drobne elementy gry, jak na przykład właściwości odblokowywanych cech czy efekty działania mikstur alchemicznych, mogą ulec niewielkim zmianom.

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)

Mapy świata

Z e s t a w i e n i e l o k a c j i

Poniższa tabela zawiera listę wszystkich lokacji, które można zbadać w trakcie podróży po Skyrim. Jedynie niewielka ich część jest widoczna na mapie od samego początku gry, a wszystkie pozostałe należy już odkryć we własnym zakresie. Polecam w tym miejscu skorzystać z mapek znajdujących się w dalszej części tego rozdziału.

W celu odnalezienia konkretnej lokacji musisz przede wszystkim przejść do prawidłowego sektora:

Sektor 1 – Północno-zachodnia część Skyrim

Sektor 2 – Północna część Skyrim

Sektor 3 – Północno-wschodnia część Skyrim

Sektor 4 – Wschodnia część Skyrim

Sektor 5 – Środkowa część Skyrim

Sektor 6 – Zachodnia część Skyrim

Sektor 7 – Południowo-zachodnia część Skyrim

Sektor 8 – Południowa część Skyrim

Sektor 9 – Południowo-wschodnia część Skyrim

Po wybraniu właściwego sektora odszukaj na mapce wskazany punkt (dodatkowo warto zapoznać się z krótkim opisem danej lokacji).

NAZWA LOKACJI (kolejność alfabetyczna)	SEKTOR	PUNKT
Akademia w Zimowej Twierdzy	3	05
Alftand	2	19
Ambasada Thalmoru	1	12
Angarvunde	9	07
Ansylvund	4	37
Avanchzel	9	19
Bardzi Sus	6	41
Biała Grań	5	31
Błękitny Pałac	1	26
Bthardamz	1	36
Chata alchemika	8	26
Chata Frokiego	8	32
Chata Lunda	6	25
Chata Meeko	1	45
Chata nad rzeką	4	17
Chatka Drelasa	5	05

NAZWA LOKACJI (kolejność alfabetyczna)	SEKTOR	PUNKT
Ciemny Gaj	2	39
Cieniowisko	8	07
Cieniste Schronienie	2	16
Cienisty Zagajnik	4	09
Czarny Ruczaj	4	30
Czarnyglaz	5	45
Czerwona Przełęcz	2	15
Dolny Kurhan pod Urwiskiem	1	02
Domek Anise	8	02
Domek myśliwski Czarnych-Róż	9	17
Dushnikh Yal	6	36
Falkret	7	15
Farma Chłodorytu	5	35
Farma Dzieciąt-Wojny	5	34
Farma Hlaalu	3	27
Farma Katli	1	33
Farma Loreiusa	5	16
Farma Mrozokrzew	3	28
Farma Pelagia	5	33
Farma Salviusa	6	10
Farma Sarethi	9	01
Farma Śnieżnych-Stóp	9	24
Farma Winnych-Dzbanów	4	05
Folgunthur	1	46
Forelhost	9	28
Fort Amol	4	27
Fort Dunstad	2	26
Fort Hraggstad	1	05
Fort Kastav	3	22
Fort Neugrad	8	23
Fort Sungard	6	40
Fort Szara Przyszań	5	28

NAZWA LOKACJI (kolejność alfabetyczna)	SEKTOR	PUNKT
Fort Śnieżny Jastrząb	1	48
Fort Zabójczy Młot	2	27
Fort Zielony Mur	9	06
Forteca Północnej Straży	1	01
Gaj Giganta	9	18
Gaj Wiedźm	4	20
Gajkyne	4	19
Gardło Świata	5	47
Głębia Ilinalty	7	08
Głębiny Chłodnego Wiatru	1	44
Gniazdo na Wietrznej Rubieży	6	34
Gospoda przy Nocnej Bramie	2	40
Gospodarstwo Radosnych i Pięknych	9	11
Góra Anthor	3	15
Grań Sztychu	7	02
Grobowiec Hillgrunda	4	10
Grobowiec Ysgramora	3	02
Grobowiec Zmierzchu	7	10
Grot	5	21
Grota na Turni	4	36
Grota Pasibrzucha	5	42
Grota Słonych Wód	1	13
Grota Szarych Wód	8	20
Grota Złamanych Wioseł	1	10
Gród Podkamień	6	07
Gwiazda Zaranna	2	06
Hańba Haemaru	8	25
Harmugstahl	1	39
Helgen	8	19
Iglica Karth	6	18
Irkngthand	5	22
Ivarstead	8	06
Jama Soljunda	6	23