Kamienne Miasto

Kamienne Miasto:
Przewodnik Najemnika po Markarcie

spisała
Amanda Alleia
Najemniczka



Jeśli parasz się najemniczą robotą w Skyrim, skieruj swój miecz w stronę Markartu, stolicy Pogranicza. W Kamiennym Mieście nie brak kłopotów, co oznacza, że znajdziesz tam wiele okazji, by zarobić na chleb. Najemnicze instynkty powinny skierować cię do najzamożniejszych pracodawców z najbardziej wypchanymi trzosami, ale w czasie wolnym od pracy musisz zachować ostrożność.

Markart to nie Biała Grań, w której kompanie najemników, takie jak Towarzysze, uczyniły z najemniczego fachu szanowaną profesję. Nie, Markart ma własne zasady, których miejscowi ci nie wyjawią. Masz jednak szczęście, bo pani Alleia oświeci twoją tępą czaszkę.

W Kamiennym Mieście w oczy rzuca się przede wszystkim... kamień. Powiadają, że krasnoludy wykuły miasto w zboczu góry i być może tak było, sądząc po jego wyglądzie. Co za tym jednak idzie, całe miasto ma układ pionowy, a ulice są właściwie urwiskami. Krótko mówiąc, uważaj na siebie, kiedy nażłopiesz się miodu.

Kiedy wejdziesz do właściwego miasta, zaraz trafisz na targ. Handlarze zwykle sprzedają na ulicach żywność i biżuterię. Za pożywienie służy głównie mięso, gdyż skalista okolica słabo nadaje się pod uprawę, a większość sprzedawanych pierścieni i naszyjników wyrabia się ze srebra pochodzącego z miejscowej kopalni (dojdziemy do niej za chwilę).

Cokolwiek robisz, nie pytaj o nic straży miejskiej Markartu. Strażnicy są równie pomocni co rozwścieczony pająk śnieżny, kiedy wpadniesz w jego pajęczynę, a jeśli wspomnisz choć słowem o Renegatach, gotowi są splunąć ci w twarz. Jeśli zaś chodzi o

Renegatów, te dzikusy i dzikuski będą twoim głównym źródłem dochodu w Markarcie. Jarl prawie na okrągło oferuje nagrodę za głowę jakiegoś przywódcy Renegatów, więc jeśli nie masz nic przeciwko skrzyżowaniu miecza z toporem jakiegoś półgłówka, stałą pracę masz zapewnioną.

Po wizycie na targu skieruj się do Gospody Srebrno-Krwistej. Trunki są jak zawsze rozwodnione (sądząc po metalicznym posmaku, wodą z rzek przecinających dzielnicę hutniczą miasta). Liczy się to, że można tu dostać pokój. W Markarcie nie napotkasz przyjaznych naiwniaków, których da się naciągnąć na tani nocleg. Miejscowi nie ufają obcym, więc oszczędź sobie zachodu i wyłóż gotówkę na opłacenie prawdziwego pokoju.

Odpocząwszy dzień po podróży, przekonasz się, że Markart przedzielony jest przez środek wielką granią. Część, przez którą płynie wielka rzeka, nazywana jest Nadrzeczem, natomiast druga nazywana jest Osuchą. Na Nadrzeczu mieszkają hutnicy i miejscowi robotnicy, więc nie masz po co tam chodzić. Skieruj się od razu na Osuchę i porozmawiaj z miejscową norską szlachtą, by dowiedzieć się, jakie problemy możesz rozwiązać (za jak najwyższą stawkę).

Dwa ważne miejsca do odwiedzenia to świątynia Dibelli i kopalnia Cidhna. Świątynia znajduje się na szczycie centralnej grani. Warto tam iść, jeśli dobrze żyjesz z bóstwami, ale uważaj: kapłanki Dibelli nie wpuszczają mężczyzn do swoich najświętszych miejsc, więc nie wpadaj tam bez zaproszenia, jeśli nie chcesz zakończyć swojej wizyty upadkiem z dużej wysokości.

Z kopalni Cidhna pochodzi wspomniane powyżej srebro. Jest ona również więzieniem. Miasto wykorzystuje więźniów do wydobywania rudy, a jest jej niemało, więc nie daj się złapać na czymś niezgodnym z prawem, bo trafisz pod ziemię. Zakład najwyraźniej należy do jednego z wielkich rodów w mieście, Srebrno-Krwistych (zwróciłeś uwagę, że tak samo nazywa się gospoda? Zawsze miej oko na takie wskazówki). Próbowałam spotkać się z głową rodu Srebrno-Krwistych w sprawie pracy, ale pilnowanie kopalni nie daje tego zastrzyku emocji, dla którego zostałam najemniczką. Pamiętaj o tym, jeśli myślisz o pozostaniu w mieście przez kilka miesięcy.

Ostatnie miejsce, które tu wymienię, to gród Podkamień, siedziba jarla w Markarcie. To pałac wytworny jak każdy inny (zakładając, że masz pałac pod ziemią), ale musisz wiedzieć, że poniżej znajduje się miasto. Właśnie tak, pod Markartem znajduje się inne miasto. To dawne krasnoludzkie ruiny. Czasami do ruin ruszają ekspedycje, co zawsze

jest dobrym źródłem zarobku, wystarczy ochraniać uczonych i podnieść tu i tam kamień albo dwa. Jeśli ci się poszczęści, może trafisz na jedną ze starych krasnoludzkich maszyn i po jej rozbiciu zabierzesz sobie pamiątkę.

To tyle, pani Allei zmęczyła się ręka, co oznacza, że czas kończyć przewodnik. Ostatnia rada: nie szukaj kłopotów w Markarcie. Nie wszczynaj bójek. Nie rozdzielaj bójek. Nie wtykaj nigdzie głowy, jeśli nie płaci ci za to ktoś z miasta, bo nikt w Markarcie nie chce cię tam, możesz mi wierzyć. Zarób złoto, wypij miód, zobacz, co jest do zobaczenia, i ruszaj w drogę. W Kamiennym Mieście nic się nie zmienia i tak jest najlepiej.

Kamienne Miasto

FormId	skyrim.esm:07EBC2
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	07EBC2
Editor ID	Book1CheapTheCityofStone
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	4
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1210
Leveled lists	12
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.