

Skyrim

Główny wątek fabularny

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V Skyrim

(główny wątek fabularny)

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

Wstęp	4
Prolog	6
Zerwane kajdany	8
Ucieczka przed smokiem	8
Przeprawa przez twierdzę w towarzystwie Hadvara	11
Przeprawa przez twierdzę w towarzystwie Ralofa	18
Cisza przed burzą	25
Spotkanie się z Alvorem	25
Spotkanie się z Gerdur	28
Wyprawa do Białej Grani	31
Czarnyglaz	33
Spotkanie się z Farengarem	33
Wyprawa do Czarnyglazu	34
Budzenie smoka	45
Spotkanie się z jarlem	45
Pokonanie smoka	46
Droga głosu	53
Wyprawa do siedziby Siwobrodych	53
Odbycie szkolenia u Siwobrodych	58
Róg Jurgena Wiatrowładnego	63
Wyprawa do świątyni Ustengrav	63
Odzyskanie rogu i dostarczenie go Siwobrodym	73
Ostrze w ciemnościach	79
Spotkanie się z Delphine	79
Wyprawa do smoczego cmentarzyska	81
Pokonanie smoka	84
List żelazny	87
Spotkanie się z Delphine	87
Przedostanie się na przyjęcie w ambasadzie	88
Pozyskanie informacji na temat powrotu smoków	92
Wydostanie się z ambasady	103
Szczur zapędzony w kąt	106
Ustalenie miejsca pobytu Esberna	106
Odnalezienie Esberna	108
Za obopólną korzyścią	115
Odbycie rozmowy z Brynjolfem	115
Dokonanie kradzieży	116
Ściana Alduina	120
Odeskortowanie Esberna	120
Wyprawa do Ściany Alduina	123
Gardło Świata	130
Spotkanie się z Siwobrodymi	130
Wyprawa do Gardła Świata	133
Spotkanie się z Paarthurnaxem	136
Pradawna wiedza	139
Wyprawa do Zimowej Twierdzy	139
Zlokalizowanie Septimusa Signusa	144
Odnalezienie Prastarego Zwoju	147

Zguba Alduina	161
Odczytanie Prastarego Zwoju	161
Stoczenie bitwy z Alduinem	164
Upadły	167
Opracowanie planu odnalezienia Alduina	167
Przygotowanie się do uwięzienia smoka	169
Uwięzienie smoka	172
Niekończąca się pora roku	178
Zaproszenie zwaśnionych stron do negocjacji	178
Wzięcie udziału w rokowaniach pokojowych	181
Paarthurnax	187
Pokonanie Paarthurnaxa	187
Gniazdo Pożeracza Światów	191
Wyprawa do świątyni Skuldafn	191
Dotarcie do portalu	193
Przejście przez portal	205
Sovngard	209
Dotarcie do Komnaty Męstwa	209
Spotkanie się z norскими wojownikami	212
Zabójca smoków	213
Pokonanie Alduina	213
Powrót do Skyrim	216

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 zawiera **szczegółowy opis przejścia wszystkich głównych zadań (questów)** zawartych w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim*. W omówieniach questów znalazły się przede wszystkim informacje dotyczące sposobów zaliczania głównych i opcjonalnych zadań, a także możliwe warianty zachowania, pozwalające na przechodzenie wybranych misji na kilka różnych sposobów. Opis przejścia oferuje ponadto kompletne instrukcje rozwiązywania napotykanych w trakcie gry zagadek, jak również odpowiedzi odnośnie staczania walk w oparciu o diametralnie różne style gry. Całość uzupełniają wysokiej jakości zdjęcia, ukazujące najważniejsze momenty rozgrywki.

Dodatkowe uwagi

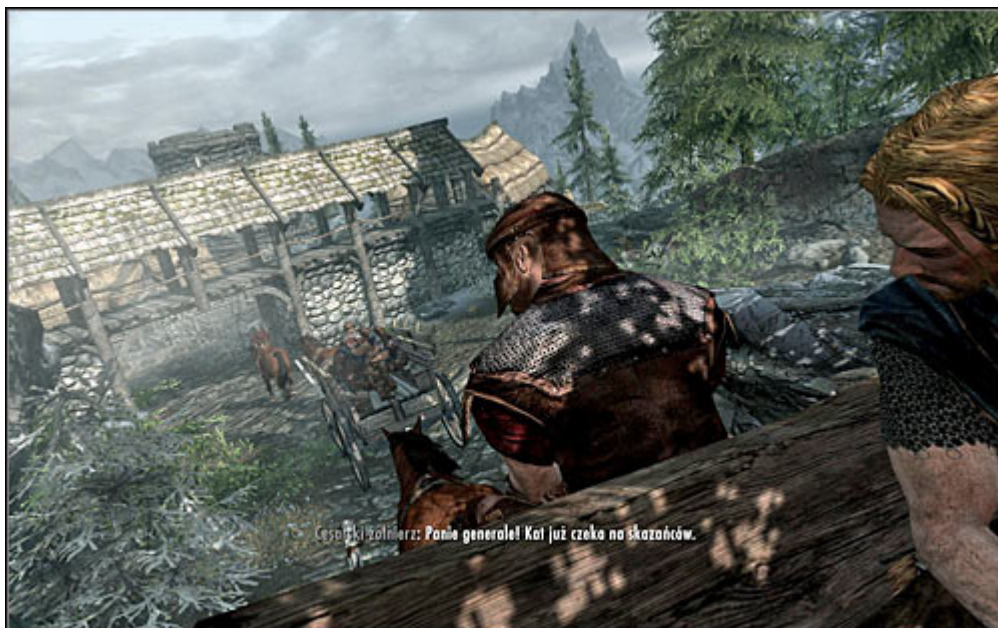
Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się przede wszystkim do napotykanych w trakcie przemierzania świata gry postaci niezależnych, choć oznaczeni zostali nim również przeciwnicy, dzikie zwierzęta oraz potwory.
- Kolor **niebieski** odnosi się do nazw lokacji, zarówno tych głównych, które pojawiają się na mapie świata, jak i podrzędnych, dotyczących między innymi pojedynczych domostw czy kolejnych poziomów lochów.
- Kolor **zielony** odnosi się do wszystkich odnajdywanych w trakcie gry przedmiotów, które po zebraniu trafiają do inwentarza sterowanej postaci
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się przede wszystkim do nazw Krzyków oraz Słów Mocy, choć oznaczone zostały nim również umiejętności wykorzystywane w trakcie wykonywania questów (np. Retoryka) oraz związane z nimi czynności (np. zdobycie księgi wiedzy podnoszącej wartość konkretnej umiejętności).

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 rodzaje nagród przyznawanych za wykonywanie questów, mogą ulec niewielkim zmianom.

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

Prolog



Gra rozpocznie się od filmowego wprowadzenia, ukazującego przejażdżkę w towarzystwie skazanych na śmierć **Gromowładnych**, wśród których będzie znajdował się ich lider – **Ulfrik Gromowładny**. Wkrótce dotrzecie do **Helgen**. W trakcie całego tego wprowadzenia możesz się jedynie rozglądać.



Wkrótce po dotarciu na miejsce i zejściu z wozu zmuszony zostaniesz do podania swojej tożsamości **Hadvarowi**, przystępując tym samym do procesu kreacji postaci. Musisz mianowicie wybrać rasę głównego bohatera (domyślnie jest on Nordem), jego płeć (domyślnie jest to mężczyzna), szczegóły wyglądu oraz imię.



Przed Tobą kolejna interaktywna scenka przerywnikowa. Sterowana postać w ostatniej chwili wyratuje się przed śmiercią z ręki kate wraz z pojawieniem się w twierdzy wielkiego **smoka**.

Odblokowany główny quest: Zerwane kajdany