

The Elder Scrolls II: Przepowiednia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls III Bloodmoon

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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.

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	4
Wstęp	4
Oznaczenia w mapach	4
Oznaczenia w tekście	4
Jak zacząć?	5
Mapa Główna	6
Kampania Główna - Rozdział 1	9
1 – Niepokoje w Śnieżnym Fortcie	10
2 – Przemytnczy z Fortu Śnieżnego	11
3 – Kapitan Carius Zaginął	12
4 – Sprawdzian Lojalności Skaala	13
5 – Sprawdzian Mądrości Skaala	18
6 – Sprawdzian Siły Skaala	18
7 – Oblężenie Wioski Skaal	20
Kampania Główna - Rozdział 2 - Człowiek	21
8 – Totem Szpona i Kła	21
9 – Ristaag	22
10 – Zamek Karstaag	23
11 – Łowy Hircyna	24
Kampania Główna - Rozdział 2 - Wilkołak	26
8 – Sen Hircyna	26
9 – Przeszkodzić w Polowaniu Skaalów	27
10 – Zamek Karstaag Oblężony!	28
11 – Łowy Hircyna	29
12 – Rytuał Wilczego Daru	30
Kompania Wschodniocesarska	32
Informacje Ogólne	32
Awans	32
1 – Założyć Kopalnię	32
2 – Zablokowane Wrota	33
3 – Zaginiony Statek Dostawczy	34
4 – Wybór	34
Kompania Wschodniocesarska - Falco Galenus	35
5 – Rozbudowa	35
6 – Problemy z Dostawą	36
7 – Złapać Złodzieja	37
8 – Rozróżba	37
9 – Odkrycie w Kopalni	38
10 – Wyścig z Czasem	39
11 – Karczunek	39
12 – Wynająć Straż	39
13 – Chronić Falco	40
14 – Oblężenie	40
15 – Posiadłość	40
Kompania Wschodniocesarska – Carnius Magius	41
5 – Rozbudowa	41
6 – Problemy z Dostawą	41
7 – Pomoc i Wsparcie	42
8 – Rozróżba	43
9 – Odkrycie w Kopalni	43
10 – Posłaniec Musi Zostać Powstrzymany	43
11 – Karczunek	44
12 – Wynająć Straż	44
13 – Skrytobójstwo	44
14 – Drastyczne Środki	45

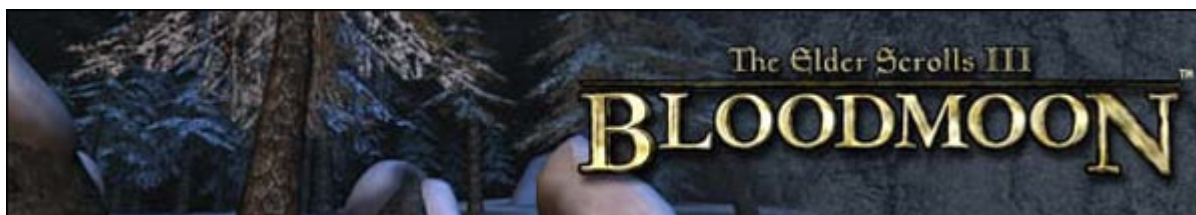
Zadania Poboczne	46
Kobieta Wzgardzona	46
Masakra w Izbie Biesiadnej	47
Problem Ingmara	49
Przeklęty Kapitan	50
Smutny Wróżbita	51
Statek Powietrzny	52
Tajemnicy Księżycowy Cukier	53
Tymvaul w Studni	53
W Poszukiwaniu Falmerów	54
Zadośćuczynienie dla Wdowy	55
Zaginiona Misjonarka	55
Zdrada w Lesie Brodir	56
Ciekawostki	57
Inny Lek na Wilkołactwo	57
Jaskinie Varstaad	57
Niewolnicy	58
Pechowi Osadnicy	58
Rozkojarzony Lunatyk?	59
Siedlisko Berserkerów	59
Siedlisko Fryse	60
Siedlisko Nekromantów	60
Skarb Piratów	61
Skarb Złodziei	62
Skrzynia ze Zwojami	62
Stalhrim	63
Zagroda w Jaskini	65
Alchemia (uaktualniona)	66
Lista Składników	67
Lista Efektów	81
Zaklinanie (uaktualnione)	84
Klejnoty Dusz	84
Łapanie Dusz	85
Odpowiedni Przedmiot	86
Magiczne Efekty	90
Zaklinanie	90

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

Wstęp

Witam wszystkich w poradniku do drugiego już dodatku do znakomitej gry RPG, czyli The Elder Scrolls III: Bloodmoon (Przepowiednia). Czy warto w grę zainwestować, czy nie, o tym dowiedziecie się z recenzji. Tutaj natomiast podana są dokładne opisy zadań z głównego wątku, kampanii dla Handlowej Kompanii Wschodniocesarskiej oraz spis i opis zadań pobocznych. Wszystkie okraszone są szczegółowymi mapami, wraz z mapą główną, która nie pozwoli Wam zabłądzić po mroźnej wyspie Solstheim.

Zanim zaczniecie wgłębiać się w lekturę, jak zwykle polecam najpierw zapoznać się z oznaczeniami, jakich używałem w mapach i tekstach. Potem przejdźcie do drugiego rozdziału „Jak zacząć”, który objaśni Wam, jak dostać się na Solstheim i co tam w ogóle można zrobić.

Oznaczenia w mapach

- 1** - ważniejsze miejsce
- A** - przejście do innej lokacji lub jej części
- - wejście do lokacji
- A** - grupa przeciwników *
- - miejsce do przeszukania **

* - różna litera oznacza różną grupę przeciwników. **Litera A:** Wilczy Ożywieniec, Draugr, Potężniejszy Szkielet-Bohater. **Litera B:** Wilkołak (rzadko spotykany). **Litera C:** Wilk, Riekling, Sierściuch Szabłozębny, Riekling Jeździec.

** - „miejsce do przeszukania” oznacza miejsce, na które powinno się zwrócić szczególną uwagę. Mogą być tam skrzynie – jedna lub kilka. Mogą być także przedmioty porzucane po podłodze. Im kolor tej ikonki jest bardziej wyblakły, tym głębiej (o poziom niżej) się ona znajduje. Dotyczy to np. pomieszczeń, które na mapie ukazującej widok lokacji z góry nie są widoczne, gdyż są zasłaniane położonymi tuż nad nimi elementami.

Oznaczenia w tekście

Czcionką **pogrubioną** zaznaczam ważniejsze miejsca, które mają na mapie odpowiedniki w otoczonych białym kolorem cyfrach, a także przejścia z jednej lokacji (lub jej części) do drugiej, które z kolei są na mapie zaznaczone literami w otoczeniu koloru zielonego.

Czcionką **pomarańczową** zaznaczam wszelkich NPC-ów, wrogich jak i przyjaznych.

Czcionką **zieloną** oznaczam ważniejsze przedmioty, które gracz dostaje lub może zdobyć.

Czcionką **brązową** oznaczam nazwy lokacji (w nawiasie podany jest jej numer na mapie głównej).

Jak zacząć?

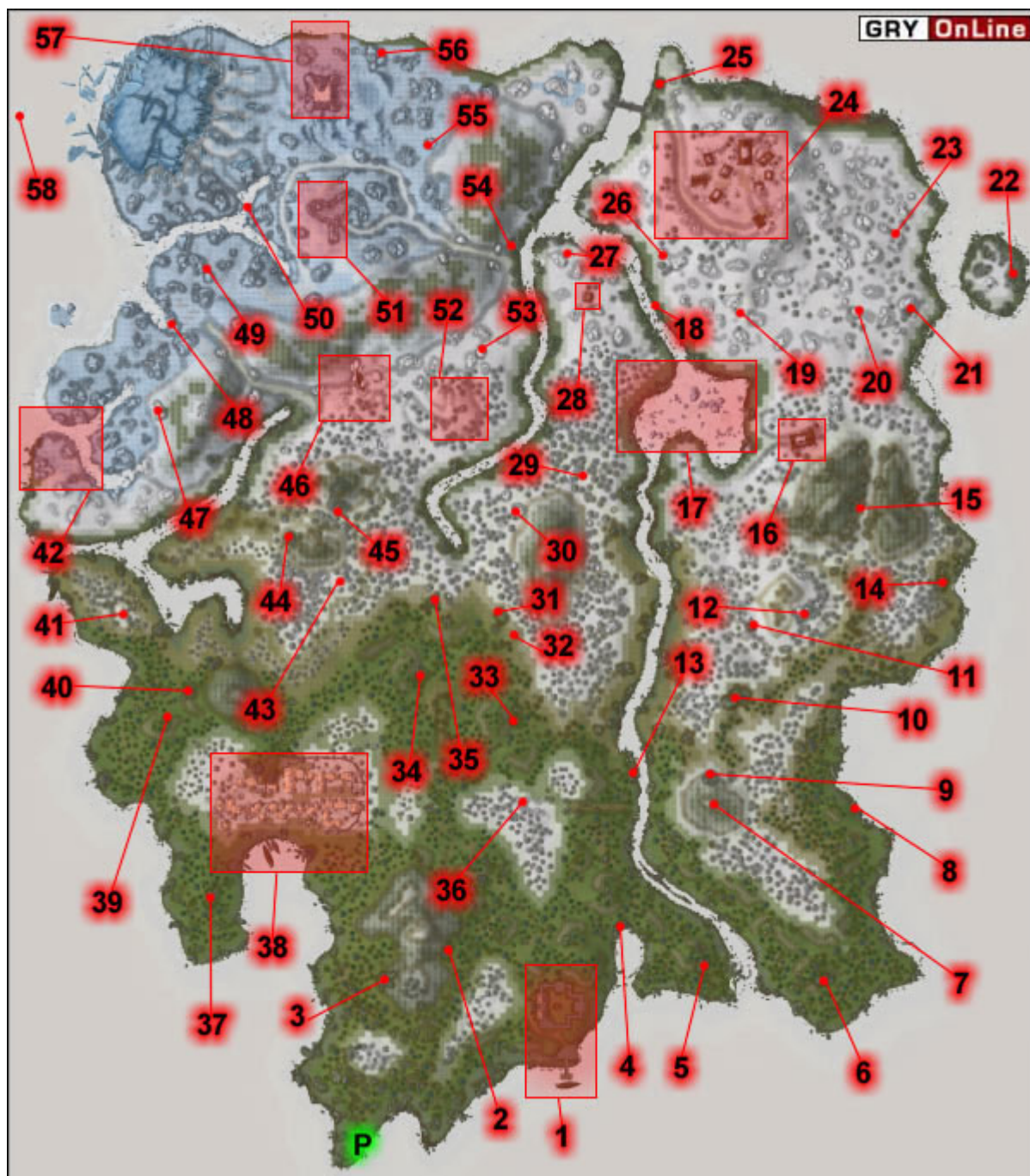
Jeśli chcesz wybrać się na wyspę Solstheim, musisz w **Khuul**, Khuul odnaleźć w [4] **S'Virra**. On, za niewielką opłatą, zabierze cię do Fortu Śnieżnego – czyli na wyspę Solstheim. Możesz też próbować dopłynąć tam wpław.

Gdy już się znajdziesz na miejscu, otwierają się przed tobą nowe możliwości – możesz:

- Od razu zająć się wątkiem głównym. Wtedy przejdź do rozdziału „**Kampania Główna – Rozdział 1**”, by później korzystać albo z rozdziału „**Kampania Główna – Rozdział 2 – Człowiek**”, albo „**Kampania Główna – Rozdział 2 – Wilkołak**” w zależności, co wybierzesz.
- Zająć się kampanią poboczną. Handlowa kompania wschodniocesarska potrzebuje twojej pomocy. Przejdź do rozdziału „**Kompania Wschodniocesarska**”, a później „**Kompania Wschodniocesarska – Falco Galenus**” lub „**Kompania Wschodniocesarska – Carnius Magius**” – w zależności, jakiego pracodawcę wybierzesz.
- Zacząć wykonywać zadania poboczne, które są opisane w rozdziale „**Zadania Poboczne**” lub eksplorować teren i odkrywać lokacje – po dokładniejsze informacje zajrzyj do działu „**Ciekawostki**”.

Mapa Główna

Tutaj znajduje się mapa, gdzie zaznaczone są wszystkie lokacje i ważniejsze miejsca. Poniżej, dla ułatwienia szukania lokacji na mapie, znajdują się dwa spisy lokacji – jeden alfabetyczny, a drugi numeryczny. Prócz numerów są także litery „P” – oznaczają one miejsca, gdzie można znaleźć Przemyttników (grupę wrogo nastawionych, słabo uzbrojonych przeciwników).



Numeryczny Spis Lokacji	
1	Fort Śnieżny
2	Kurhan Stormpfund
3	Kurhan Kolbjorn
4	Jaskinie Gandrung
5	Kurhan Frosselmane
6	Kurhan Himmelhost
7	Kamień Stońca
8	Płynący-Po-Falach
9	Kurhan Skogsdrake
10	Kurhan Valbrandr
11	Warsztat Wujaszka Słodkiej Działki
12	Kurhan Lukesturm
13	Domostwo Kolfinny
14	Kurhan Connorflenge
15	Grobowiec Glenschula
16	Thirsk
17	Jezioro Fjalding
18	Erna i Brandr
19	Kamień Bestii
20	Sjobal
21	Grobowiec Skaalara
22	Kurhan Gyldenhul
23	Frossel
24	Wioska Skaal
25	Skygge
26	Rimhull
27	Legge
28	Dom Graringa
29	Gronn
30	Posępna Jaskinia
31	Fjell
32	Kamień Drzew
33	Solvjord

Alfabetyczny Spis Lokacji	
Benkongerike	56
Bjorn	53
Dom Graringa	28
Domme	49
Domostwo Geilira Mruka	41
Domostwo Kjolver	43
Domostwo Kolfinny	13
Domostwo Ulfgara Wytrwałego	34
Erna i Brandr	18
Fjell	31
Fort Śnieżny	1
Frossel	23
Frykte	55
Grobowiec Glenschula	15
Grobowiec Skaalara	21
Gronn	29
Jaskinia Ukrytej Muzyki	44
Jaskinie Gandrung	4
Jaskinie Varstaad	48
Jezioro Fjalding	17
Kamień Bestii	19
Kamień Drzew	32
Kamień Stońca	7
Kamień Wiatru	54
Kamień Wody	47
Kamień Ziemi	39
Krucza Skala	38
Kurhan Blodskala	40
Kurhan Connorflenge	14
Kurhan Eddard	35
Kurhan Frosselmane	5
Kurhan Gyldenhul	22
Kurhan Himmelhost	6