

The Elder Scrolls III: Trójca

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls III Tribunal

autorzy: Piotr „Ziuziek” Deja

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
Rozpoczęcie Przygody	4
Miasto	5
Pałac Królewski	5
Dziedziniec Świątyni	7
Wielka Świątynia	8
Ręka Bogów	10
Wielki Bazar	13
Plac Brindisi Dorom	15
Podziemia	16
Kanały Świątynne	16
Stara Świątynia	18
Kanały Posiadłości	20
Kanały Bazaru	21
Kanały Zachodnie	22
Ruiny	23
Bamz-Amschend	23
Norenen-Dur	25
Rozdział I - Mroczne Bractwo	27
Rozdział II - Tienius Delitian	28
Rozdział III - Służba w Świątyni	30
Rozdział IV - Służba u Króla	32
Rozdział V - Służba u Almalexii	33
Rozdział VI – Sotha Sil	35
Rozdział VII - Zadania Pozostałe	37
Alchemia (uaktualniona)	43
Lista Składników	44
Lista Efektów	56
Zaklinanie (uaktualnione)	59
Klejnoty Dusz	59
Łapanie Dusz	60
Odpowiedni Przedmiot	61
Magiczne Efekty	64
Zaklinanie	64

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 wszystkich w poradniku do dodatkowej kampanii o dla jednej z najlepszych gier RPG, jaką jest Morrowind. Poradnik podzieliłem na następujące części:

- opis lokacji, wraz ze sprzedawcami i ważniejszymi osobami i przedmiotami, lokalizacjami budynków. Dzieli się on na [Miasto] (jest to główna część Twierdzy Smutku), [Podziemia] (jest to Stara Twierdza Smutku, która teraz jest płataniną kanałów i podziemnych korytarzy) oraz [Ruiny] (ruiny krasnoludzkie i daedryczne, dostęp do nich uzyskujesz dopiero później)
- opis zadań głównych (rozdziały I-VI) oraz pobocznych (rozdział VII), wszystkich, które udało mi się znaleźć.
- uaktualnione rozdziały dotyczące zaklinania (o nowe przedmioty z dodatku) oraz alchemii (o nowe składniki).

Polecam zaznajomić się z oznaczeniami, których używam w tekście i na mapach.

Jeśli chodzi o mapy, to żółtym kolorem zaznaczałem nazwę danej lokacji, białym – linie prowadzące od jednej części danej lokacji do drugiej oraz nazwy innych lokacji, do których można stąd przejść, pomarańczowym – ważniejsze punkty, zielonym – miejsca, gdzie można wejść.

Co do tekstu, to oznaczenia są następujące:

Czcionką **pogrubioną pomarańczową** zaznaczałem imiona NPC-ów (także wrogich, ale nie zaznaczałem w ten sposób np. Goblinów czy Liczów)

Czcionką **pogrubioną brązową** zaznaczałem nazwy lokacji.

Czcionką **pogrubioną zieloną** zaznaczałem nazwy ważniejszych przedmiotów.

Czcionką **[pogrubioną w kwadratowych nawiasach]** zaznaczałem ważniejsze punkty (pomarańczowe liczby na mapie) oraz wejścia (zielone litery na mapie)

Czcionką **pogrubioną i podkreśloną** zaznaczałem w tekście miejsce, gdzie można dostać oznaczone tak zadanie (patrz rozdział z zadaniami pozostałymi)

Czcionką **podkreśloną** zaznaczałem odniesienia do zadań pobocznych i kampanii.

Tekst ****** w dwóch gwiazdkach ****** odnosi się do poradnika do Morrowind.

,

Rozpoczęcie Przygody

Tribunal to osobna przygoda, która niewiele – a właściwie nic – nie ma wspólnego z główną kampanią. Ten rozdział poświęciłem dokładnemu opisowi, jak rozpocząć przygodę z „Trójcą”.

Na sam początek upewnij się, że woja postać jest w pełni sił i gdzieś się prześpij – nie w karczmie, ale pod gołym niebem. Za pierwszym lub drugim razem zostaniesz zaatakowany przez zabójców Mrocznego Bractwa – zazwyczaj jednego. Ataki mogą się powtarzać, jeśli będziesz spał pod gołym niebem (ale nie, jeśli dotrzesz do Twierdzy Smutku – patrz dalej). Zabójcy uzbrojeni będą w broń zależnie od twojego poziomu (im wyższy – tym lepszym orężem będą dysponowali). Mają także na sobie pancerz Mrocznego Bractwa, którego klasa także zależy od poziomu (np. na pierwszym wynosi 5, a na 30 – ponad 200).

Po pierwszym ataku twój dziennik zostanie uaktualniony. Teraz porozmawiaj z pierwszym lepszym strażnikiem w jakimkolwiek mieście lub osadzie. Dostaniesz niepokojące informacje, a także radę, byś znalazł **Apellusa Matiusa**.

**** Ebonheart, Ebonheart – pomiędzy [15], [16] i [17] ****

Ten osobnik znajduje się w Ebonheart (dokładniej – obok bramy w środkowej części miasta, tej, która prowadzącej do zamku). Pogadaj z nim, a dostaniesz namiary na kolejną osobę – **Asciene Rane**.

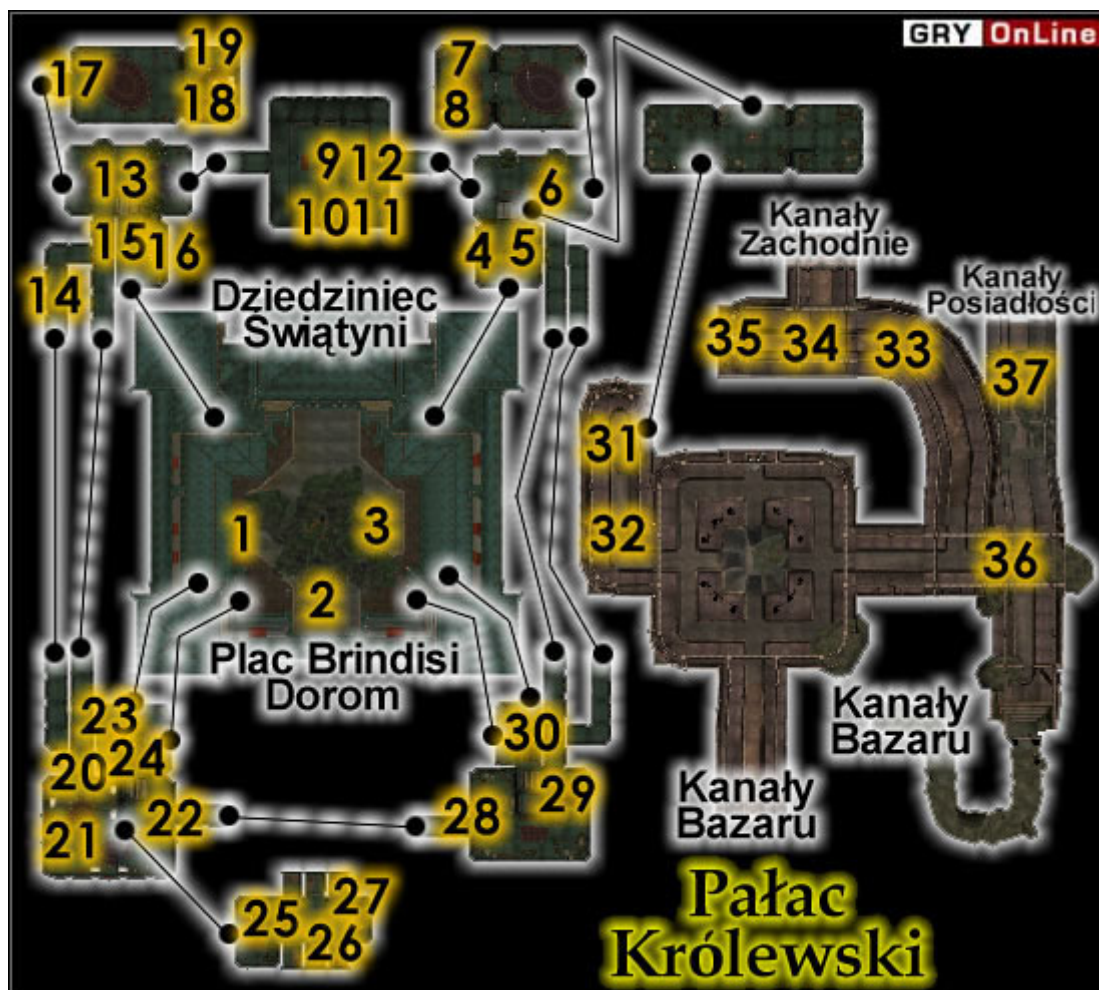
**** Ebonheart, Ebonheart – [18] ****

Jest ona w Komnatach Wielkiej Rady. Po prostu wejdź na most i poszukaj jej w środku, stoi gdzieś na dole. Wyjaśnij jej dokładnie, czemu chcesz się przenieść do Twierdzy Smutku, a zostaniesz teleportowany do **Pałacu Królewskiego**.

Co dalej? To zależy od ciebie. Tutaj podam tylko parę wyjaśnień. Obecna Twierdza smutku jest zbudowana na Starej Twierdzy Smutku. Obecna to [Miasto], natomiast Stara – to [Podziemia] (sieć kanałów i jaskiń głęboko pod ulicami miasta). Są jeszcze [Ruiny], ale dostęp do nich dostaniesz później. Jeśli chcesz się zająć tylko i wyłącznie główną kampanią, to przejdź do rozdziału „Służba w Świątyni”. Polecam jednak najpierw rozprawienie się z Mrocznym Bractwem (kampania „Mroczne Bractwo”) i wykonanie zadań dla **Tieniusa Delitiana** (kampania „Tienius Delitian”).

Miasto

Pałac Królewski



Królewski Pałac to środkowa część Twierdzy Smutku. Tutaj mieszka obecny król i jego matka. Na mapie w środkowej części jest dziedziniec – otaczają go pomieszczenia pałacu, które po kolei opiszę (uwaga – gdy przeniesiesz się z Vvardenfell do Twierdzy Smutku, to znajdziesz się w PrzedSIONku – północno-wschodniej części).

Z dziedzińca północna brama prowadzi na **Dziedziniec Świątyni**, południowa – na **Plac Brindisi Dorom**. W [1] stoi **Plitinius Mero**, w [2] **Królewski Strażnik**, natomiast w [3] – **Calvus Horatius**. Ten ostatni jest najemnikiem, którego można wynająć za 250 złota (sam wszystko i dokładnie wyjaśni, jakie są zasady współpracy). Są tu wyjścia do PrzedSIONku, Siedziby Kultu Tamriel, Kwater Strażników i Magazynu Legionu.

W PrzedSIONku w [4] stoi **Effe-Tei**. Służy on informacjami oraz jest jedyną osobą, która może przenieść cię z powrotem do Vvardenfell. Poza tym w [5] i [6] spotkasz **Królewskich Strażników**. Stąd możesz wyjść na Dziedziniec, do Sali Tronowej, Komnat Helsetha lub Magazynu Legionu, dolne przejście prowadzi do Podziemi (opis na końcu).

Komnaty Helsetha są na razie zamknięte i nie można się do nich dostać – po więcej szczegółów dotyczących tego zapraszam do opisu kampanii „Służba u Króla”. Warto wiedzieć, że jest tam na skrzyni księga **Tajemnica Talary, Część 3** (podnosi o 1 Zniszczenie), która leży na skrzyni. W [7] stoi **Ervis Verano**, a w [8] – **Milvela Dralen**.

W Sali Tronowej nie będzie na razie nic ciekawego. W [9] stoi małomówny **Tienius Delitian**. Wokół niego są strażnicy królewscy: w [10] **Evo Othrelloth**, w [11] **Ivulen Irano**, a w [12] – **Diradeni Farano**. Są tu wyjścia do PrzedSIONku i Siedziby Kultu Tamriel.

W Siedzibie Kultu Tamriel w [13] i [14] stoją **Królewscy Strażnicy**. Na dole w [15] jest **Laurina Maria**, która handluje miksturami, posiada 1200 złota, sprzedaje i pomaga tworzyć zaklęcia. Obok niej w [16] jest **Crito Olcinus** (jego usługi są tylko dla wysokich rangą członków Kultu Tamriel), który także oferuje sprzedaż i tworzenie zaklęć, handluje też miksturami i posiada 1000 złota. Z tego pomieszczenia można dostać się na Dziedziniec, do Komnat Barenziah i Kwater Strażników.

W Komnatach Barenziah na razie stoją tylko dwie osoby: w [18] **Alusannah**, a w [19] matka króla – **Barenziah**. Stąd można tylko wyjść z powrotem do Siedziby Kultu Tamriel.

W Kwaterach Strażników są (ciekawe, prawda?) **Królewscy Strażnicy** – w [20], [22] i [23]. W [21] znajduje się pokój ze skrzyniami wszystkich strażników w pałacu, natomiast w [24] na dole stoi **Aleri Aren**. Można stąd wyjść na Dziedziniec, do Siedziby Kultu Tamriel i Magazynów Legionu, natomiast dolne przejście prowadzi do Więzienia.

W Więzieniu nie ma niczego zbytnio ciekawego. W [25] i [26] stoją **Królewscy Strażnicy**, natomiast w [27] jest skrzynia z dowodami (tam właśnie składowane są rzeczy, które ukradłeś, a które zostały odebrane ci przez strażników, skrzynia ma poziom zamka równy 50). Z więzienia można tylko wrócić z powrotem do Kwater Strażników.

W Magazynach Legionu na górze w [28] i [29] stoją **Strażnicy**, natomiast na dole jest **Kapitan Straży** – w [30]. Jest tu też mnóstwo worków, beczek itp. z jedzeniem, ale nie warto zawracać sobie nimi głowy. Można stąd wyjść na Dziedziniec, iść do Kwater Strażników lub Przedsionka.

W Podziemiach – oprócz zejścia do Kanałów Pałacu nie ma nic ciekawego. Skrzyniami i workami z żarciem nie warto sobie zawracać głowy. W kanałach natomiast jedyną rzeczą, którą będziesz spotykał, będą przeciwnicy: Gobliny w [33], [34], [35] i [36], jeden Durzog w [33], Szkielet w [31]. Ostatnim przeciwnikiem w [32] będzie jeden z listy: Zjawa Przodka, Kościej, Potężniejsza Zjawa Przodka, Szkielet Czempion lub Licz. W [37] pod wodą są **Zwłoki** do przeszukania. Z tej części podziemi można dostać się do innych kanałów: **Kanałów Bazaru**, **Kanałów Posiadłości** i **Kanałów Zachodnich**.

D z i e d z i n i e c Ś w i ą t y n i



Jest to duży plac podzielony na parki oraz główną część – **Wielką Świątynię**, do której tylko stąd można się dostać. Nie ma tu innych budynków. Są tu wyjścia do trzech dzielnic: **Ręki Bogów**, **Pałacu Królewskiego** i **Wielkiego Bazaru**.

Jedyne, co jest tu ciekawe, to osoby:

- [1] – **Gaenor**. Zanim zaczniesz z nim rozmawiać, obejrzyj dokładnie opis zadania **Naturalny**.
- [2] – **Mehra Helas**. Możesz z nią pogadać o ogólnej sytuacji, później jej obecność będzie dotyczyła zadania **Szkarłatna Plaga**.
- [3] – **Athelyn Malas**. Pojawia się, gdy wykonujesz zadanie **Szkarłatna Plaga**.
- [4] – **Goval Ralen**. Jeden z kandydatów w zadaniu **Swaty**.
- [5] – **Gee-Pop Varis**. Ogrodnik, nie ma zbyt wiele do powiedzenia.
- [6] – **Bels Uvenim**. Patrz zadanie **Wodzowie**.
- [7] – **Forven Berano**. Patrz do kampanii „**Tienius Delitian**”.