

A Daedra vére

Végigjátszás VI. rész

Martin testvér szerint négy komponens szükséges a portálnyitó rituáléhoz, az első összetevő egy kis Daedra Lord artifact. Ilyen ritkaságot egyáltalán nem könnyű szerezni, de nem lehetetlen.

Elsőnek is el kell olvasnunk a Modern Heretics című könyvet, amit Martin előtti könyvkupacból elő is halászhatunk. Ebből megtudjuk, hogy Azura istennő oltáránál (Shrine of Azura) kell kezdeni a kutakodást, a szent helyet Cyrodiil északkeleti részén találjuk, a Lake Arrius tótól északra a hegy oldalán. Az istennő csak akkor szól hozzánk, ha előtte feláldozunk neki egy Glow Dust-ot. Ezt a fényes port egy Will-o-the-wisp-ből tudjuk kinyerni, méghozzá úgy hogy ezt a közelben repkedő kis lidércet megöljük (közönséges fegyver nem sebz, de pl. egy tűzlabda már igen), és az utána maradó világító port magunkhoz vesszünk, amit pontban reggeli 6 órakor feláldozunk Azurának.



Az istenség csak akkor hajlandó átadni a Daedra tárgyat, ha előtte teljesítünk neki egy apró küldetést: Azura öt követője egykoron egy vámpír csapdájába esett, minek köszönhetően maguk is vérszívókká – és egyben gonoszakká – váltak. A mi feladatunk az lesz, hogy felkutassuk a vámpírrá vált követők búvóhelyét (Gutted Mine –



délnyugatra van Azura oltárától, fenn egy hegy tetején) és halál eszközével szabadítsuk fel lelküket a hitvány, élőholt mivolttól. A bányában csakugyan megtaláljuk az öt delikvens, elég húzós csaták lesznek, igyekezzünk egyszerre csak egy vámpír figyelmét magunkra vonni. A hátsó járatokat egy kőajtó zárja el, ezt egy közeli helyen függeszkedő kapcsoló megrántásával tudjuk feltárni.

Ha sikerrel járunk Azura átadja jutalmunkat egy Daedra lelkét foglyul tartalmazó soul gem-et, az Azura Star-t, melyet vigyünk el Martinnak.