

Skyrim

Questy poboczne

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V: Skyrim (questy poboczne)

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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	3
Questy poboczne	6
Biała ampułka	6
Błada Dama	12
Błogosławieństwo natury	17
Bunt na wschodzie	25
Chwała przodkom	37
Ciemno wszędzie!	40
Człowiek, który wywołał wilka z lasu	49
Infiltracja	53
Krew na lodzie	57
Księga miłości	70
Mapy skarbów	83
Maski smoczycy kapłanów	114
Największe głębiny	125
Naprawa ampułki	131
Nikt nie ucieknie z kopalni Cidhna	138
Odszukaj palce Mistrza Kuźni	152
Polowanie na robaki	154
Pomoc w potrzebie	158
Przyczajone zło	167
Serce Dibelli	173
Skrucha	181
Spisek renegatów	185
Szturm na smoczycy kultystów	196
Święte próby Kyne	200
Trudne początki	210
W podziemiach Saarthal	218
W świetle dnia	240
Wieczny odpoczynek	245
Zaginiona ekspedycja	254
Zaginiony w akcji	260
Zakazana opowieść	270
Zamknięte usta	284
Zbudzona wilcza królowa	289
Złoty szpon	295
Złożone obietnice	300
Zwój dla Anski	305
Questy Akademii Bardów	311
Podsycanie płomieni	311
Różne: Znajdź flet Pantei	323
Różne: Odszukaj bęben Rjorna	326
Różne: Odszukaj lutnię Finna	331
Questy Ostrzy i Siwobrodych	334
Informacje wstępne	334
(Ostrza) Zaprowadź kompana do Delphine	336
(Ostrza) Wypytaj Esberna o smocze legowiska	337
(Ostrza) Przynieś Esbernowi smoczą łuskę i smoczą kość	339
(Siwobrodzi) Odnalezienie Słowa Mocy	340

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek 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 wszystkich zadań (questów) pobocznych**, jak również opisy przejścia **wszystkich zadań Akademii Bardów** oraz **wszystkich zadań Ostrzy i Siwobrodych**. Godne odnotowania jest to, że każde z pobocznych zadań jest odrębne, co oznacza, że można do nich przystępować w dowolnej kolejności. Jedyny wyjątek stanowi rozbudowany quest *Maski smoczych kapłanów*, w trakcie przechodzenia którego zalicza się kilka innych opcjonalnych zadań. W poradniku najwięcej miejsca poświęcono kwestiom odblokowywania poszczególnych questów oraz wykonywania czynności pozwalających na ich zaliczenie, a więc eksplorowania lokacji, rozwiązywania zagadek i odbywania rozmów z postaciami niezależnymi. Opis przejścia oferuje ponadto omówienia wszystkich możliwych zakończeń oraz liczne podpowiedzi dotyczące staczania walk w oparciu o diametralnie różne style gry. Całość uzupełniają wysokiej jakości zdjęcia i mapy, ukazujące najważniejsze momenty rozgrywki.

Zestawienie pobocznych questów:

- Biała ampułka
- Błada Dama
- Błogosławieństwo natury
- Bunt na wschodzie
- Chwała przodkom
- Ciemno wszędzie!
- Człowiek, który wywołał wilka z lasu
- Infiltracja
- Krew na lodzie
- Księga miłości
- Mapy skarbów
- Maski smoczycy kapłanów
- Największe głębiny
- Naprawa ampułki
- Nikt nie ucieknie z kopalni Cidhna
- Odszukaj palce Mistrza Kuźni
- Polowanie na robaki
- Pomoc w potrzebie
- Przyczajone zło
- Serce Dibelli
- Skrucha
- Spisek renegatów
- Szturm na smoczycy kultystów
- Święte próby Kyne
- W świetle dnia
- Wieczny odpoczynek
- Zaginiona ekspedycja
- Zaginiony w akcji
- Zakazana opowieść
- Zamknięte usta
- Zbudzona wilcza królowa
- Złoty szpon
- Złożone obietnice
- Zwój dla Anski



Dodatkowe uwagi

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 Słów Mocy, choć oznaczone zostały nim również umiejętności wykorzystywane w trakcie wykonywania questów (np. Retoryka) oraz związane z nimi czynności (np. zdobycie książki 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 poboczne

B i a ł a a m p u ł k a

Uaktywnienie questu

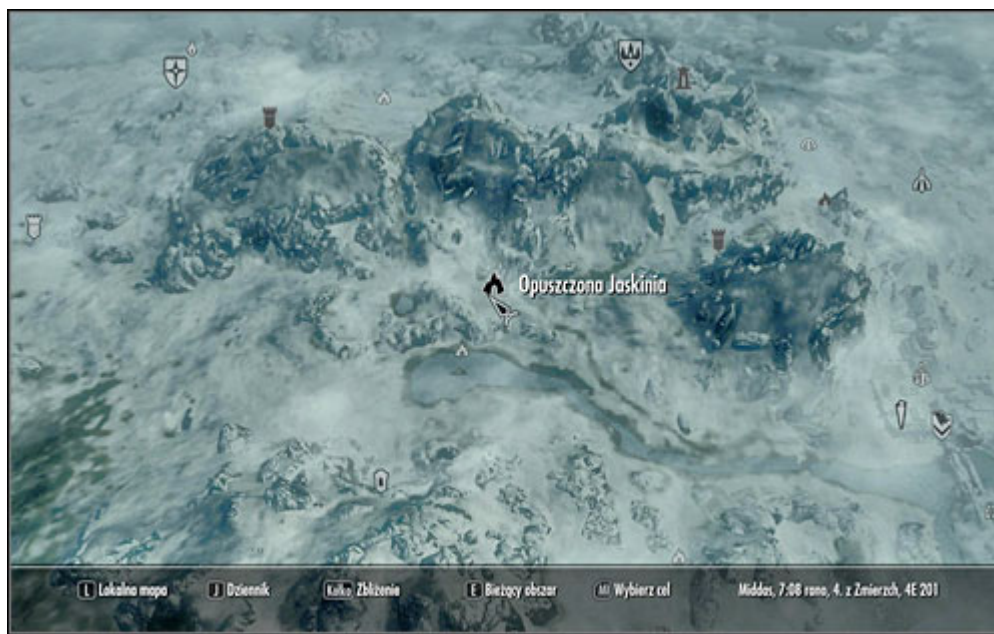
Będąc w **Wichrowym Tronie** wstąp do sklepu alchemicznego – **Białej Ampułki**. Znajdziesz go w zachodniej części miasta, obok targowiska. Kiedy wejdziesz do środka, będziesz świadkiem kłótni pomiędzy **Quintusem Navale** a jego opryskliwym mistrzem – **Nurelionem**. Jeśli zagadniesz sędziwego elfa, co jest tematem sprzeczki, dowiesz się, że jego uczeń nie pozwala mu samodzielnie wyruszyć na poszukiwanie bardzo cennego artefaktu. Stary człowiek wyraźnie przecenia swoje siły – podczas rozmowy z Tobą o mało nie wykrztusi własnych płuc. W dobrym tonie byłoby więc odciążyć starca i pomóc mu w badaniach.



Artefaktem poszukiwanym przez **Nureliona** jest **Biała Ampułka** – starożytny przyrząd, dzięki któremu można zwiększać ilość dowolnej substancji alchemicznej, która znajdzie się we wnętrzu naczynia. Skarb znajdziesz daleko poza miastem, w zapomnianej przez wszystkich jaskini.

Nowy cel główny: Odzyskaj Białą Ampułkę

Wyjdź z **Wichrowego Tronu** i udaj się na zachód – idąc cały czas ścieżką dojdiesz do **Opuszczonej Jaskini** (screen poniżej). Po tym, jak wejdiesz do środka, uzbroj się w łuk albo czary oparte na ogniu – czeka Cię bowiem walka z dwoma **lodowymi upiorami** lub **jaskiniowymi niedźwiedziami** (w zależności od Twojego poziomu). Idąc dalej powinieneś uważać na pułapkę (płyta naciskowa) oraz przygotować się na walkę z kilkoma **draugami**.



Idź dalej, przemierzając kolejne korytarze i pokonując nieumarłych. Mijając stół ze sztabkami metalu zwróć szczególną uwagę na książkę leżącą pośrodku stosu. Tomiszcze zostało zatytułowane **Zwierciadło** – gwarantuje ono wzrost umiejętności **Blokowanie**. Podczas eksplorowania podziemi zwracaj szczególną uwagę na niecki, w jakich ułożono ciała zmarłych – część z nich postanowi wstać z grobu i zaatakować Cię, jeśli będziesz zachowywał się zbyt głośno. Nieustannie musisz też uważać na płyty naciskowe, których jest w jaskini całkiem sporo.