

The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls IV Oblivion Knights of the Nine

autor: Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

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.

[Kup książkę](#)

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	3
Misje	4
Pilgrimage	4
The Shrine of the Crusader	7
Priory of the Nine	9
Stendarr's Mercy	10
Nature's Fury	11
The Path of Righteous	12
Wisdom of the Ages	13
The Faithful Squire	15
Umaril the Unfeathered	17

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

Niniejszy poradnik przeprowadzi cię przez cykl questów opowiadających o Rycerzach Dziewięciu, niby-gildii, którą przyjdzie ci odbudować i przywrócić do dawnej świetności. Aby rozpocząć zabawę, po zainstalowaniu plug-ina udaj się do Anvil i zagadaj do kogokolwiek. Powinieneś zobaczyć nowy temat rozmowy, dotyczący ataku na miejscową kaplicę.

Misje

P i l g r i m a g e

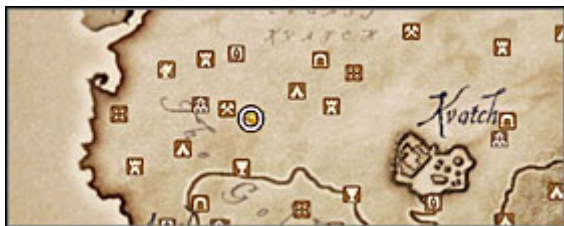
Udaj się do Anvil i posłuchaj rozmów tamtejszych NPC. Na ekranie pojawi się komunikat „New topic: Eight and One”. Zagadaj do kogokolwiek i zapytaj o atak na kaplicę w Anvil.



Przy wschodniej bramie miasta spotkasz proroka (Prophet). Porozmawiaj z nim na wszystkie tematy i wyraż chęć zgromadzenia Crusader's Relics. Wyczerp wszystkie opcje dialogowe, a w końcu dostaniesz mapkę (Wayshrines Map) kapliczek, do których musisz się udać w ramach swej inicjacji. Przed opuszczeniem Anvil możesz jeszcze wejść do Chapel of Dibella. W środku weź klucz z jednego z ciał i zbadaj podziemia – znajdziesz tu kilka książek z fabularnym zapleczem wydarzeń, do których nawiązuje ta misja.



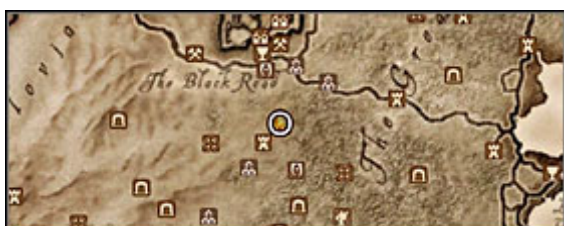
Widoczna powyżej mapka, którą dostajesz od Proroka, jest dość mało dokładna. Jako że lokalizacje kapliczek nie pojawiają się jako znaczniki na twojej mapie świata, poniżej znajdziesz screenshoty przedstawiające dokładne ich położenie.



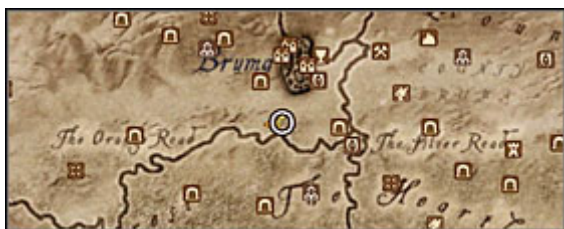
Arkay – w pobliżu Brina Cross Inn



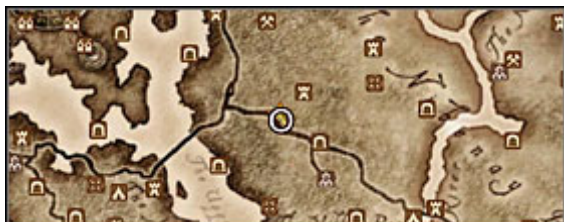
Mara – w pobliżu Cursed Mine



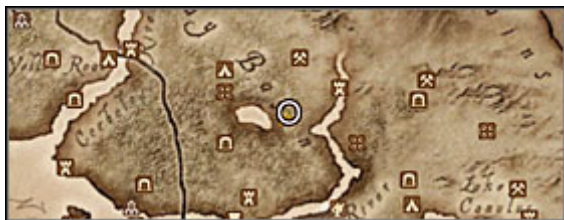
Libella – w pobliżu Fort Camala



Akatosh – w pobliżu Bruma Caverns



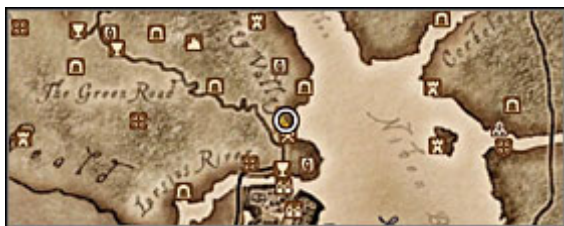
Julianos – w pobliżu Fort Sejanus



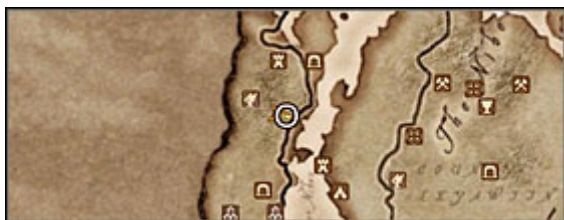
Kynareth – w pobliżu Fort Entius



Talos – w pobliżu Hircine's Shrine



Zenithar – w pobliżu Flooded Mine

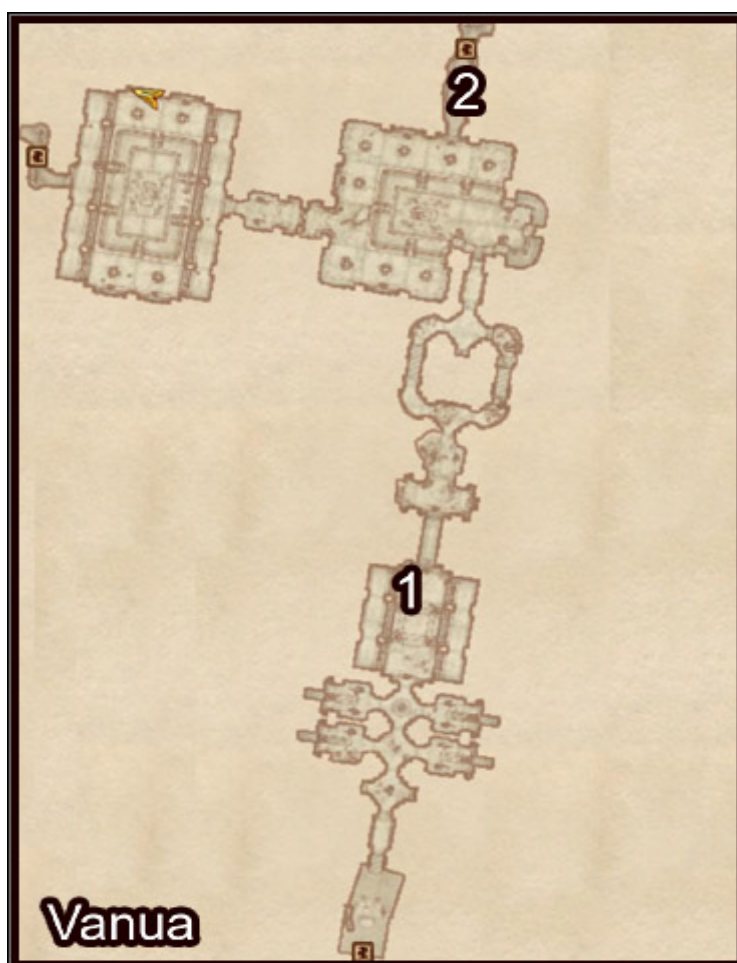


Stendarr – w pobliżu Sheogorath's Shrine

T h e S h r i n e o f t h e C r u s a d e r



Po odwiedzeniu ostatniej kapliczki zostaniesz teleportowany do nieznanej krainy, w której utniesz sobie pogawędkę z historycznym krzyżowcem, Pelinalem Whitestrake. Po krótkiej scenie wrócisz do Cyrodiil, a na twojej mapie zaznaczona zostanie lokalizacja następnej kapliczki. Okaze się, że jest ona.. pod wodą. Zanurkuje we wskazanym miejscu i użyj drzwi prowadzących do Vanua.



Przed tobą dość standardowe ruiny Ayleidów. W punkcie (1) użyj przycisku na ścianie, by otworzyć przejście. Idź naprzód aż dojdiesz do zejścia do The Shrine of the Crusader (2).