

The Elder Scrolls V: Skyrim

Dawnguard

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Elder Scrolls V Skyrim Dawnguard

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Producent Bethesda Softworks, Wydawca Bethesda Softworks
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Początek	4
Wstępowanie do Dawnguard	4
Awakening	7
Bloodline	12
Ścieżka lorda wampirów	15
The Bloodstone Chalice	17
Prophet	24
Chasing Echoes	30
Beyond Death	43
Scroll Scouting	50
Unseen Visions	51
Touching The Sky	55
Ścieżka Dawnguarda	79
A New Order	79
Prophet	82
Chasing Echoes	86
Beyond Death	99
Scroll Scouting	108
Touching The Sky	113
Wspólne zadania poboczne	137
Find Arvak's skull in the Soul Cairn	137
Impatience of a Saint	140
Soul Husks	154
Lost to the Ages	156
Zadania poboczne frakcji	178
Dawnguard	178
Wampiry	183

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 zawiera **szczegółowy opis przejścia** zadań dwóch nowych ugrupowań wprowadzonych w dodatku DLC *Dawnguard*: bractwa **Dawnguard** oraz **Wampirów**. Oprócz tego znajdziesz w nim opis **wszystkich zadań pobocznych**, zarówno tych dostępnych dla obu frakcji, jak i misji przeznaczonych tylko dla łowcy wampirów lub wyłącznie dla wampirzego lorda. Dzięki poradnikowi zdobędziesz również **nowego demonicznego wierzchowca Avraka**, który ułatwi ci poruszanie się po prowincji Skyrim i tajemniczym świecie władców dusz.



Dodatkowe uwagi

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

Kolor czerwony odnosi się przede wszystkim do napotykanych w trakcie przemierzania świata gry postaci niezależnych, choć oznaczeni zostali nim również przeciwnicy, dzikie zwierzęta oraz potwory.

Kolor niebieski odnosi się do nazw lokacji, zarówno tych głównych, które pojawiają się na mapie świata, jak i podrzędnych, dotyczących między innymi pojedynczych domostw czy kolejnych poziomów lochów.

Kolor zielony odnosi się do wszystkich odnajdywanych w trakcie gry przedmiotów, które po zebraniu trafiają do inwentarza sterowanej postaci

Kolor pomarańczowy odnosi się przede wszystkim do nazw Krzyków, Słów Mocy oraz zdolności wampirycznych, choć oznaczone zostały nim również pozostałe umiejętności i zaklęcia.

Michał „Kwiś” Chwistek (www.gry-online.pl)

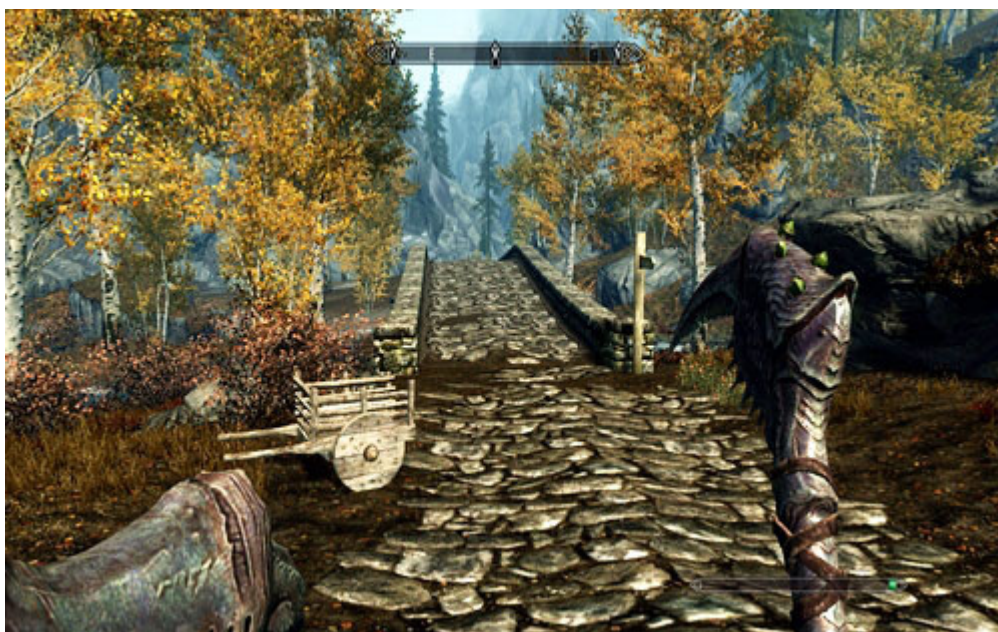
Początek

Wstępowanie do Dawnguard

Uaktywnienie zadania



Aby rozpocząć linię fabularną dodatku *Dawnguard* musisz posiadać przynajmniej 10 poziom doświadczenia. Udaj się wtedy do dowolnego miasta i porozmawiaj z jednym ze strażników. Usłyszysz od niego pogłoski na temat odrodzenia się walczącego z wampirami bractwa Dawnguard. Podobne informacje możesz również otrzymać od mężczyzny o imieniu **Durak**, który zagada do ciebie po tym jak zostaniesz zaatakowany przez wampiry (losowe zdarzenie). W jednym i drugim przypadku na mapie świata niedaleko **Riften** zaznaczona zostanie siedziba organizacji.



Żeby się do niej dostać, po wyjściu z miasta idź w prawo, aż dojdiesz do wyłożonej kamienia ścieżki. Skręć wtedy w lewo i biegnij cały czas prosto obserwując las po lewej.



Po jakimś czasie zobaczysz tam wejście do kanionu (**Dayspring Canyon**).



Idąc nim prosto, natkniesz się na innego przyszłego członka – Agmeara. Udaj się razem z nim prosto do **Fortu Dawnguard**. Pod drodze możesz jeszcze zagadać do obozującego przy szlaku **Duraka**. Ork wręczy ci nowy rodzaj broni – **kuszę**.



Gdy znajdziesz się wewnątrz warowni, porozmawiaj z **Isranem**. Dołącz do organizacji i poproś o pierwsze zadania.

A w a k e n i n g

Nowy cel główny: Dowiedz się czego szukają wampiry



Celem twojej pierwszej misji jest zbadanie podziemi **Dimhollow Crypt**, gdzie podobno znajduje się starożytny artefakt wampirów. Kryptę znajdziesz niedaleko miasta **Dawnstar**. Żeby się do niej dostać, użyj ścieżki po wschodniej stronie góry.



Po wejściu do środka usłyszysz rozmowę dwóch wampirów. Dowiesz się z niej, że mężczyzna, który miał ci towarzyszyć został zamordowany. Pomścij go. Krwio pijcy i ich demoniczny pies powinni szybko zginąć od kilku bełtów. Gdy walka dobiegnie końca, zabierz przedmioty leżące przy ciele zabitego mężczyzny i wejdź do pomieszczenia na południu.