

Morrowind

Opis świata

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls III Morrowind *Opis Świata*

autorzy: Piotr „Ziuziek” Deja & Magdalena „Eijenka” Pokorska

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

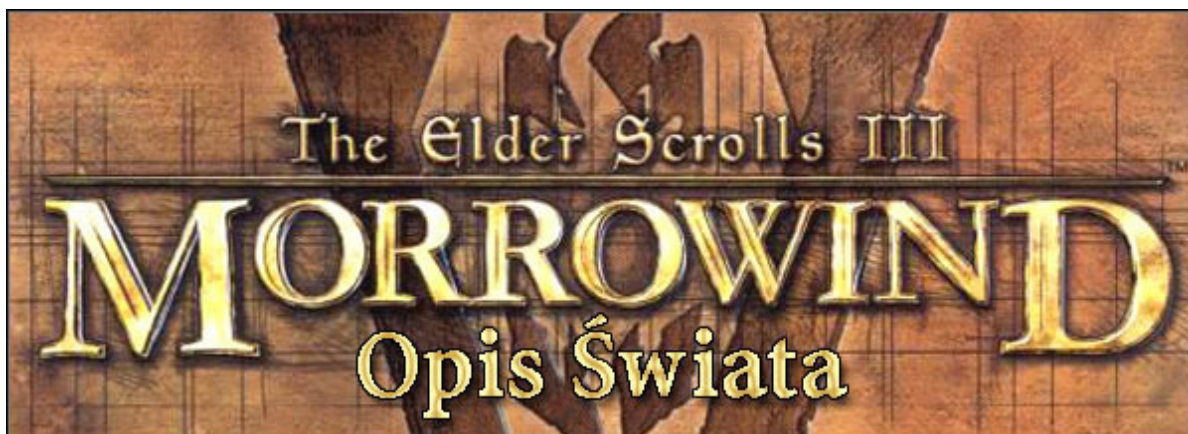
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	3
Jak Korzystać z Poradnika	4
ŚWIAT - Ald-Ruhn	5
ŚWIAT - Andasreth	15
ŚWIAT - Balmora	24
ŚWIAT - Caldera	33
ŚWIAT - Dagon Fel	40
ŚWIAT - Dagoth Ur	50
ŚWIAT - Ebonheart	56
ŚWIAT - Falensarno	65
ŚWIAT - Fort Jeleni	72
ŚWIAT - Gnaar Mok	75
ŚWIAT - Gnosis	81
ŚWIAT - Hla Oad	90
ŚWIAT - Hlormaren	101
ŚWIAT - Indoranyon	109
ŚWIAT - Khuul	115
ŚWIAT - Klasztor Holamayan	124
ŚWIAT - Kogoruhn	134
ŚWIAT - Maar Gan	142
ŚWIAT - Marandus	145
ŚWIAT - Molag Mar	153
ŚWIAT - Obóz Ahemmusa	158
ŚWIAT - Obóz Erabenimsun	166
ŚWIAT - Obóz Urshilaku	174
ŚWIAT - Obóz Zainab	187
ŚWIAT - Pelagiat	192
ŚWIAT - Rotheran	201
ŚWIAT - Sadrith Mora	207
ŚWIAT - Seyda Neen	217
ŚWIAT - Suran	222
ŚWIAT - Tel Aruhn	231
ŚWIAT - Tel Branora	239
ŚWIAT - Tel Uvirith	250
ŚWIAT - Upiorna Brama	259
ŚWIAT - Vas	267
ŚWIAT - Vivek	273
ŚWIAT - Vos	292

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 w jednym z najobszerniejszych, największych i najdokładniejszych poradników, jaki kiedykolwiek ukazał się na GRY-OnLine. Jest to dokładny opis przeogromnej gry The Elder Scrolls III: MORROWIND, przez wielu uważanej za najlepszą pozycję wśród komputerowych erpegów. Jest to poradnik i dla początkujących, i dla doświadczonych, dla będących w pierwszej jak i w drugiej połowie gry, dla bohaterów po wielu niebezpieczeństwach jak i nowicjuszy w świecie przygody. Mam nadzieję, że opis ten przyda się niejednemu graczowi w nieprzyjaznym świecie, jakim jest Vvardenfell.

Konieczniam, powtarzam: konieczniam, zanim zaczniecie korzystać z poradnika, przeczytajcie następny rozdział. Jest to po prostu dokładny opis tego, jak należy z niego korzystać. Może się wydać to dziwne, lecz chcę ustrzec Was przed późniejszymi nieporozumieniami lub niezrozumieniami – bez podstawowej wiedzy łatwo się w tym gąszczu literek pogubić.

Jak Korzystać z Poradnika

Co znajdziecie w poradnikach do gry The Elder Scrolls III: Morrowind:

Ogólne Informacje – jak sama nazwa wskazuje, są tu dokumenty o podstawach gry, jak i rzeczach przeznaczonych dla bardziej doświadczonych graczy. Znajduje się w tym krótki poradnik dotyczący rozpoczęcia gry i tworzenia bohatera, opis umiejętności (wraz z listą nauczycieli i ksiąg), mapa główna wraz z listą lokacji i transportu po wielkim świecie. Wliczają się to porady dotyczące zaklinalnia przedmiotów i tworzenia eliksirów. Nie zamieszczałem tu tego, co można znaleźć w samej grze – np. opisów współczynników – by po prostu nie dublować informacji.

Opis Świata – jest to dokładny opis trzydziestu sześciu obszarów, na który podzieliłem świat Vvardenfell. Każdy z nich jest podzielony na trzy części: Punkty na Głównej Mapie (są to pojedyncze miejsca czy osoby, do których nie warto było tworzyć osobnej mapy), Ważniejsze Miejsca (najczęściej miasta i osady, lub te lokacje, które są niezwykle ważne dla fabuły) i Pozostałe Miejsca (wszystkie pozostałe lokacje). Tutaj podaję lokację wszystkich ważniejszych przedmiotów, a także osób i usług, jakie oferują – a także zadania, jakie dają i organizacje, do których mogą Cię przyłączyć. Tutaj także są mapy do gry – niezbędnik i przy zwiedzaniu świata i przy wykonywaniu zadań (następny rozdział). Jeśli chcesz wiedzieć, czy w obszukanym ruinach czegoś nie przeoczyłeś, lub gdzie są usługi w mieście, w którym się znalazłeś – zajrzyj do opisu świata.

Questy – jest to opis wszystkich gildii i organizacji, jakie występują w grze oraz dokładny opis zadań, jakie te gildie mogą Ci dać. Często z opisu zadań będę odnosił się właśnie do opisu świata – na przykład, jeśli opisuję jaskinię, w której trzeba kogoś zabić, to napisana jest tylko droga do tego kogoś - nie podaję, co można w tej jaskini znaleźć (to znajduje się w opisie świata).

Jeśli chodzi o mapy, to tu wielkiej filozofii nie ma – numerkami oznaczyłem ważniejsze miejsca, gdzie COŚ się znajduje (coś ważnego zazwyczaj :), a literkami – przejścia pomiędzy wewnętrznymi lokacjami. Niebieskie strzałki to miejsca, gdzie pojawiaasz się, jeśli wchodzisz „z zewnątrz”. Na mapach obszarów są skróty – GR to Grobowiec Rodziny, a KJ to Kopalnia Jaj.

Tekst zostawiłem sobie na koniec. Używałem różnych stylów do różnych funkcji:

Czcionką **brązową pogrubioną** zaznaczałem obszary (czyli jeden z 36 obszarów, na które podzieliłem świat gry). Czcionką **brązową** zaznaczałem lokacje. Jeśli np. napisane jest, żebyś „udał się do miasta **Khuul, Khuul**”, to trzeba zobaczyć mapę obszaru o nazwie Khuul i poszukać na nim miasta Khuul :). Podobnie jest np. z **Dagon Fel, Grota Malmus** itp. Czasami niektóre większe nazwa podzielone są na części – wtedy podaję np. „idź do **Balmora, Balmora, południowa część**”. Nazw lokacji NIE ODMIENIAM – żeby nie było, że to są jakieś błędy :). Jest więc „idź do Balmora”, a nie „idź do Balmory”. By znaleźć konkretną lokację, wystarczy zajrzeć do rozdziału Mapa Główna – tam jest lista wszystkich obszarów, wraz z lokacjami ważniejszymi i pozostałymi, jakie można na nim spotkać.

Czcionką pogrubioną zaznaczyłem numerki (czyli np. **[1], [3], [8]**) oraz literki (**A, C, G**), które odpowiadają tym na mapkach. Dodatkowo zaznaczałem tym drukiem miejsca w opisie, gdzie można znaleźć jakieś zadanie nie związane z żadną gildią - np. **(QUEST: Ald'Ruhn - Zaginiony Mąż)**, a także usługę specjalną – gdy jakaś postać oferuje ci dołączenie do organizacji (np. „...pozwala **ci dołączyć do Gildii Złodziei**”).

Czcionką **pomarańczową** zaznaczone są wszelkie osoby – przyjazne, nieprzyjazne – każdy, kto zalicza się do grupy NPC'ów. Jeśli lokacja ma nazwę dom **kogoś tam**, albo **ktoś tam**: kowal, to jest to skrót oznaczający osobę w danym domu, sklepie itp. Jeśli nie ma tej osoby w domu, to czcionka jest normalna.

Czcionką **zieloną** zaznaczyłem ważniejsze przedmioty (cenne, specjalne – używane do zadań, jak i nagrody, które dostajesz od różnych gildii). Jeśli w skrzyniach znajdują się losowo wybierane przedmioty, to będzie po prostu napisane „przeszukaj skrzynie”. A jeśli gdzieś jest jakiś KONKRETNY przedmiot, to oczywiście zaznaczyłem go na zielono. Podobnie z bronią przeciwników – często wrogowie mają losowo wybraną broń, zależną od twego poziomu.

Po przeczytaniu tego zapraszam Cię drogi gracz do poradnika :)

ŚWIAT - Ald-Ruhn



P u n k t y n a g ł ó w n e j m a p i e

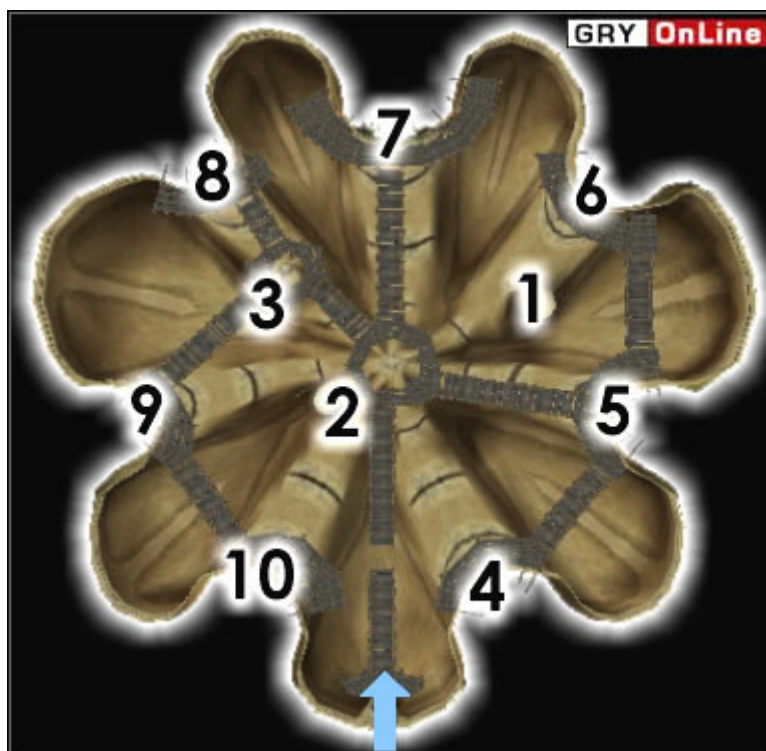
[1] – **Viatrix Petilia**. Jeśli z nią pogadasz, to nie będziesz miał możliwości odmowy – będziesz musiał wykonać (**QUEST: Ald'Ruhn – Eskorta Viatrix**), bo jeśli odmówisz, to kobieta nie będzie już chciała twojej pomocy.

[2] – **Falanu Indaren**. Pogadaj z nią, a dostaniesz zadanie – (**QUEST: Ald'Ruhn – Zaginony Mąż**).

[3] – **Drerel Indaren**. Mąż powyższej.

W a ż n i e j s z e m i e j s c a

Ald'Ruhn, posiadłości



Po wejściu nareszcie można zobaczyć co to do ciężkiej cholery był ten „krab cesarski”. Kręci się tu trzech **Redorańskich Strażników**, nie ma poza tym nikogo i niczego. Dlatego od razu można przeszukiwać rozległe posiadłości. Najlepiej zacząć od dołu:

[1] – **Llether Vari**: Zaklinacz. Oferuje zaklinanie przedmiotów, handluje wszystkim, w tym zwojami i magicznymi przedmiotami, posiada 2000 złota. Porozmawiaj z nim o „pracy”, a dostaniesz zadanie (**QUEST: Ald'Ruhn – Dług**). Ponieważ pilnuje tutaj wszystkiego **Redorański Strażnik**, nie będziesz mógł bezkarnie zabrać przedmiotów na stołach (miecz **Sopel**, **Kościane Buty**, amulet **Gniew Burzy**, **Stalowa Dai-Katana**, miecz **Ostatnie Życzenie**). Oba pokoje są zamknięte, ale nic się nie stanie jeśli użyjesz wytrycha do ich otwarcia. Stanie się natomiast, jeśli spróbujesz zabrać **Klucz Llethera Vari** ze stoliku, więc wytrych jest jedynym bezkrwawym rozwiązaniem. W prawym jest księga **Kupowanie Jak Gra** (podnosi o 1 Handel). W skrzyni jest złoto, a w szafie DUŻO magicznych przedmiotów. W drugim pokoju, oprócz **Lledsy Vari**, nie ma nic ciekawego.

[2] – **Bivale Terenan**: Krawcowa. Pilnuje jej **Redorański Strażnik**. Handluje odzieżą, posiada 300 złota. W jej domu nie ma nic zbytnio ciekawego. Porozmawiaj z nią o pracy, a dostaniesz zadanie - (**QUEST: Ald'Ruhn – Dług**).

[3] – **Cienne Sintieve**: Alchemik. Handluje miksturami, sprzętem alchemicznym i składnikami, posiada 300 złota. Oprócz tego nie ma nic ciekawego w swym mieszkaniu.

[4] – Posiadłość Venim. Po wejściu będziesz mógł pogadać ze zwykłymi cywilami – **Irverem Fevurem** i **Ralamem Vilasem** lub strażnikami (są odziani w dwemerowe zbroje) – **Vevulem Alverem** i **Velsą Orethi**. Skorzystaj z drzwi po lewej, prowadzących do kwater strażników. Jest tu tylko dwóch – **Novor Gorvas** stojący w korytarzu i **Tereri Irethi** w jednym z pokoi. Ponieważ kwatery są pootwierane i nikogo w nich nie ma (a nawet te zamknięte można bez przeszkód otworzyć wytrychem), to bez problemu przeszukasz wszystkie. Licząc od wejścia – w trzecim pokoju po prawej jest **Wilcza Królowa, Księga I** (podnosi o 1 Zabezpieczenia), a w czwartym po lewej – **Medalion Hlervu** (na skrzyni). Wyjdź stąd i skorzystaj ze środkowych drzwi, które zaprowadzą cię do prywatnych komnat. Oprócz niektórych postaci nic ciekawego tu nie ma: Strażnicy to: **Nidryne Redas**, **Bevadar Bels**, **Idros Givyn**, **Nathyne Uvelas**. Cywile to stojące na górze **Vendrala Aravel** i **Veresa Salvani**. **Bolvyn Venim** natomiast nie będzie zbyt rozmowny, ale pogadasz z nim później.

Przejdź do sypialni – prowadzą tu dwoje drzwi. Prawe do sypialni **Dilvene Venim** (na stoliku po lewej jest księga **Gwiazda Poranna 2920** – podnosi o 1 Długie Ostrze). Lewe do pozostałych sypialni (nie ma tam nic ciekawego). Wyjdź i skieruj kroki do południowego skrzydła – jest tam dwoje strażników: **Tidras Deltis** i **Malsa Ules**. Na ławce leżą dwa przedmioty - **Wiadomość dla Malsy Ules** oraz **Klucz do Posiadłości Venim**. Notatka powinna cię zaciekawić – aby dostać się do „gościa”, musisz poszukać płachty na końcu jednego z korytarzy – są za nią drzwi prowadzące do **Varvura Sarethi**.

[5] – Siedziba Morag Tong. Jeśli nie należysz do tej organizacji, to żadna z usług nie będzie dla ciebie dostępna. W hallu stoją: **Hoki** (uczy Skradania się, Akrobatyki i Lekkiego Pancerza), **Goren Andarys** (uczy Skradania się, Akrobatyki i Walki Wręcz) i **Salyni Nelvayn** (sprzedaje zaklęcia). Na stoliku leży księga **Modlitwy Baranata** (podnosi o 1 Walkę Wręcz). Idź dalej, a spotkasz **Lassoura Zenammu** (handluje wytrychami oraz bronią – ma w ofercie **Stalowe Pajęczce Ostrze** i **Żelazny Sztylet Pająka**, posiada 250 złota i uczy Celności, Krótkiego Ostrza i Lekkiego Pancerza). Wokół niego jest sporo skrzynek do przeszukania.

[6] – Posiadłość Arobar. Ta jest na szczęście mniejsza od poprzedniej. W hallu spotkasz **Ethesa Evosa** i czterech **Redorańskich Strażników**. Przejdź do kwater strażników – jest tu **Bolyn Elval** (w drugim lewym pokoju znajdziesz księgę **36 Lekcji Viveka, Kazanie 20**, podnosi o 1 Długie Ostrze), po czym wejdź do prywatnych komnat. Pogadaj z **Vindyne Belvani**, przeszukaj pokoje i odwiedź sypialnie. W lewym pokoju (nie mówiąc o **Redorańskim Strażniku** w hallu) są **Llavane Hlas** i **Miner Arobar**. Na szafie leżą: **Lewy i Prawy Kościany Karwasz**, **Lewy i Prawy Kościany Naramiennik Armun-An**, **Kościane Buty** i **Hełm Redorańskiego Mistrza**. W prawym jest **Gandosa Arobar**. W skrzyniach są różne książki, m.in. **Ulubiona Książka Boethiaha**.

[7] – Po opis patrz poniżej.

[8] – Posiadłość Llethri. W hallu kręcą się **Eindel**, **Llanel Brenos**, **Dinara Othrelas** i czterech **Redorańskich Strażników**. Nie ma tu nic ciekawego, dlatego idź w lewo do komnat strażników. Jest tu trójka **Redorańskich Strażników**, więc uważaj gdy będziesz coś zabierał. Na jednym z łóżek leżą cztery **Rzutki Ostatecznej Rozprawy**, na stole jest księga **Lekcja Strzelania z Łuku** (podnosi o 1 Celność). Na górze są dwa **Kościane Kirysy**, **Kościane Buty** i **Kościana Tarcza**, a na szafie - **Klucz do Posiadłości Llethri**. To wszystko tutaj – wyjdź i skieruj kroki do sypialni. Są tu dwie sypialnie, w jednej jest **Sanvyn Llethri**, a drugiej – **Fathasa Llethri** (jest tu także **Hełm Redorańskiego Mistrza**). Do przeszukania zostały ci tylko prywatne komnaty – skieruj tam kroki. Możesz porozmawiać z **Garisą Llethri**, **Tensem Nolarem** lub **Urevałem Dralaynem**. W jednym z pokoi w skrzyni jest książka **Sekrety Kuchni Rodu Redoran**.

[9] – Posiadłość Sarethi. Mniejsza posiadłość – w korytarzu stoi para **Redorańskich Strażników**, są tu też **Domesea Sarethi** i **Athyn Sarethi**, mogą być także **Arsyn Salas** i **Gragus Lleran** (jeśli wykonujesz jakieś misje). W pokoju po lewej jest trochę złota – sprawdź też sypialnie strażników. W pierwszym pokoju po lewej jest księga **36 Lekcji Viveka, Kazanie 17** (podnosi o 1 Długie Ostrze), a drugim – **Podejrzany Popielny Posążek**.

[10] – Posiadłość Ramoran. Oprócz kilku **Redorańskich Strażników** jest tutaj także **Garvs Ramarys**. W jednym z pokoi jest **Kościany Kirys** – i to wszystko. Lepiej przejść do prywatnych komnat – jest tu więcej osób do zagadania – **Favilea Sathendas**, **Hlaren Ramoran**, **Raryn Daren** i **Nalvyna Sarinith**. Niestety, nie ma żadnych ciekawych przedmiotów.