

Skyrim

Akademia zimowej twierdzy i gildia złodziei

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V: Skyrim

**(akademia zimowej twierdzy
i
gildia złodziei)**

autor: Jacek „Stranger” Hałas i 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.

Spis treści

Wstęp	5
Questy Akademii w Zimowej Twierdzy	7
Informacje wstępne	7
Trudne początki	8
W podziemiach Saarthal	16
Z nosem w księgach	37
Dobre zamiary	53
Ujawnianie niewidocznego	63
Nasycenie	88
Laska Magnusa	92
Oko Magnusa	113
Powrót do Akademii	120
Spostrzeżenia Shalidora	121
Prośba Onmunda	124
Eksperyment J'zargo	129
Wysiłki Arniela	132
Wstrząs	145
Rytualny czar przemiany	147
Rytualny czar iluzji	151
Rytualny czar zniszczenia	158
Rytualny czar przywołania	164
Rytualny czar przywracania	169
Różne: Klejnoty duszy	173
Różne: Odebranie przedmiotu do zaklęcia	174
Różne: Odnalezienie księgi	175
Różne: Oczyść punkty ogniskujące energię magiczną wokół Akademii	177
Różne: Zaklęcie Breliny	180
Różne: Odnalezienie alembiku Tolfdira	182
Różne: Relikt	183

Questy Gildii Złodziei	188
Informacje wstępne	188
Za obopólną korzyścią	189
Biznesowe podejście	195
W otwarte karty	204
Na pomoc uciśnionym	216
Wybryk łajdaka	226
Bez słów	236
Trudne odpowiedzi	242
Pościg	253
Odrodzona Trójca	262
Ślepotą	270
Powrót ciemności	282
Poruszyć niebo i Skyrim	291
Różne: Odbierz od Tonilii pancerz Gildii Złodziei	294
Różne: Porozmawiaj z Tonilią na temat odbioru pancerza	295
Różne: Porozmawiaj z Maven na temat długu Valda	296
Różne: Porozmawiaj z Delvinem i dowiedz się więcej o Gildii Złodziei	297
Różne: Porozmawiaj z Vex i dowiedz się więcej o Gildii Złodziei	298
Różne: Dostarcz księżycowy cukier do rąk Ri'saada	301
Na ryby	303
Robota papierkowa	304
Ryzykowna robota	305
Kradzież z włamaniem	306
Krecia robota	307
Fanty	308
Zadanie dla złodzieja	309
Reputacja: Biała Grań – Fałszywa amnestia	310
Reputacja: Wichrowy Tron – Cienie z Summerset	313
Reputacja: Markart – Blask Srebra	319
Reputacja: Samotnia – Wybredny Ropuch	325
Pod nowym kierownictwem	330
Odkupienie	334

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.

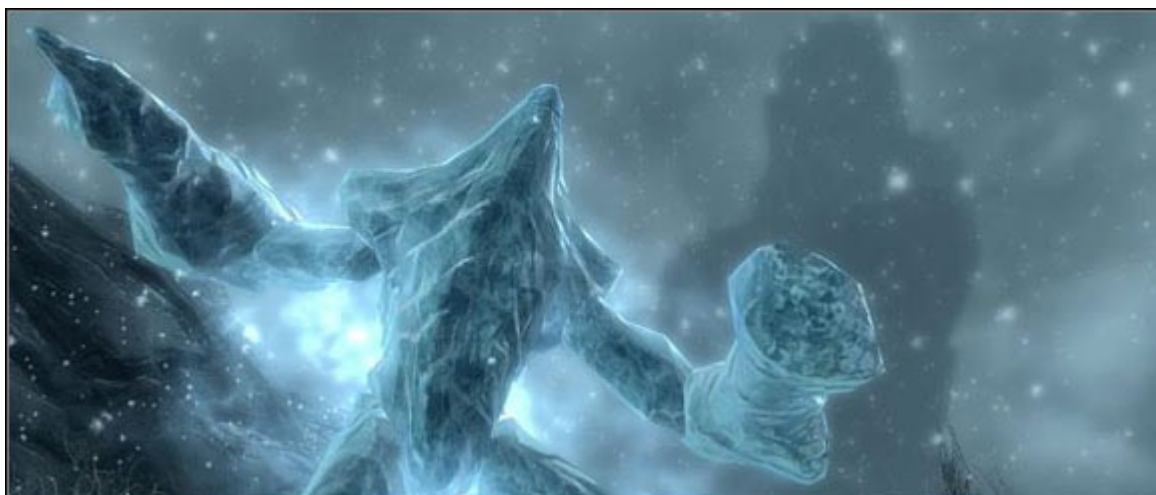
www.gry-online.pl

Wstęp

Niniejszy poradnik zawiera **szczegółowy opis przejścia** questów dwóch ugrupowań występujących w świecie gry, a mianowicie **Akademii w Zimowej Twierdzy (gildia magów)** oraz **gildii złodziei z siedzibą w Pęknie**. Jego pełna zawartość przedstawia się następująco:

- **przedstawienie sposobu dołączenia do Akademii w Zimowej Twierdzy (gildia magów);**
- **opis przejścia wszystkich głównych questów Akademii w Zimowej Twierdzy;**
- **opis przejścia wszystkich pobocznych questów Akademii w Zimowej Twierdzy;**
- **przedstawienie sposobu dołączenia do gildii złodziei;**
- **opis przejścia wszystkich głównych questów gildii złodziei;**
- **opis przejścia wszystkich pobocznych questów gildii złodziei.**

W omówieniach questów znalazły się przede wszystkim informacje dotyczące sposobów zaliczania głównych i opcjonalnych zadań, a także możliwe warianty zachowania, pozwalające na przechodzenie wybranych misji na kilka różnych sposobów. 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. W tym ostatnim przypadku uwzględniona została specyfika zachowania się bohatera w zależności od tego czy jest on magiem (Akademia w Zimowej Twierdzy) czy złodziejem (Gildia złodziei). Całość uzupełniają wysokiej jakości zdjęcia oraz mapy lokacji, ukazujące najważniejsze momenty rozgrywki.



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

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czerwony** 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 czarów (np. Ognisty Pocisk), choć oznaczone zostały nim również umiejętności wykorzystywane w trakcie wykonywania questów (np. Retoryka) oraz związane z nimi czynności (np. zdobycie księgi 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)

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

Questy Akademii w Zimowej Twierdzy

Informacje wstępne

Akademia w Zimowej Twierdzy to miejsce zrzeszające osoby władające magią i pełniące rolę swego rodzaju gildii magów. Jeżeli Twoja postać zamierza specjalizować się w korzystaniu z magii, to Akademię warto oczywiście odwiedzić we wczesnym stadium rozgrywki. Zaletą takiego rozwiązania jest to, że biorąc udział w questach Akademii oraz wchodząc w interakcje z zamieszkującymi ją magami będziesz mógł zdecydowanie szybciej podnieść swoje umiejętności oraz uzyskać dostęp do cennych elementów ekwipunku. Jeżeli z kolei magii w ogóle nie zamierzasz używać lub jedynie w bardzo ograniczonym zakresie, to wizytę w Akademii możesz odłożyć na później, tym bardziej, że jest z nią związany główny quest **Pradawna wiedza**. Co ciekawe, decydując się na taki krok będziesz mógł przedostać się do wnętrza Akademii bez konieczności wykazywania się magicznymi zdolnościami.



Na questy Akademii w Zimowej Twierdzy składa się zarówno kilka głównych zadań, jak i szereg pobocznych, związanych czy to z eksploracją różnych obszarów tej lokacji czy udzielaniem pomocy zamieszkującym ją magom. Ci ostatni mogą Cię również podszkolić w różnych szkołach magii, przyspieszając tym samym proces awansowania na kolejne poziomy doświadczenia. Sama akademia znajduje się w północno-wschodnim narożniku Skyrim i prowadzi do niej długi most, który łączy ją z pobliską miejscowością **Zimowa Twierdza** (powyższy screen). Po tym jak zaliczysz „rozmowę wstępną” uzyskasz dostęp do większości pomieszczeń Akademii i z ważniejszych lokacji jedynie kwatery arcy maga będzie zamknięta. Warto dodać, że w trakcie pobytu w Akademii możesz do woli korzystać z przydzielonego Ci pomieszczenia, w którym znajduje się między innymi łóżko.