

Skyrim

Questy daedryczne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V Skyrim

(questy daedryczne)

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
Okno do świata duchów	7
Uaktywnienie questu	7
Zachowanie treści Pradawnego Zwoju	11
Zdobycie próbek krwi	27
Finał prac Septimusa Signusa	33
Księżycowa choroba	36
Uaktywnienie questu	36
Spotkanie się z Sindingiem	39
Uzyskanie audiencji u Hircyna	41
Wytropienie Sindinga	44
Wariant A – Współpraca z Sindingiem	46
Wariant B – Zabicie Sindinga	50
Powiew śmierci	54
Uaktywnienie questu	54
Wyprawa do Jaskini Granicznego Urwiska	58
Przyprowadzenie Verulusa do jaskini	65
Wariant A – Uratowanie Verulusa	68
Wariant B – Wzięcie udziału w uczcie	69
Czarna Gwiazda	71
Uaktywnienie questu	71
Odszukanie elfiego maga	74
Wyprawa do Głębi Ilinalty	77
Wariant A – Zaniesienie Gwiazdy Nelacarowi	84
Wariant B – Zaniesienie Gwiazdy Anarei	91
Umysł szaleńca	99
Uaktywnienie questu	99
Przedostanie się do Skrzydła Pelagiusa	100
Rozwiązywanie zagadek Sheogoratha	104
Dom koszmarów	112
Uaktywnienie questu	112
Zbadanie opuszczonego domu	114
Odnalezienie kapłana	118
Powrót do ołtarza Molaga Bala	121
Przeklęte plemię	125
Uaktywnienie questu	125
Pozyskanie składników do rytuału	127
Wyprawa do Jaskini Polnego Głazu	132
Powrót do Largashbur	138
Jedynie lekarstwo	141
Uaktywnienie questu	141
Pozyskanie składników do rytuału	143
Wyprawa do ruin Bthardamz	148
Powrót do ołtarza Peryite	163

Najlepszy przyjaciel daedry	164
Uaktywnienie questu	164
Wyprawa do Hańby Haemaru	166
Odzyskanie toporu	171
Powrót do kaplicy Clavicusa Złośliwego	174
Przedświt	176
Uaktywnienie questu	176
Odnalezienie latarni Meridii	178
Oczyszczenie świątyni z sił zła	180
Odzyskanie Przedświtu	191
Pamiętna noc	192
Uaktywnienie questu	192
Spotkanie z Senną	194
Spotkanie z Ennisem	196
Spotkanie z Ysoldą	200
Wyprawa do Morvunskar	204
Spotkanie z Samem Guevennem	209
Koszmar na jawie	210
Uaktywnienie questu	210
Wyprawa do świątyni Nocnego Zewu	212
Eksploracja świątyni	214
Dotarcie do Czaszki Spaczenia	224
Podjęcie decyzji w sprawie Czaszki Spaczenia	227
Szepczące drzwi	229
Uaktywnienie questu	229
Spotkanie się z Nelkirem	232
Odnalezienie szepczących drzwi	233
Otwarcie szepczących drzwi	234
Fragmenty przeszłości	238
Uaktywnienie questu	238
Odbycie rozmowy z Silusem Vesuisem	240
Pozyskanie rękojeści	241
Pozyskanie odłamków ostrza	244
Pozyskanie główicy	250
Dostarczenie przedmiotów Silusowi	262
Wyprawa do świątyni Dagona	263
Wariant A – Wypuszczenie Silusa	267
Wariant B – Zabicie Silusa	269
Zew Boethiah	272
Uaktywnienie questu	272
Spotkanie się z kapłanką Boethiah	274
Złożenie ofiary	275
Wyprawa do Grani Sztychu	280

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 piętnastu zadań (questów) daedrycznych** zawartych w grze *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Każde z daedrycznych bóstw ma swoją odrębną misję i można do nich przystępować w dowolnej kolejności. W omówieniach questów znalazły się przede wszystkim informacje dotyczące wszystkich możliwych sposobów ich odblokowywania, jak również dodatkowych warunków, które niekiedy należy spełnić. Dużo miejsca poświęcono przedstawieniu lokacji, z których pozyskuje się ważne artefakty, czy podejmowaniu decyzji w sprawie wyboru zakończenia. Opis przejścia oferuje ponadto kompletne instrukcje rozwiązywania napotykanych w trakcie gry zagadek, jak również podpowiedzi odnośnie staczania walk w oparciu o diametralnie różne style gry. Całość uzupełniają wysokiej jakości zdjęcia i mapy, ukazujące najważniejsze momenty rozgrywki.

Pełne zestawienie daedrycznych questów:

- **Okno do świata duchów** (Hermaeus Mora)
- **Księżycowa choroba** (Hircyn)
- **Powiew śmierci** (Namira)
- **Czarna Gwiazda** (Azura)
- **Umysł szaleńca** (Sheogorath)
- **Dom koszmarów** (Molag Bal)
- **Przeklęte plemię** (Malacath)
- **Jedyne lekarstwo** (Peryite)
- **Najlepszy przyjaciel daedry** (Clavicus Złośliwy)
- **Przedświt** (Meridia)
- **Pamiętna noc** (Sanguine)
- **Koszmar na jawie** (Vaermina)
- **Szepczące drzwi** (Mephala)
- **Fragmenty przeszłości** (Mehrunes Dagon)
- **Zew Boethiah** (Boethiah)



D o d a t k o w e u w a g i

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 książki 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)

Okno do świata duchów

U a k t y w n i e n i e q u e s t u

Wymagania do uaktywnienia questu: Pierwszą część tego questu możesz zaliczyć w dowolnym momencie gry. Co ciekawe, jest to jedyny quest daedryczny, którego nie można przegapić, albowiem jest on automatycznie uaktywniany podczas zaliczania głównego questu zatytułowanego **Pradawna wiedza** (oczywiście tylko jeśli wcześniej samodzielnie go nie rozpocząłeś). Drugą część tego questu możesz zaliczyć dopiero po awansowaniu na co najmniej 15 poziom doświadczenia.



Quest ten możesz uaktywnić na dwa zasadnicze sposoby. **Pierwszym sposobem** jest odbycie rozmowy z **Uragiem gro-Shubtem** w ramach głównego questu **Pradawna wiedza**. Postać ta przebywa w **Arcanaeum** w **Akademii w Zimowej Twierdzy** (północna część Skyrim), a opisywany daedryczny quest zostałby uaktywniony po przeczytaniu otrzymanej od Uraga książki **Refleksje nad Prastarymi Zwojami** (powyższy screen).