

Üldözési mánia (The Lady of Paranoia)

Sheogorath Nagyúr javaslatára úgy döntünk, hogy felkeressük **Sylt**, a Dementia hercegnőjét. Hasonlóan Thadonéhoz, az ő trónterme is szomszédos Sheogorathéval, így pár lépés után már a hercegnő előtt állunk. Meg kell hagyni, igencsak elbűvölő látvány a bosmer hölgy. Fiatalos, csinos, igazi "eyecandy" típus. Egyetlen hibája, hogy hihetetlen módon paranoiás. Meg van róla győződve, hogy őt valaki meg akarja ölni. Sőt mi több. Nem is egy valaki. Hanem egy egész szervezet. Sőt, az egész világ. Szóval kissé bolond, de attól még szeretjük.



*Syl, a Dementia csábos hercegnője, súlyos paranoiában szenved...
...de mentségül szolgáljon, hogy tényleg meg akarják gyilkolni*

Nem mondhatnánk, hogy kedvesen fogad. Halállal fenyegetőzik, amiért hivatlanul beléptünk a trónterembe. Gyorsan tisztázzuk vele, hogy minket ide küldtek, nem nagyon volt más választásunk. Így már azért más, ha az Őrült Isten küldött minket, akkor minden rendben van. Egyelőre. Hogy a fejünk a nyakunkon maradjon, ahhoz be kell tartanunk pár dolgot. Először is, nem beszélhetünk senkivel sem, csak ha Syl erre utasítást ad, vagy megengedi. És ennyi. Egyszerű szabály. Senkibe sem bízhatunk, mindenhol kémek és árulók leselkednek, az egész udvartartás megbízhatatlan. Várják a megfelelő pillanatot, hogy megöljék, hogy orvul meggyilkolják. Jól van. Tényleg paranoiás, méghozzá a súlyosabb fajtából.

De sosem fog sikerülni a tervük, nyugtat meg bennünket Syl. Soha! Hamarabb fognak elrohadni a támadók egy névtelen sírban, mint sem a testőrei cserbenhagyják! Ezek szerint akkor csak bízik valakiben... Többek között bennünk is, ugyanis közel hajol hozzánk, és suttogva egy feladattal bíz meg. Az lesz a dolgunk, hogy Columboi képességeinkkel kiderítsük, a körülötte levő emberekből ki mennyit tud, ki mennyire megbízható, és ki milyen titkot rejteget, és legfőképpen, ki akar az életére törni. Ugyanezzel a lendülettel ki is nevez bennünket Fő Inkvizítornak. Hurrá! Feladatunk adott, lássunk hozzá. Ám egy inkvizítor semmit sem ér egy lojális hóhér nélkül. Ezért kapunk ideiglenesen egy saját hóhért is. Herdir névre hallgat, haláli egy figura. De tényleg. Lenn találjuk a kínzókamrák körül.



A kínzókamra kuncsaftra vár...

Le is sétálunk újdonsült társunkhoz. **Herdir** egy középkorú imperial, és örömmel üdvözl minket az ő kedves kis hajlékában, a Dementia Ház Tömlöcében. Közöljük vele, hogy mostantól a társunk, és a nyomozás idejére a mi szolgálatunkba kell állnia, mint a Fő Inkvizítor segédje. Nincs problémája ezzel, örömmel csatlakozik. Bár megjegyzi, hogy nem igazán tudja elképzelni rólunk, hogy képesek leszünk érvényesülni e szerepben. Nem nézünk ki sem kegyetlennek, sem örültnek, amely tulajdonságokat ez a szakma megkövetelne. Megnyugtadjuk, hogy bízsa csak ide, majd meglátja mire vagyunk képesek! Örömmel nyugtázza az ígérteünket. Majd közli, hogy ideje lenne abbahagyni a csacsogást, és a tettek mezejére lépni. Syl Úrnő nem igazán a türelmes fajta, ne várakoztassuk meg, ha egy mód van rá. (senki sem pótolhatatlan az udvartartásban...)



Anya Herrick, a szolgálólány - Syl, Dementia Hercegnője - Kithlan, az ügyintéző

Hogy is szokta Columbo? Mindig azt kérdezi ki először, aki az áldozathoz - vagy célponthoz - a legközelebb áll. Jelen esetben ül. Kezdjük a kihallgatást **Kithlan**-nal, a redguarddal, aki a nap túlnyomó részében Syl trónja mellett ül. Nem utolsó sorban, ő Syl "jobbkeze", a hivatalos ügyek intézője.

Kithlan üdvözl, kedvesen gratulál a korábbi hőstetteinkhez. Feleslegesen. Szigorú tekintettel megkérdezzük tőle, mit tud az összeesküvésről, amelyet Syl ellen szőnek egyesek. Elhajt a búsba, zargassunk mást ilyen hülyeségekkel. Haha. Bzzzzzt!! Rossz válasz!

(A történet ezen pontján nem árt megemlíteni, hogy Herdir egy örült figura. Nem szól egy felesleges szót sem, nem kérdez, nem magyaráz, csak teszi a dolgát. Mi a dolga egy Fő Inkvizítor segédjének? Hát a kínvallatás! Elég egyet csettinteni, és Herdir bárkit azonnal megkínoz (nem ám megveri vagy kiköti egy székhez es ott üti eszméletlenre - az túl egyszerű. Ő villámmal dolgozik! Az ütések bátki kibírja, nem nagy dolog. De az áramot nem. Az megtöri az embert. Vagy megsüti. Herdir érti a dolgát, nem öli meg őket. Azelőtt nem, hogy

el ne mondják amit tudnak. Utána lehet.)

Szóval Kithlan tagad. Csettintünk. Herdir akcióba lép, a redguard fájdalmasan összecsuplik. *"Ne, kérem ne, tényleg nem tudok semmit az egészből!"* - sírányozik az ügyintéző. Megint csettintünk. Újabb adag villám. Megint összecsuplik. Hatásos a technika. Kithlan megtörik, és beszélni kezd. Nem igazán tud sokat mondani, de azt bizony állítja, hogy Anya mostanság furcsán viselkedik. Rémult, minden kis zajra felkapja a fejét, látszik rajta, hogy nem tiszta a lelkiismerete. Búcsúzásul azért még csettintünk egy utolsót.

Kezdjük elnyerni a hóhérünk elismerését...

Elindulunk **Any**a felkutatására. Szerencsénkre nem kell messzire mennünk, ő is a trónterem egyik állandó lakója. A breton hölgyemény Syl szolgálólánya. Kölcsönösen bemutatkozunk. Kedvesen mosolyog. Nem hat meg. A tárgyra térünk. Összeesküvés? Tagad. Ő aztán semmiről semmit sem tud. Csettintünk. Hamar megtörik, már az első eletrosokk hat. Elmondja, hogy ő nem csinált semmit. Még nem. Csak annyit akartak, hogy Anya segítségével Syl közelébe juthassanak. Kik? Nem nagyon akar válaszolni. Kilátásba helyezünk egy újabb sokkot. Meggyőztük. Elmondja, hogy Ma'zaddha, a khajiit kérte fel. Neki kellett volna elvégezni a piszkos munkát egy óvatlan pillanatban. Nem tudta mi tévő legyen. Ha Syl ellen fordul, és elhibázza, az az életébe kerül. Ha pedig nemet mond a khajiitnak, akkor az is csúnya véget érhet a számára. A macska nem egyedül dolgozik, márpedig egy szervezettől jobb nem újat húzni. Azt sem tudja, hogy kikről is van szó, a khajiit ezt egyelőre nem osztotta meg vele. Mégis mit tehetett volna? Elvállalta.



Herdir nem az érzelmek embere. Bárkit azonnal megkínoz, csak csettintenünk kell.

Következő állomásunk ezek szerint a khajiit lesz. Anya nem tudta megmondani merre találjuk a macskát. Kénytelenek vagyunk kérdezősködni. Elhagyjuk a palotát, és elsétálunk a főváros **Crucible** kerületébe. A legelső koldust, aki szembejön, kikérdezzük. Semmiről sem tud, de ha van nálunk egy kis Skooma, akkor arra vevő lenne. Csettintünk. Meglepődik, nem tudja mi történik, de nem ismer semmilyen Ma'zaddha nevű khajiitot, és gőze sincs milyen összeesküvésről beszélünk. Na persze. A Császári Fővárosban is a koldusok voltak a legmegbízhatóbb információforrások, nehogymár itt ne így legyen. Csettintünk. Továbbra is tagad. Makacsul. Csettintünk. Nincs hatás. Bár már alig él, de továbbra sem tudja hogy mi a fenét akarunk tőle. Csett... Ekkor Herdir szól, hogy bár távol álljon tőle, hogy minősítse a munkánkat, de el kellene gondolkoznunk azon a lehetőségen is, hogy ez a szerencsétlen tényleg nem tud semmit. Elfogadjuk. Ott hagyjuk az eszméletlen koldust.

A műsort végignézte egy másik, eddig a sötétben megbújó hajléktalan is, aki, ahogy észreveszi hogy észrevettük, menekülőre fogja. Illetve fogná. Késő. Elkapjuk. Fel sem kell tennünk a kérdést, már dalol is. Bár nem tudja mit akarunk **Ma'zaddhától**, és nem is

érdekli, de ha meg akarjuk találni, akkor este menjünk el a közeli kocsmába. Illetve a kocsmá teraszára. Ott van egy berendezett edzőterem szerűség, és esténként a khajiit ott szokott gyakorolni a többiekkel. Megfogadjuk a tanácsát. Nem csettintük.

Várunk sötétedésig, akkor elindulunk az említett terasz felé. És valóban, a khajiit ott is van, épp a kardvívást gyakorolja. Leülünk egy közeli padra, és figyeljük. Hamarosan vége a tréningnek, és távozik. Utánasietünk, és egy sikátorban megállítjuk. Nem lepődik meg, sőt, mielőtt bármit is szólhatnánk, panaszáradatot zúdít ránk. Valaki vagy valakik ellopták a cuccait. Kifosztották a lakását, és szeretné visszakapni az eltulajdonított dolgait. Megható, de nem érdekel bennünket. Rákérdezőnk az összeesküvésre. Nem tudja miről beszélünk. Csettintünk. Nincs eredmény. Csettintünk újra. Jól tartja magát, továbbra is semmi. Csettintés. Na, kezd besokalni a macska. Félig aléltan közli, hogy vagy sürgősen álljunk elő valami bizonyítékkal, vagy hagyjuk őt békén. Herdir szól, hogy ezt a fickót bármennyig is kínozzuk, akkor sem mondana semmit. Felismeri az illetet. Próbáljunk tehát inkább bizonyítékot szerezni, ahelyett hogy szénné égetjük.

Elengedjük a macskát. Úgy döntünk, hogy picit utánanézzünk azoknak, akikkel gyakorolt a teraszon. A sors fintora, hogy a terasz közelében ismét összefutunk a korábban már ártatlanul megkínzott koldussal. Széles vigyorral az orcánkon közelítünk felé. Tekintetében látszik, hogy épp most pereg le szemei előtt az élete. Unalmas lehetett. Még mielőtt bármit is szólunk, közli, hogy felesleges a felhajtás, önként elmeséli mit látott. Nem sok, de hátha segít. Elmondja, hogy kora este látott a kocsmá környékén egy Dark Seducert a hercegnő testőrségéből beszélgetni egy khajiittal. Gyanús is volt neki, mert az egész nem tartott tovább 10 másodpercnél. És azok után, amit műveltünk vele délután, akaratlanul is eszébe jutott, hogy talán ez az a khajiit, aki miatt kicsit megégettük. A khajiitról továbbra sem tudja kicsoda - számára minden macska egyforma - , de a testőr az **Nerlene** volt. Onnan tudja biztosra, mert egyszer régen adott neki egy kis pénzt, és az ember emlékszik az ilyen ritka pillanatokra. Nem hallotta pontosan miről beszéltek, de az tuti, hogy éjfélkor újra találkoznak valahol. Ragyogó! Mégis csak kifizetődő az ártatlanok kínzása. Most legalábbis...



Herdir miatt majdnem lebuhtunk, de még időben elbújt ő is. A háttérben a két összeesküvő...

Visszamegyünk a Palotába. Lassan éjfél, épp időben vagyunk. Megkeressük Nerlene-t, és észrevétlenül követjük. A Seducer végigsétál a Palota Kertben, majd távozik Crucible negyed felé. Mi utána. Tíz percnyi séta után megáll. A környék sötét, ha nem hoztuk volna magunkkal a Nighteye amulettünket, akkor nem látnánk semmit sem. Kisvártatva lépéseket hallunk. Ma'zaddha közeledik. Tökéletes időzítés, pont éjfél van. Óvatosan közelebb lopózunk, pont csak annyira, hogy halljuk, miről beszélnek.

Jót mulatunk magunkban. A beszélgetésből kiderül, hogy sikerült beleköpnünk a levesükbe. Anya megijedt tőlünk és a nyomozástól, és nem akar együttműködni velük. Ezen változtani kell. Méghozzá sürgősen. Amennyiben ez nem sikerülne neki, abban az esetben sajnos búcsút kell vennie nyomorult kis életétől - ezt a Seducer elég világosan a tudtára adja.

Ma'zaddha igéri, hogy meglesz. Ő is ugyanannyira holtan akarja látni Sylt, mint a testőr. Azok után amit tett, nem engedhetik meg, hogy életben maradjon. Hm... Mit tett? Talán egyszer megtudjuk. Mindenesetre a testőr megnyugszik, és közli a macskával, hogy húzza meg magát, az Inkvizítor forró nyomon van, és jó lenne nem lebukni. Haha. Lúzerek. Hamarosan majd jelentkezik újra. Ezután a testőr távozik, Ma'zaddha pedig gondterhelten vakargatja a fejét.

Itt az idő, hogy ráijesszünk a macskára. Alig hogy eltűnik a testőr a sarkon, előugrunk a rejtekhelyről. Esélye sincs menekülni. Közöljük vele, hogy minden egyes szót hallottunk! Megrémül. Csettintünk. Összeroskad. Elkaptuk, mostantól a "miénk". Bármit megtenne azért, hogy életben maradjon. Megkérdezzük tőle, hogy miért is akarják megölni Sylt? Meglepődik, hogy nem tudjuk. Hát azért, mert összeszűrte a levelet Thadonnal, a Mánia Hercegével. Márpedig ez megbocsáthatatlan bűn, a Dementhia lakosok körében. És ez ellen tenni kell. Hogy ki van még benne az összeesküvésben, kik a vezetők, két csettintés után sem tud válaszolni. Ő csak Nerlene-vel és Anya-val tartotta a kapcsolatot, a többieket nem ismeri. De az biztos, hogy a testőr is utasításokat teljesít. Egyességet ajánl. Ő leszállítja nekünk a résztvevők neveit, és mi megkíméljük az életét. Áll az alku! Egy napot kér, addig megszerzi. Keressük fel másnap este a lakását. Bejöli a térképünkön. Ott találkozunk!



Khajiit barátunk pálfordulását nem nézték jó szemmel...

A következő estig ráérünk, semmi dolgunk. Meglátogatjuk a helyi kovácsot, viszünk neki pár ércet a készülő kardunkhoz. Alszunk egy jót a kocsmában, majd nem sokkal sötétedés előtt elindulunk a khajiit lakása felé. Közel van, nem kell sokat sétálni. A bejárati ajtót résnyire nyitva találjuk. Érezzük, hogy valami nem stimmel. Kardunk markolatán tartva a kezünk óvatosan kinyitjuk az ajtót. Sejtésünk beigazolódott. Az előtér padlóján ott találjuk Ma'zaddha holttestét. Átkutatjuk a hullát. Nincs nála semmi lista, semmi feljegyzés, semmi, amit bizonyítékként használhatnánk. Elvesszük a kulcsait, és végigkutatjuk a házát. A hálósoba egyik szekrényében aztán végre ráakadunk arra, amit kerestünk, és amiről a gyilkos feltehetően nem tudott - egy díszes tör és egy feljegyzés a zsákmányunk.

"Nincs sok időm, már jönnek értem! Lebuktam! Nerlene kért meg, hogy tegyem el ezt a tört. Ezt kellett volna odaadnom Anyanak, hogy egy óvatlan pillanatban végezze el a feladatát. De Anya bejött a nyomozás miatt, és nemet mondott. Tegye el ezt a tört, kiváló bizonyíték Nerlene ellen! Syl Úrnő fel fogja ismerni. Az egész mögött Muurine áll. Ő adja a parancsokat Nerlene-nek. Ha esetleg eltakarítanak addig, amíg Ön ideér, akkor ezek elég bizonyítékul szolgálnának a nyomozás lezárásához. De azért bízik benne, hogy élve megúszom ezt az egészet!"

Nos, ideje, hogy lezárjuk a nyomozást. Összeállt a kép, most már csak a bűnösök elfogása maradt hátra. Ám egy kétes hírű khajiit szavai nem biztos, hogy elégnek fognak bizonyulni. Le kell őket buktatni. Látványosan. Ideje hogy kikérdezzük Nerlene-t. Meg is

találjuk őt a Palota körül, épp szolgálatban van. Természetesen azonnal tagad mindent. Közöljük vele, hogy nálunk van a tör. Többek között. Megijed. Tudja, hogy a tör az egyedi, és azzal azonnal beazonosítható. Közli, hogy ha véget akarunk venni az egésznek, akkor Muurine-t keressük fel, ő áll az egész mögött. Igen, tisztában vagyunk vele. Ő csak parancsokat teljesített. Ezt is tudja. Több információval nem tud szolgálni.

Itt az idő, hogy felkeressük magát az egész összeesküvés kiagyalóját, **Muurine**-t. A highelf nőt a városban találjuk. Épp most hagyta el a lakását. Ráköszönünk. Kedvesen visszaköszön, majd közli, épp most beszélgetett kedvenc Leo nagybácsikájával, aki nem érzi túl jól ma magát. Szegénynek leesett az egyik karja. (Érdemes betörni a lakásba, és megismerkedni a Leo bácsikával. Aki látta a Resident Evil második részét, és emlékszik a papra és a feleségére, az sejtetheti miről is van szó). Közöljük Muurine-nal, hogy itt a történet vége, ezennel le van tartóztatva. Nem ellenkezik. Sőt, gratulál, hogy egész hamar megoldottuk az ügyet. Nem bánja hogy elkaptuk. Szerinte Syl megérdemli a halált, elárulta az egész népét azzal, hogy összeszúrta a levet Thadonnal, a Mánia Hercegével. Az ősellenséggel. Bármikor újra megtenné amit tett. És ha most ő meg is hal, mindig lesz valaki, aki megpróbálja majd megölni Sylt a tette miatt. Az már legyen a hercegnő gondja. Muurine-t elvezetik, mi pedig indulunk az Úrnőhöz, jelenteni.



Felségárulásnál az ítélet, tárgyalás nélküli, azonnali halálbüntetés. Pech.

Sylt a trónteremben találjuk. Elmesélünk neki mindent. Az egész mögött Muurine áll. Azért, ami... khm... szóval egy igen kényes dolog miatt orrolt meg a hercegnőre. Beszervezte Nerlene-t, a Palota testőrségéből, és így ő volt a palotában a "szeme". Nerlene feladata volt, hogy figyelje a hercegnőt, és kiszemelje a belső emberek közül azt, aki ideális gyilkosnak, és akit meg is lehet zsarolni. Anya-ra esett a választása. Ekkor felbérelték Ma'zaddha-t, hogy ijesszen rá Anyara, ami sikerült is. Nerlene is akarta Syl halálát - feltehetően nem csak a politika miatt, hanem féltékenységből is (valószínű hogy megfordult Thadon ágyában ő is) - ezért a gyilkos fegyvernek egy hozzá közel álló tört választott. Ezt átadta a khajiitnak, hogy csempéssze be a palotába, és majd az akció napján adja át a gyilkosnak, Anya-nak. De aztán jöttünk mi...

Türelmesen végighallgat, majd közli, hogy pár perc múlva - ha van kedvünk - csatlakozzunk hozzá, és kísérvük el a Kínzókamrákhoz. Addigra odaszállíttatja Muurine-t. Miért is ne? Odalenn a hercegnő közli, hogy a highelf tette felségárulás, amely azonnali, tárgyalás nélküli halálbüntetéssel jár. Nincs ellenvetés, egy gombnyomás, és Muurine földi élete véget ér. Syl újra megköszöni a munkákat, és jutalmul kinevez a Dementia Ház udvaroncává. Ám ellentétben a Mániásokkal, tőle kapunk jutalmat. Egy kiváló íjat, a **Ruin's Edge**-t. *(az íjról nem árt tudni azt, hogy kiszámíthatatlan, mikor éppen milyen enchattal rendelkezik. Képességeit tekintve a tűz alapú sebzéstől kezdve, az abszorb magickán át, egészen a nyugtató (calm) hatásig bármi előjöhethet)*



Ruin's Edge - eléggé kiszámíthatatlan fegyver.

Ellenfeleink félük is rendesen, lehetetlen megjósolni, éppen mivel fogunk támadni

Most, hogy mindkét udvarháznak elvégeztünk egy-egy kényes melót, ideje hogy meglátogassuk Sheogorath-t.

Megjegyzések:

- A küldetés alatt egyszer sem kell harcolni, és nem fogjuk elhagyni a fővárost
 - Bárkit megkínózhatunk a küldetés ideje alatt, de egy idő után a hóhér szól, hogy felesleges
 - Aki szereti a szép ruhákat, az a kivégzés után tegye zsebre Muurine ruháját, mutatós darab.
-

Kifejezések a játékban:

- Mánia Háza - House of Mania
- Dementia Háza - House of Dementhia
- Thadon, Mánia hercege - Duke of Mania
- Syl, Dementhia hercegnője - Syl, Duchess of Dementhia
- Fő Inkvizítor - Grand Inquisitor
- Palota negyed/kerület - New Sheoth Palace District
- Reszkető Szigetek / "Sziget" / "Szigetek"- Shivering Isles
- Az Őrület Fennsíkja - Realm of Madness
- Őrült Isten - Mad God, Sheogorath
- Sheo / Herceg - Sheogorath
- herceg / hercegnő - Duke / Duchess
- Palota - Palace