

A knight in full plate armor, including a helmet with a visor, stands against a dark background. The knight is holding a sword with a curved blade. The armor is highly reflective, showing highlights and shadows. The text is overlaid on the image.

# Oblivion

## Zadania gildii

**PORADNIK DO GRY**

**Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry**

# **The Elder Scrolls IV Oblivion**

## **CZĘŚĆ II - GILDIE**

**autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz**

**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.

[Kup książkę](#)

## S P I S   T R E Ś C I

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| <b>Wstęp</b>            | <b>3</b>  |
| <b>Fighters Guild</b>   | <b>5</b>  |
| <b>Mages Guild</b>      | <b>26</b> |
| <b>Thieves Guild</b>    | <b>48</b> |
| <b>Dark Brotherhood</b> | <b>64</b> |
| <b>The Arena</b>        | <b>87</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)



#### Wstęp

Gildie to, oprócz głównego wątku fabularnego, najdłuższe i najbardziej skomplikowane cykle questów w Oblivionie. Co ciekawe, jedna postać zostać może szefem wszystkich tych ugrupowań jednocześnie – ogranicza to może replayability gry, ale z drugiej strony przyczynia się do nabicia licznika czasu zabawy do rzadko spotykanych w dzisiejszych czasach wartości.

Przypomnijmy, że pierwsza część naszego poradnika zajęła się wspomnianym już Main Questem. W najbliższym czasie pojawi się też część trzecia, niejako wyczerpująca temat: znajdzie się w niej opis wszystkich misji „wolnych”, a także szczegółowy opis systemu gry, kreacji i rozwoju postaci. Bądźcie w pogotowiu, Cyrodiil ma dla was jeszcze niejedną niespodziankę – podobnie zresztą jak GOL.

**Krzysztof „Lordareon” Gonciarz**



Autor poradnika po ukończeniu części drugiej (patrz: część pierwsza).

## Fighters Guild

### Wprowadzenie



Misje zlecane są przez Gildię Wojowników pod postacią kontraktów. Aby zgłosić się do wykonania zadania, wystarczy zagadać do któregośkolwiek ze zleceniodawców. Są nimi: Azzan (Anvil), Burz gro-Khash (Cheydinhal) oraz Modryn Oreyn (Chorrol). Jeśli twój rozmówca nie ma akurat żadnego zadania dla wojownika o twoim stopniu, zostaniesz skierowany do odpowiedniej osoby z pozostałej dwójki.

Wstąpienie do gildii nie jest problemem, wystarczy nie mieć na sobie żadnych kar pieniężnych. Zapisać się możesz u Azzana, Burza gro-Khasha oraz Vileny Donton (Chorrol). Jediną podstawą do awansu jest wykonanie określonej ilości misji.

## A Rat Problem

Zleceniodawca: Azzan

Ranga: Associate

Azzan, szef Warriors Guild w Anvil, zleci ci zajęcie się problemem ze szczurami w piwnicy Arveny Thelas. Jak się okazuje, problemem jest.. tajemnicze zwierzę, które zabija ukochane gryzonie właścicielki. Porozmawiaj z Arveną w jej domu i zejść do piwnicy. Zabij Mountain Liona i wróc do gospodyni. Skieruje cię ona do Pinarusa Inventiusa, łowcy, który może znać sposób na powstrzymanie kolejnych lwów przed wtargnięciem do piwnicy.

Wejść do jego domu (gdy drzwi będą otwarte, poczekaj do wieczora) i poproś go o pomoc. Z miejsca zdecyduje się iść z tobą na polowanie (szybki gość). Wspólnie wyjdziecie kawałek poza miasto i zmierzycie się z czterema wygłodzonymi lwami górskimi. Po skończonej walce wróc wpierw do Arveny. Okaże się, że problem nie został rozwiązany, a w jej piwnicy znowu czai się zwierz. Zabij go i jeszcze raz porozmawiaj z kobietą. Podejrzewa, że to jej sąsiadka Quill-Weave napuszcza lwy na jej szczury.



Z rozmowy z Quill-Weave nie dowiesz się niczego. Musisz zacząć się na tyłach jej domu i obserwować jej zachowanie w nocy. Zobaczysz, że zostawia ona mięso pod dziurą prowadzącą do piwnicy. Porozmawiaj z nią. Teraz masz wybór: wydać Quill-Weave przez Arveną, bądź też zachować dyskrecję. W pierwszym przypadku dostaniesz zapłatę oraz +1 punkt do umiejętności Speechcraft od Arveny, w drugim – zapłatę od Arveny oraz +1 do Acrobatics od Quill-Weave.



## The Unfortunate Shopkeeper

Zleceniodawca: Azzan

Ranga: Apprentice

Gildia zleci ci rozwiązanie problemu sprzedawcy o imieniu Norbert Lelles. Jego sklep znajdziesz w dokach Anvil. Zapytaj go o włamanie. Pozwoli ci on zostać w sklepie na noc. Około 1 w nocy pojawią się bandyci. Pokonaj ich i powiadom o tym Norberta, który czeka w karczmie obok – The Flowing Bowl.

