

# Morrowind

## Questy

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Elder Scrolls III Morrowind *Questy***

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

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
<b>Jak Korzystać z Poradnika</b>	<b>5</b>
<b>QUESTY – Ostrza – Zadania Główne</b>	<b>6</b>
<b>Informacje Ogólne i Awans</b>	<b>6</b>
Balmora – Caius Cosades	7
Zaginione Przepowiednie i Trzecia Próba	10
Czwarta Próba – Hortator Trzech Rodów	12
Piąta Próba – Wódz Czterech Plemion	15
Szósta Próba – Rozmowa z Lordem Vivekiem	17
Siódma Próba – Pokonanie Dagoth Ura	18
To Jeszcze Nie Koniec...	19
<b>QUESTY – Gildia Magów</b>	<b>20</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>20</b>
<b>Awans</b>	<b>20</b>
Balmora – Ajiira	21
Balmora – Ranis Athrys	22
Ald'Ruhn – Edwinna Elbert	23
Sadrith Mora – Drzemka-W-Cieniu-Drzew	24
Vivek – Trebonius Artorius	25
Ranga Arcymaga	26
<b>QUESTY – Gildia Wojowników</b>	<b>27</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>27</b>
<b>Awans</b>	<b>27</b>
Balmora – Eydis Płonące Oko	28
Ald'Ruhn – Persius Mercius	29
Sadrith Mora - Hrundi	30
Vivek – Lorbumul gro-Aglakh	31
Trudna Decyzja	32
<b>QUESTY – Gildia Złodziei</b>	<b>34</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>34</b>
<b>Awans</b>	<b>34</b>
Balmora – Habasi Słodkie Usta	35
Ald'Ruhn – Aengoth Jubiler	36
Sadrith Mora – Wielka Helende	37
Vivek – Bał Molagmar	38
Vivek – Dżentelmen Jim Stacey	39
<b>QUESTY – Wielki Ród Hlaalu</b>	<b>40</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>40</b>
<b>Awans</b>	<b>40</b>
Balmora – Nileno Dorvayn	41
Sponsor – Crassius Curio	42
Vivek – Edryno Arethi	42
Caldera – Odral Helvi	43
Crassius Curio i Rozbudowa Twierdzy	44
Ebonheart – Książę Vedam Dren	45
<b>QUESTY – Wielki Ród Redoran</b>	<b>46</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>46</b>
<b>Awans</b>	<b>46</b>
Ald'Ruhn, Siedziba Rady Rodu Redoran - Neminda	47
Ald Velothi, Posterunek – Theldyn Virith	48
Ald'Ruhn, Siedziba Rady Redoran – Tuveso Beleth	48
Ald'Ruhn, Posiadłość Sarethi – Athyn Sarethi	49
Ranga: Ojciec Rodu	51
Ranga: Członek Rady	52
Ranga: Arcymistrz	53
Vivek, Redoran: Skarbiec – Faral Retheran	53
<b>QUESTY – Wielki Ród Telvanni</b>	<b>54</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>54</b>
<b>Awans</b>	<b>54</b>
Sadrith Mora, Siedziba Rady Rodu Telvanni - Głosy	55
Sadrith Mora, Siedziba Rady Rodu Telvanni - Głosy	56
Tel Vos, Kwatery Aryona – Mistrz Aryon	58
Budowa Twierdzy	59
Awans na Arcymistrza	60

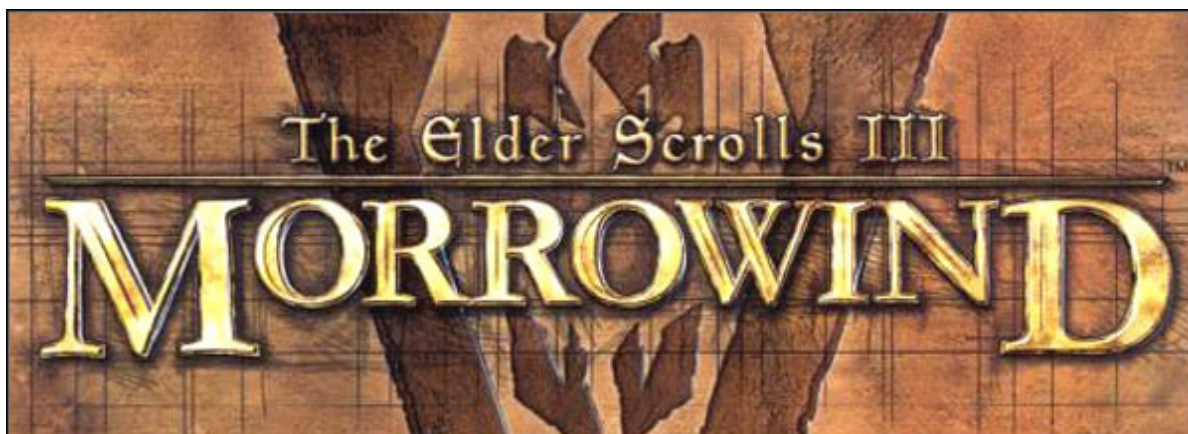
<b>QUESTY – Kult Tamriel</b>	<b>61</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>61</b>
<b>Awans</b>	<b>61</b>
<b>Iulus Truptor - Jałmużnicy</b>	<b>62</b>
<b>Synnolian Tunifus – Świeccy Uzdrawiciele</b>	<b>63</b>
<b>Kaye – Obrońcy Świątyni</b>	<b>64</b>
<b>Lalattia Varian – Wyrocznia</b>	<b>65</b>
<b>QUESTY – Legion Cesarski</b>	<b>67</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>67</b>
<b>Awans</b>	<b>68</b>
<b>Gnisis – Generał Darius</b>	<b>69</b>
<b>Balmora, Fort Księżycowy – Radd Kamienne Serce</b>	<b>70</b>
<b>Fort Jeleni – Imsin Śniąca</b>	<b>71</b>
<b>Ebonheart, Fort Jastrzębi – Frald Biały</b>	<b>71</b>
<b>Ebonheart, Komnaty Wielkiej Rady – Varus Vantinius</b>	<b>72</b>
<b>QUESTY – Świątynia</b>	<b>73</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>73</b>
<b>Awans</b>	<b>73</b>
<b>Siedem Łask - Pielgrzymki</b>	<b>74</b>
<b>Ald'Ruhn – Tuls Valen</b>	<b>75</b>
<b>Molag Mar – Tharer Rotheloth</b>	<b>76</b>
<b>Vivek – Endryn Llethan</b>	<b>77</b>
<b>Upiorna Brama – Uvoo Saryoni</b>	<b>78</b>
<b>Vivek – Archidiakon Tholer Saryoni</b>	<b>79</b>
<b>QUESTY – Morag Tong</b>	<b>80</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>80</b>
<b>Awans</b>	<b>80</b>
<b>Wyroki</b>	<b>81</b>
<b>Specjalne Zadania</b>	<b>82</b>
<b>Krwawe Nici</b>	<b>83</b>
<b>Wyroki Specjalne</b>	<b>84</b>
<b>QUESTY – Dwie Lampy</b>	<b>85</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>85</b>
<b>Miejsca z Niewolnikami</b>	<b>85</b>
<b>Rzadkie Księgi Jobashy</b>	<b>87</b>
<b>Zadania</b>	<b>87</b>
<b>QUESTY – Klany Wampirów</b>	<b>88</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>88</b>
<b>Zalety i Wady Wampiryzmu</b>	<b>88</b>
<b>Jak Zostać Wampirem?</b>	<b>89</b>
<b>Zadania Dla Wszystkich Klanów</b>	<b>89</b>
<b>Klan Aundae (magia)</b>	<b>90</b>
<b>Klan Berne (spryt)</b>	<b>90</b>
<b>Klan Quarra (walka)</b>	<b>91</b>
<b>Jak Wyleczyć Się z Wampiryzmu?</b>	<b>92</b>
<b>QUESTY – Zadania Daedr</b>	<b>93</b>
<b>Informacje Ogólne</b>	<b>93</b>
<b>Zadania Daedr</b>	<b>93</b>
<b>QUESTY – Zadania Daedr</b>	<b>95</b>

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](http://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 zaklinania 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 nazwy 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 - Zaginony 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 :)

## QUESTY – Ostrza – Zadania Główne

### I n f o r m a c j e   O g ó l n e   i   A w a n s

Ostrza są tajną organizacją szpiegów Cesarza. Jest to też kampania główna, niezbędna do ukończenia gry. Oczywiście możesz w międzyczasie wykonywać inne zadania, masz też na wykonanie tych dla Ostrzy nieograniczoną ilość czasu. Rangi są tutaj o wiele bardziej wymagające, niż w innych organizacjach, więc niedoświadczona postać nie będzie mogła wykonywać zadania jednego za drugim.

Musisz udać się do **Balmora**, Balmora, wschodnia część. Do miasta z osady Seyda Neen – w której zaczynasz grę – można dostać się piechotą lub bardzo szybko – łązikiem. Odnajdź dom **Caiusa Cosadesa** w **[13]** i wręcz mu paczkę, którą dostałeś. Zgódź się przyłączyć do organizacji, a będziesz od niego teraz dostawał zadania – wręczy ci także 200 złota na różne wydatki.

Umiejętności potrzebne u Ostrzy to: Retoryka, Skradanie się, Celność, Lekki Pancerz, Przywrócenie i Długie Ostrze. Współczynniki to Inteligencja i Osobowość – przy czym inteligencja zawsze ma wyższą wartość od osobowości. Poniżej spis wszystkich stopni u Ostrzy wraz z wymaganiami:

**Nowicjusz:** współczynniki: 30 – 30

**Terminator:** współczynniki: 40 – 30, umiejętności: jedna na 30, dwie na 20

**Czeladnik:** współczynniki: 45 – 35, umiejętności: jedna na 40, dwie na 20

**Tropiciel:** współczynniki: 50 – 40, umiejętności: jedna na 50, dwie na 25

**Podróżnik:** współczynniki: 55 – 45, umiejętności: jedna na 60, dwie na 25

**Agent:** współczynniki: 60 – 50, umiejętności: jedna na 70, dwie na 30

**Wywiadowca:** współczynniki: 65 – 55, umiejętności: jedna na 80, dwie na 30

**Szpieg:** współczynniki: 70 – 60, umiejętności: jedna na 90, dwie na 35

**Arcyszpieg:** współczynniki: 75 – 65, umiejętności: jedna na 100, dwie na 35

**Szef Wywiadu:** współczynniki: 80 – 70, umiejętności: jedna na 110, dwie na 35

Awans odbywa się jednocześnie z wykonywaniem zadań – nie musisz się o niego pytać osobno. Będę podawał momenty, w których awansujesz (zakładając, że spełniasz wymagania wobec współczynników i umiejętności).

B a l m o r a – C a i u s C o s a d e s

1. **Dwemerowa Łamigłówka** – pierwszym zadaniem, podobnie jak i następnymi, będzie zdobywanie informacji. Idź do **Balmora**, Balmora, południowa część i wejdź do Gildii Wojowników w [6]. Tam poszukaj na dole **Hasphata Antabolisa**. Poprosi cię o przysługę – przyniesienie **Dwemerowej Łamigłówki**. Odnajdź ruiny **Marandus**, **Arknghthand**. By wejść do środka, musisz przesunąć dźwignię, która znajduje się w [1] na obszarze **Marandus**. Po kompletne informacje dotyczące opisu tej lokacji zajrzyj do opisu świata – tu skoncentruję się na zdobyciu łamigłówki. Zejdź na dół tak, aby się nie zabić. W [1] zabijesz dwóch koleśków ze sztyletami – **Frinka Ruza** i **Surusa Velvusa**. Spróbuj dostać się na drugą kondygnację, jest tam skrzynia i **Krasnoludzka Włócznia** w [2]. Wejdź do drzwi w **A**, znajdziesz się w małej komnacie w [3]. Zabij **Bossa Crito** z toporem. Na dole regału po lewej znajduje się **Dwemerowa Łamigłówka** (jeśli jej nie widzisz, to rozjaśnij monitor). Wracaj się z nią do **Hasphata Antabolisa**. Da ci informacje (wypytaj go o wszystko) i **Notatki Hasphata dla Cosadesa**, które zanieś **Caiusowi Cosadesowi**.
2. **Czaszka Llevule Andrano** – teraz wybierz się do Gildii Magów. Jest ona w **Balmora**, Balmora, południowa część w [7]. Znowe zejdź na dół i poszukaj orczycy **Sharn gra-Muzgob**. Ona także poprosi cię o przysługę (wręczy ci przy tym **Ogniste Ostrze**, dwa **Zwoje Żywotności** i dwa **Zwoje Spopielenia Taldama**) – musisz udać się do **Pelagiad**, **Grobowiec Rodziny Andrano**. Zejdź po schodach na dół do [1], gdzie czeka cię Zjawa Przodków. Pokonaj ją magiczną bronią i poszukaj pomieszczenie, po czym wejdź do [2] – jest tam Truposz i Szkielet z łukiem. To dość niebezpieczna kombinacja, bo truposz może wysssać twą siłę tak, że nie będziesz się mógł ruszyć, a wtedy szkielet z łukiem zabije cię bez problemu – zapisz więc grę przed wejściem. Idź drugim korytarzem do komnaty w [4]. Może tam być szkielet, znajdziesz też **Uczniowskie Szczypce** i **Młotek Płatnerski**. Ostatnim pomieszczeniem, które zbadasz, będzie to w [5]. Pokonaj truposza i zabierz przedmioty: **Czaszka Llevule Andrano**, **Sztylet Sądu**, **36 Lekcji Viveka**, **Kazanie 15** (umiejętność Bez Zbroi rośnie o 1), a w skrzyni – **Rdzenny Kościany Hełm Gah-Julan**. Z czaszką wracaj do **Sharn gra-Muzgob**. Da ci **Notatki o Kulcie Nerevaryjskim**, które oczywiście przekaz **Caiusowi Cosadesowi**.
3. **Zadanie w Vivek** – to zadanie jest o wiele bardziej rozbudowane, podzielone na trzy części dotyczące trzech informatorów. Aby ułatwić ci zadanie, szpieg wręczy ci dokładne informacje (**Zadanie w Vivek – od Caiusa**) i 200 złota. Opis podzieliłem na trzy części:
  - a) **Huleeya** – znajduje się w **Vivek**, **Vivek**, **Dzielnica Przybyszów**. Stoi w oberży Pod Czarnym Skarabeuszem w [10]. Niestety, okaże się, że jest otoczony przez trzech niezbyt przyjaznych koleśków: **Urvena Davora** (rzuca nożami), **Favela Gobora** (walczy sztyletem) i **Ethysa Savila** (rzuca gwiazdkami). Masz dwie możliwości – albo wyjdź z nim i zabij ich, gdy cię zaatakują, albo ich przekonaj by się odczepili – tu pokojowa metoda jest znacznie lepsza. Powiedz **Huleeya**, by szedł za tobą i przejdź się z nim do **Rzadkich Ksiąg Jobashy** – na tym samym parterze, gdzie jesteś – w [13]. Tam porozmawiaj z nim i weź **Notatki Huleeyi**. Skoro już tu jesteś, to kup od **Jobashy** książkę **Prawdziwe Oblicze** – będzie ci później potrzebna (lub nie kupuj, bo później możesz ją ukraść – kup wtedy, jeśli masz słabe umiejętności złodziejskie).
  - b) **Addihiranirr** – teraz przejdź do **Vivek**, **Vivek**, **Dzielnica Św. Olmsa**. Popytaj ludzi o miejsce, gdzie może być **Addihiranirr**. Będziesz musiał ich przekonać – pochlebstwem lub łapówką – aby wskazali ci lokalizację. **Addihiranirr** ukrywa się w podziemiach tej dzielnicy, w [25]. Skorzystaj z mapy, by się do niej dostać. Powie ci, że musisz pomóc jej pozbyć się poborcy podatków – **Duvianusa Platoriusa**. Znajduje się on na parterze tej dzielnicy – powiedz mu, że **Addihiranirr** popłynęła gdzieś, a podziękuje i odejdzie. Wtedy wróć się i porozmawiaj z **Khajiitką** – powie ci, wszystko co wie.
  - c) **Mehra Milo** – znajduje się w Bibliotece Miejskiej. Biblioteka mieści się w **Vivek**, **Vivek**, **Strefa Świątynna** – w Domu Mądrości. Wejścia do biblioteki są w [18], [19], [20], [21] i [22] – w środku porozmawiaj z **Mehrą Milo**, a odejdzie wraz z tobą na tyły biblioteki. Przekaze informacje i powie ci o księdze **Prawdziwe Oblicze**. Jeśli ją kupiłeś – to zadanie skończone. Jeśli nie – książka leży na szczycie półki w południowo zachodnim rogu biblioteki. Tak czy inaczej, wracaj do **Caiusa Cosadesa**. Nagrodą będzie awans oraz 200 sztuk złota.