

The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V Skyrim Dragonborn

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

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	5
Dragonborn [Smocze Dziecię]	6
Find out who sent the cultists [Sprawdź, kto wysłał kultystów]	7
Read Cultist's Orders [Przeczytaj rozkazy kultystów]	8
Travel to Solstheim [Dotrzyj do Solstheim]	9
Search for information about Miraak [Poszukaj informacji na temat Miraaka]	10
Investigate the Shrine [Przeszukaj Świątynię]	12
Reach the Temple of Miraak [Dotrzyj do Świątyni Miraaka]	13
The Temple of Miraak [Świątynia Miraaka]	14
Talk to Frea [Porozmawiaj z Freą]	14
Find the source of Miraak's power [Znajdź źródło mocy Miraaka]	15
Read the Black Book [Przeczytaj Czarną Księgę]	22
Talk to Frea [Porozmawiaj z Freą]	23
The Fate of the Skaal [Przeznaczenie Skaalów]	24
Accompany Frea to Skaal Village [Dotrzyj z Freą do wioski Skaalów]	24
Talk to Storn Crag-Strider [Porozmawiaj ze Stornem Crag-Striderem]	25
Learn Word of Power [Naucz się Słowa Mocy]	26
Use the „Bend Will” Shout on the Wind Stone [Użyj Krzyku „Ugięcie woli” na Kamieniu Wichru]	27
Defeat the Lurker [Pokonaj Lurkera]	28
Talk to Storn [Porozmawiaj ze Stornem]	29
Cleansing the Stones [Oczyszczanie Kamieni]	30
Cleanse the Sun Stone [Oczyść Słoneczny Kamień]	30
Cleanse the Beast Stone [Oczyść Kamień Bestii]	31
Cleanse the Earth Stone [Oczyść Kamień Ziemi]	32
Cleanse the Water Stone [Oczyść Kamień Wody]	33
Path of Knowledge [Ścieżka mądrości]	34
Talk to Neloth [Porozmawiaj z Nelothem]	34
Travel to Nchardak with Neloth [Idź z Nelothem do twierdzy Nchardak]	36
Restore the steam supply to the Dwemer reading room [Przywróć zasilanie parowe do dwemerskiej czytelnii]	38
Release the book from the Dwemer contraption [Wydobądź Księgę z dwemerskiego urządzenia]	46
Gardener of Men [Ogrodnik ludzkości]	47
Read the Black Book	47
Learn the hidden knowledge of „Epistolary Arumen” [Poznaj ukrytą wiedzę zawartą w „Epistolary Arumen”]	48
Talk to Storn [Porozmawiaj ze Stornem]	52
Wait for Storn to read the book [Poczekaj aż Storn przeczyta księgę]	53
At the Summit of Apocrypha [Na szczycie krainy Apocrypha]	54
Unlock your „Bend Will” Shout [Odblokuj Krzyk „Ugięcie Woli”]	54
Read „Waking Dreams” [Przeczytaj księgę „Budzenie snów”]	55
Reach Miraak's Temple [Dotrzyj do Świątyni Miraaka]	56
Use the „Bend Will” Shout to tame Sahrotaar [Użyj Krzyku „Ugięcie Woli” aby oswoić Sahrotaara]	59
Defeat Miraak [Pokonaj Miraaka]	60
Czarne Księgi	62
Black Book: Filament and Filigree [Czarna Księga: Włókno i filigran]	62
Black Book: Sallow Regent [Czarna Księga: Spaczony regent]	64
Black Book: The Hidden Twilight [Czarna Księga: Ukryty Zmierzch]	69
Black Book: The Winds of Change [Czarna Księga: Wichry Zmian]	74
Black Book: Untold Legends [Czarna Księga: Nieopowiedziane legendy]	77

Wątki poboczne: Raven Rock	80
A New Debt [Nowy dług]	80
March of the Dead [Marsz umarłych]	82
Served Cold [Podane na zimno]	92
The Final Descent [Ostateczne zejście]	102
Wątki poboczne: Wioska Skaalów	116
A New Source of Stalhrim [Nowe źródło Stalhrimu]	116
Filial Bonds [Więzi rodzinne]	120
Lost Legacy [Zaginione dziedzictwo]	122
Wątki poboczne: Tel Mithryn	131
Azra's Staffs [Kostury Azry]	131
Briarheart Necropsy [Autopsja renegata Serca-róży]	133
Experimental Subject [Obiekt eksperymentu]	135
From the Ashes [Z popiołów]	137
Healing a House [Uzdrawianie domu]	139
Heart Stones [Kamienie sercowe]	144
Lost Knowledge [Zagubiona wiedza]	146
Old Friends [Starzy przyjaciele]	148
Reluctant Steward [Leniwy zarządca]	154
Wątki poboczne: Izba Thirsk i Schronienie Bujold	157
The Chief of Thirsk Hall [Wódz Izby Thirsk]	157
Retaking Thirsk [Odbicie Thirsk]	162
Wątki poboczne: Kolbjorn Barrow	169
Unearthed [Wykop]	169
Wątki poboczne: Inne	189
Deathbrand	189
Ebony Warrior [Ebonowy wojownik]	193

Pozostałe zadania	195
Ask Deor About Baldor's Disappearance [Spytaj Deora o zniknięcie Baldora]	195
Bring 10 Stalhrim Ore and 15 Ebony Ingots to Halbarn [Przynieś Halbarnowi 10 odłamków Stalhrimu oraz 15 sztabek ebonu]	196
Bring 50 Riekling Spears to Hilund [Zdobądź dla Hilund 50 włóczy Rieklingów]	199
Bring Elmus some Ashfire Mead from Thirsk Mead Hall [Przynieś Elmusowi nieco popielnego miodu z Izby Thirsk]	200
Bring Elmus some Juniper Berries [Dostarcz Elmusowi jagody jałowca]	201
Bring a <item name> to Elynea [Przynieś Elynei wymagany składnik]	202
Clear the Temple's tomb of ash spawn [Oczyść świątynny grobowiec z popielnych pomiotów]	203
Convince Geldis Sadri to admit Bralsa Drel to the inn [Przekonaj Geldisa Sadri, by pozwolił Bralsie Drel wrócić do karczmy]	205
Convince Nikulas to stay in Skaal Vilage [Przekonaj Nikulasa, by został w wiosce Skaalów]	207
Distribute Sadri's Sujamma [Rozdaj sujammę Sadriego]	209
Locate Cindiri's Folio from the wreck of the Strident Squall [Odszukaj książkę Cindiri we wraku Piskliwego Szkwału]	212
Locate the East Empire Pendants for Fethis Alor in Raven Rock [Znajdź naszyjniki kompanii wschodniocesarskiej dla Fethisa Alora w Raven Rock]	214
Locate the Raven Rock Stash [Zlokalizuj dziuplę w Raven Rock]	216
Recover the Bonemold Formula for Glover Mallory [Odzyskaj przepis na kościany pancerz dla Glovera Mallorego]	218
Retrieve the Ancient Nordic Pickaxe [Zdobądź Starożytny Norski Kilof]	220
Retrieve netch jelly for Milore Ienth [Zdobądź wydzielinę z netcha dla Milore Ienth]	221
Take Nera's Necklace to Runil in Falkreath [Weź naszyjnik Nery do Runila z Falkret]	223
Visit the hunters at Frostmoon Crag [Spotkaj się z myśliwymi we Frostmoon Crag]	225
Nieoznaczone zadania	227
Kagrumez	227
Karstaag	232
Małżeństwo	236

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

Niniejszy poradnik to kompletne i sprawdzone kompendium, zawierające wszystkie informacje na temat gry *The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn*. Oto, co można w nim znaleźć:

- szczegółowy opis głównego wątku fabularnego oraz wszystkich zadań pobocznych;
- porady taktyczne dotyczące poszczególnych walk i rozmów;
- instrukcje pomagające w eksploracji terenu;
- listę możliwych opcji romansowych;
- szereg map, które powinny pomóc w łatwym poruszaniu się po niegościnniej krainie Solstheim;
- opis ukrytych zadań, które nie występują w dzienniku.

Całość została bogato zilustrowana i napisana w przejrzysty, łatwy do zrozumienia sposób.

Dodatkowe uwagi

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor czerwony odnosi się do 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 do nazw Krzyków, Słów Mocy oraz pozostałych umiejętności i zaklęć.

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Dragonborn [Smocze Dziecię]



Aby cieszyć się zawartością oferowaną przez dodatek *Dragonborn*, trzeba spełnić kilka warunków. Pierwszym i podstawowym jest oczywiście pobranie rozszerzenia i uruchomienie gry na koncie, do którego jest ono przypisane.

Nowy quest staje się dostępny jedynie pod warunkiem, że zaliczyłeś już misję z głównego wątku gry – **The Way of the Voice (Droga Głosu)**, czyli dotarłeś do misji **Róg Jurgena Wiatrowładnego (The Horn Of Jurgen Windcaller)**.



Jeśli masz to już za sobą, udaj się do dowolnego miasta w grze i poczekaj, aż zaczepią Cię dwaj **kultyści** (w ten sposób rozpocznieś główny wątek dodatku). Alternatywnie możesz też wyruszyć do **Windhelm** i porozmawiać w dokach z mężczyzną o imieniu **Gjalund Salt-Sage**. Przetransportuje Cię on do nowej krainy, ale nie aktywujesz w ten sposób nowego zadania (oczywiście istnieje możliwość, że wspomnianych **kultystów** spotkasz już na miejscu i wszystko potoczy się prawidłowo).

**F i n d o u t w h o s e n t t h e c u l t i s t s [S p r a w d ź ,
k t o w y s ł a ł k u l t y s t ó w]**



Kultyści spytają Cię, czy faktycznie jesteś Smoczym Dziecięciem. Niezależnie od tego, jakiej odpowiedzi udzielisz, zostaniesz przez nich zaatakowany. Walka z szaleńcami nie jest zbyt trudna – prawdopodobnie na pomoc przybiegną Ci okoliczni strażnicy. Sami przeciwnicy nie są zbyt wytrzymali, chociaż miotają dość potężnymi czarami – musisz wziąć to pod uwagę. Kiedy poradzisz sobie z zagrożeniem, koniecznie przeszukaj zwłoki fanatyków. Przy jednym z nich znajdziesz tajemniczy list (**Cultist's Orders**), który powinienes podnieść. Jeśli narzekasz na brak gotówki, możesz sprzedać pozostałe przedmioty należące do wrogów – są warte nieco grosza.