

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls IV Oblivion Shivering Isles

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](#)

SPIS TREŚCI

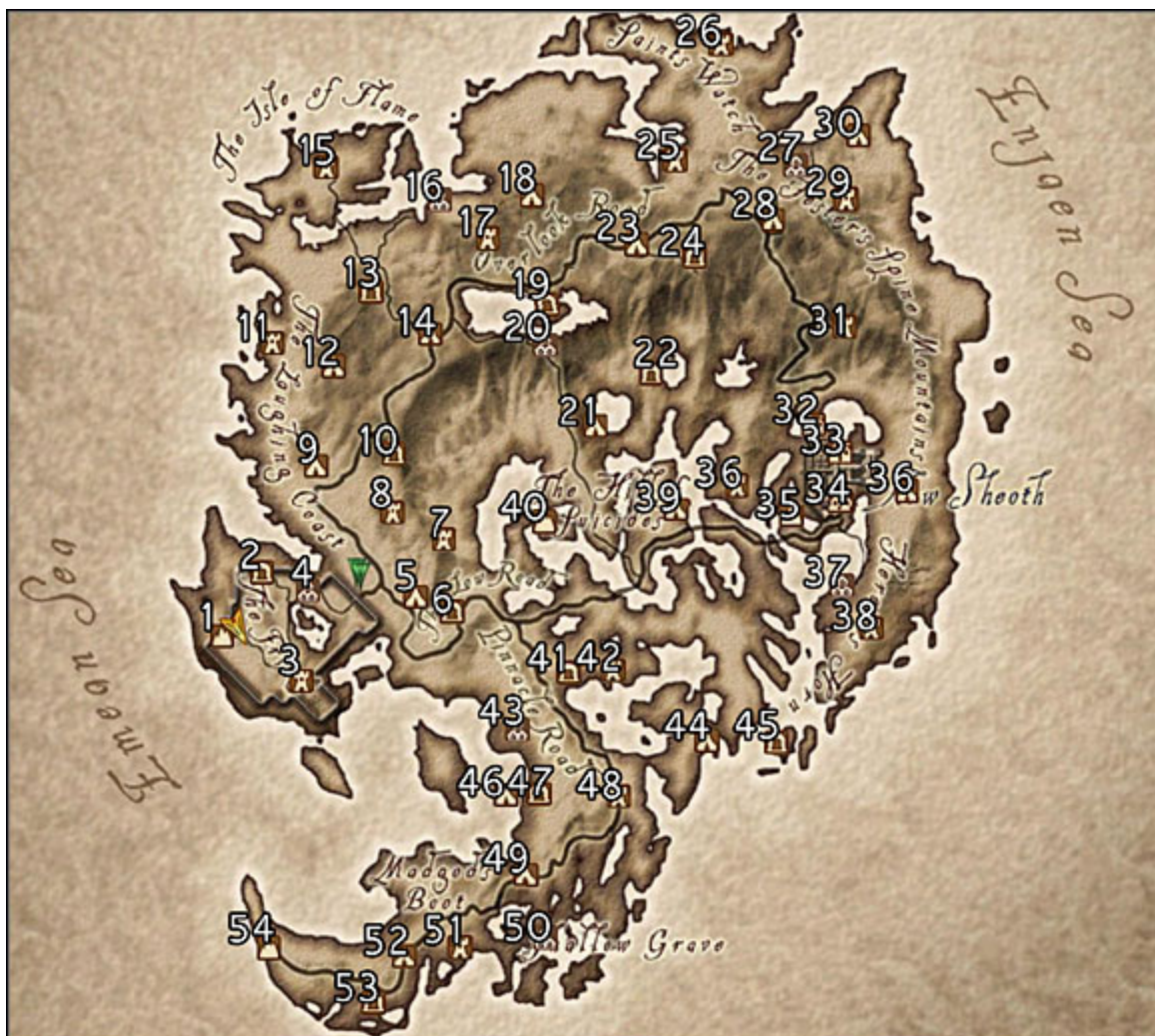
Mapy	3
Shivering Isles (SI)	3
Crucible (C)	5
Bliss (B)	6
Główny wątek	7
A Door In Niben Bay	7
Through the Fringe of Madness	8
A Better Mousetrap	9
Baiting the Trap	11
The Lady of Paranoia	11
Addiction	12
The Cold Flame of Agnon	13
Ritual of Accession	13
Ritual of Mania	14
Ritual of Dementia	15
Retaking the Fringe	17
Rebuilding the Gatekeeper	19
The Helpless Army	22
Symbols of Office	25
The Roots of Madness	26
The End of Order	28
Misje poboczne – New Sheoth	29
The Museum of Oddities	29
The Antipodean Hammer	30
A Liquid Solution	30
Ushnar's Terror	31
Brithaur	32
The Coming Storm	32
Final Resting	33
Falling Awake	34
The Fork of Horripilation	34
Work is Never Done	35
Misje poboczne – Inne	36
Everything In it's Place	36
Ghosts of Vitharn	37
To Help a Hero	39
The Great Divide	39
Taxonomy of Obsession	40
Hill of Suicides	40

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

Mapy

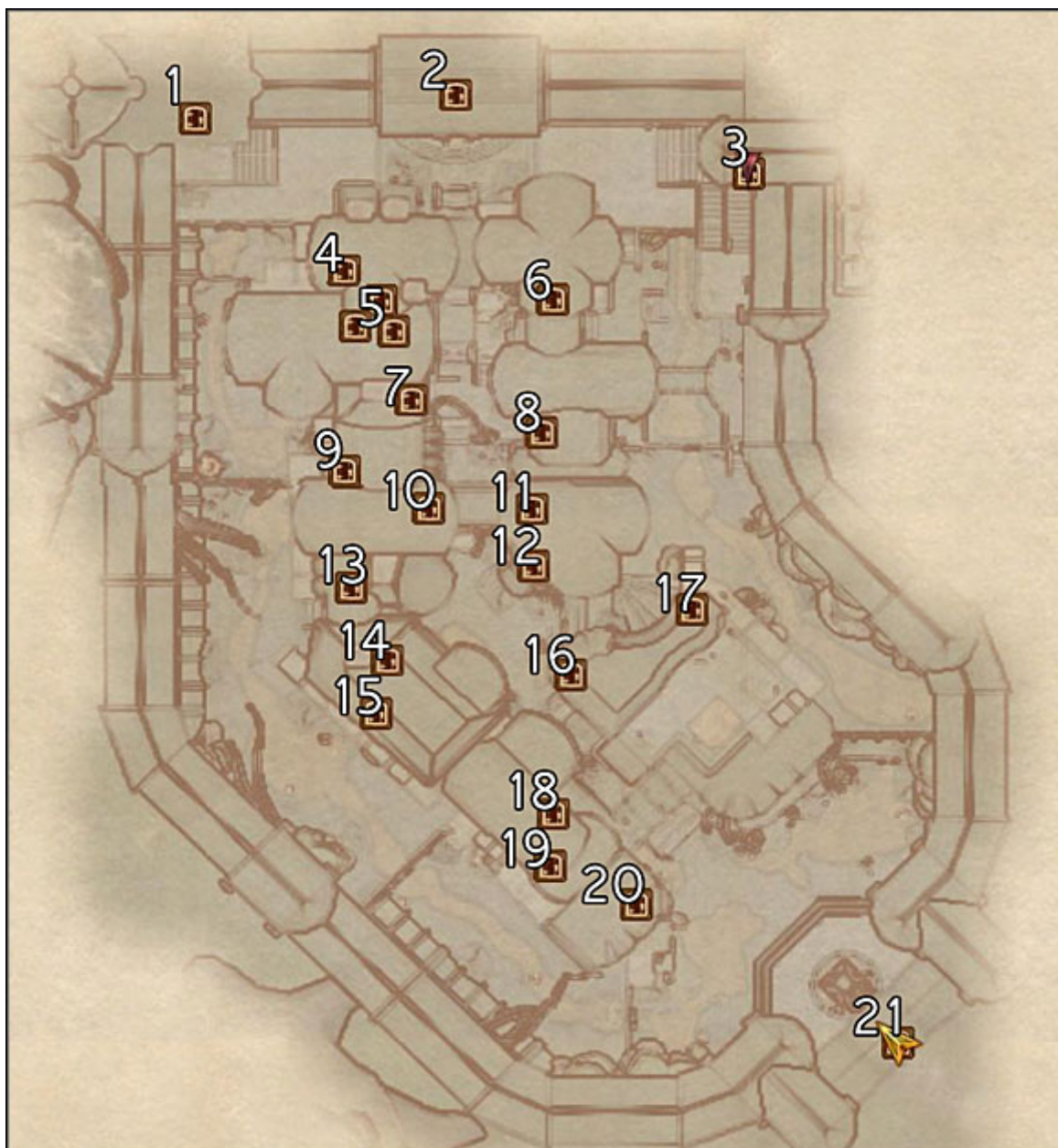
Shivering Isles (SI)



1 Door to Cyrodiil	19 Fetid Grove	37 Deepwallow
2 Gardens of Flash and Bone	20 Split	38 The Howling Halls
3 Passwall	21 Puddlejump Camp	39 Flooded Camp
4 Xeddefen	22 Knifepoint Hollow	40 Hill of Suicides
5 Hardscrabble Camp	23 Camp Hopeful	41 Knotty Bramsle
6 Blackroot Lair	24 Dunroot Burow	42 Xavara
7 Xaselm	25 Cann	43 Fellmoor
8 Xaselm Secret Entrance	26 Brellach	44 Blood Island Camp
9 Longtooth Camp	27 Highcross	45 Swampgas Hole
10 Knotbone Chamber	28 Frenzied Camp	46 Inlet Camp
11 Aichan	29 Ebrocca	47 Rotten Den

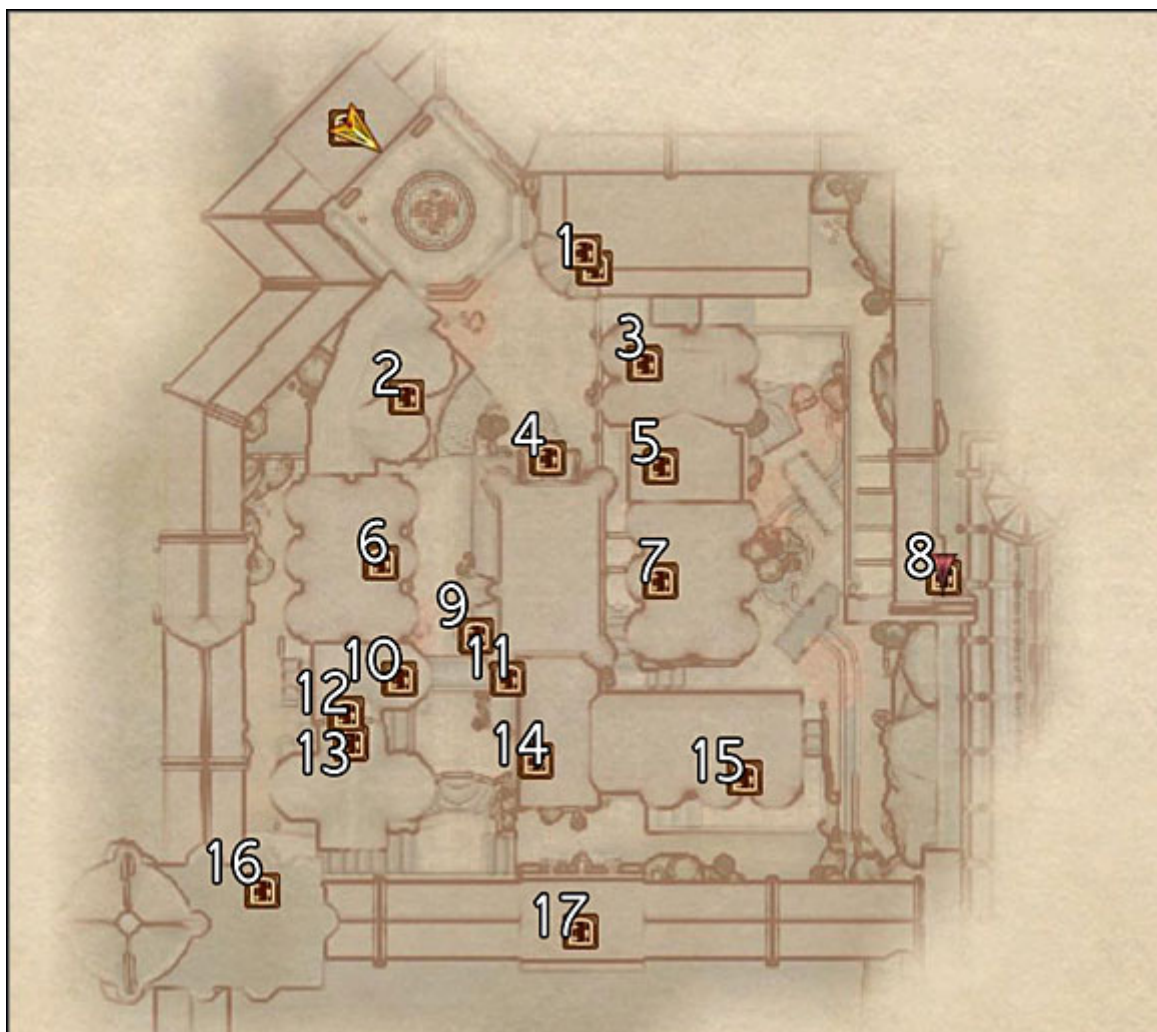
12 Wretched Camp	30 Breakneck Camp	48 Xedilian
13 Dire Warren	31 Fain	49 Backwash Camp
14 Camp Talltrees	32 Bliss	50 Vitharn
15 Cylarne	33 New Sheoth Palace	51 Xiditte
16 Hale	34 Crucible	52 Lost Time Camp
17 Milchar	35 New Sheoth Graveyard	53 Corpserot Passage
18 Dreamwalk Camp	36 Runoff Camp	54 Pinnacle Rock

C r u c i b l e (C)



1 Sacellum Arden-Sul	12 Muurine's House
2 Bliss	13 Things Found
3 Palace Grounds	14 Ma'zaddha's House
4 Cutter's Weapons	15 Ma'zaddha's House
5 Museum of Oddities	16 Sickly Bernice's Taphouse
6 Ushnar gro-Shadborgob's House	17 Sickly Bernice's Taphouse Guest Rooms
7 Earil's Mysteries	18 Hirrus Clutumnus' House
8 Caldana Monrius' House	19 Brithaur's House
9 Earil's Mysteries Upper Floor	20 Brithaur's House
10 Things Found Upper Floor	21 Dementia
11 Muurine's House Upstairs	

B l i s s (B)



1 The Choosy Beggar	10 Orinthal's House
2 Common Treasures	11 Books of Bliss
3 Rendil Drarara's House Upstairs	12 Orinthal's House
4 The Missing Pauldron	13 Thaedil's House
5 Rendil Drarara's House	14 Books of Bliss
6 Amiable Fanriene's House	15 Tove the Unrestful's House
7 Big Head's House	16 Sacellum Arden-Sul
8 Palace Grounds	17 Crucible
9 The Missing Pauldron	

Główny wątek

A Door In Niben Bay

Udaj się w miejsce zaznaczone na mapie, nowo powstałą wysepkę na środku *Niben Bay*. Znajdziesz tam portal prowadzący do krainy deadrycznego księcia Sheogoratha. Pogadaj z Gaiusem Prentusem, po czym pomóż mu pokonać agresywnego dunmera. Po chwili usłyszysz, jak Księżę szaleństwa przemówi zza wrót. Przejdź przez portal.



Czerwona strzałka wskazuje portal do krainy Sheogoratha.

Znajdziesz się w niepozornym pokoju, gdzie poznasz kamerdynera księcia, Haskilla. Porozmawiaj z nim dwukrotnie i zgódź się wkroczyć do krainy szaleństwa („*I'll do it*”).

