

A régi/új védelmi rendszer (A Better Mousetrap)

Az előzőekben sikerült átjutnunk az Örület Kapuján, és bebocsájtást nyertünk a Reszkető Szigetekre. Ahogy a Kapun átléptünk, megkaptuk Sheo áldását, amely innentől kezdve rajtunk marad, amíg világ a világ. Vagy amíg meg nem halunk. Jayred, kedves Északi testvérünk búcsút int nekünk, és villámgyorsan el is tűnik a szemünk elől. Hívják a csontjai. Bízunk benne, hogy megtalálja a számításait, és nem esik baja. Itt állunk tehát, immáron ténylegesen a Szigetek területén, Sheogorath hőn szeretett birodalmában. Ideje felkeresni az Öreget.

Pár lépést teszünk csak meg, de már azonnal társaságot kapunk. Az úton két fekete bőrű hölgyemény közeledik, Dark Seducer-ek. Ismerősek. Egykoron, morrowindi kalandozásaink során találkoztunk már velük, illetve testvéreikkel, a Golden Saintekkel. De ők most barátságosak, sőt. A helyi rendfenntartók közül valók, és éppen járőröznek. Útbaigazítást kérünk tőlük, és ők készséggel válaszolnak. Elmondják, hogy a világ három részre van osztva. **Mánia** és **Dementia** két nagy és ellentétes területe a Szigeteknek, valamint van a főváros, **New Sheoth**. A változatosság kedvéért, New Sheoth szintén három részből, úgynevezett kerületből áll: **Bliss**, a fényes és vidám városrész, Mánia fennhatóság alatt áll, és lakói egytől egyig örültek. Totálisan. A másik kerület, a sötét és lepukkant szegény negyedre hasonlító **Crucible**, mely természetesen a Dementia fennhatósághoz tartozik. A harmadik kerület pedig maga **Sheogorath Palotája**, a Daedra Herceg otthona. Utóbbiba igyekszünk. A járőrök megmutatják, melyik út vezet oda. Ha nem térünk le a főútról, akkor pár nap gyaloglás után meg is érkezhetünk. Megköszönjük nekik, majd elbúcsúzunk.



A Szigetek főútjain folyamatos a járőrszolgálat, hasonlóan, mint Tamrielen a Légiónok

A Palotába vezető út egyhangú és unalmas. Ismeretlenként egy ismeretlen vidéken, inkább nem kalandozunk el mindenfelé, szigorúan követjük a főutat. Néha meg-megállunk, és pihenésként agyonverünk pár barátságtalan lényt, akik az életünkre törnek. Kedvencünk ezek közül a nyúzott kutya (Skinned Hound). Érdekes látvány egy négy lábon járó ugató csontváz. Bár inkább undorító. Jayred tuti a paradicsomban érzi magát, ha él még egyáltalán. Miközben cimboránkon gondolkozunk, pár Grummite-t is levágunk. Ezek valami bennszülött népségek lehetnek, kezdetleges fegyverekkel, és nem túl fejlett intelligenciával. Talán a Tamrieli goblinokhoz hasonlíthatnánk, azok után, amit jelenleg

tudunk róluk.

No de, az elmélkedésnek vége szakad, amikor a távolban feltűnik a főváros körvonala. Hatalmas nagy település, természetesen városfallal körülvéve. A városkapukat a szintén Dark Seducerek és Golden Saintek védik. Barátságosan üdvözlnek. Elmagyarázzák, hogy jutunk el a Palotába. Belépve a fővárosba, a Crucible kerületbe érkezünk. Igazuk volt a járőröknek, tényleg eléggé lehangoló egy kerület. Az épületek zsúfoltan állnak egymás mellett, az utcák sötétek és bűdösek, valami kétes eredetű lé is folyik a közepén. A jó dolog az egészben az, hogy közel vannak egymáshoz a boltok. Nem töltünk sok időt a városnézéssel - ráérünk még a későbbiekben bőven -, irány Sheogorath, nem akarjuk megvárakoztatni a Nagyrat.



*Ritka és emlékezetes pillanat: Sheogorath Palotája, a Negyedik Kor küszöbén
Kevés embernek adatott meg eddig eljutni ide...*

A Palota Kerület nincs messze, egy hosszú sikátor és egy négy-öt forduló lépő vezet az átjáróhoz. Átlépve a kapun, szemünk elé tárul a Palota. Monumentális látvány. A világ bármely uralkodója megirigyelhetné. Még talán a Septimek is, bár azért az övéké sem semmi. Egy hatalmas lépőn el is érjük a belső termeket. Benyitunk. Egyik ámulatból a másikba esünk. A Palota belseje még szebb, mint a külső rész. Tátott szájjal lépkedünk a félhomályban, csodáljuk az oszlopokat, boltíveket, mennyezetet, freskókat, nem is tudjuk hirtelen hova nézzünk, amikor valaki köhint egyet. Észre se vettük, de pár méterre tőlünk ott ül a trónján Sheogorath, jobbán Hasskillal. Kissé csodálkozva néz ránk. Feltehetően felrúgtunk mindenféle protokolt, de üsse kő.

Illedelmesen köszönünk, és bemutatkozunk - próbáljuk menteni a helyzetet. *"Ah, egy idegen, egy új bajnok! Ezek szerint az Őrző kudarcot vallot. Szégyenletes. De nem érdekes, nagyon boldog vagyok hogy itt köszönhetlek a Palotámban idegen! Legszívesebben kitépném a beleidet, és megkötnélek velük, annyira örülök hogy itt vagy!"* Uh, 'nyád, ennyire azért nem kellene örülni... *"De majd később... Inkább hadd mutakozzam be! Sheogorath vagyok, az Őrület Hercege! Meg még vagyok jópár valami valamije, de ez most nem fontos. Bár már biztos magadtól is rájöttél, hogy ki vagyok."* Ajjé, még telefonos segítség sem kellett. *"...mert ha nem, akkor nagy bajban vagyunk. És akkor tényleg előszedjük azokat a beleket..."* Mondom, tudjuk ki vagy Mester! Hahóó?! *"De inkább mégsem, illetve nem most. Te értékes vagy, sokáig jutottál, tovább mint bárki más eddig a próbálkozók közül. Gratulálok. Jutalmul fogadd el ezt a nyakláncot tőlem. Biztos vagyok benne, hogy hasznodra fog válni. De ha mégsem, akkor jól fog mutatni a sírodon. Részletkérdés."*



Egy univerzális fordító és pár tabletta nyugató aranyat ér a beszélgetés közben

Kezd picit kínos lenni ez a nagy szeretet, amivel fogad a Nagyúr bennünket. Óvatosan, megvárva, hogy ne vágjunk a szavába, megkérdezzük tőle, hogy akkor most végülis mit is akar tőlünk? *"Oh, hát elég régóta vártunk már rád. Vagy valakire, hozzád hasonlóra. Vagy veled teljesen ellentétes valakire, mindegy. Kellett egy bajnok nekem. Itt vagy. Tied a meló"* Meló? Milyen meló? *"Itt az idő, hogy megmentsd a Birodalmam. Mentsd meg a kislányt, öld meg a gonoszt, és így tovább, blabla! Vagy legalábbis próbáld meg. Maximum belehatsz, nagy ügy. De mindenképpen szükségem van a segítségedre! Közeleg a változás szele. Minden meg fog változni. Még a Daedra Hercegek is. Sőt, legfőképp a Hercegek fognak."* Változás? *"A Daedrák maguk a változás megtestesítői! Meg persze az állandóságé. Én sem vagyok másképp. Kivéve, ha mégis. Na a lényeg az, hogy közeledik a Greymarch, és neked kell megakadályozni."*

A Greymarch egy ritka jelenség a Reszkető Szigeteken. Mindig akkor söpör végig ezen a világon, amikor véget ér egy nagyobb KOR. Most, a Septimek halálával egy új kor köszönt be Tamrielre, a Negyedik Kor. Így sajnos a Greymarch újra eljövend, és hatalmas pusztítást von maga után. Na ezt kellene nekünk megakadályozni.

"A részletek most nem fontosak" - folytatja Sheo - *"Legalábbis egyelőre nem. Az örökkévalóságnak meg vannak számlálva a napjai! A részletekre majd később visszatérünk."* De mégis akkor mit is kellene tennünk pontosan? *"Hogy mit? Feladatokat fogsz kapni tőlem, és azokat végrehajtod! A fontosabbakat! Bár amit én mondok neked, az mindig fontos. Mindegy, az én birodalmam, az én szabályaim! Először is el fogsz menni Xedilianba. Az a hely az egyik kedvencem e Szigeten. Egy igazi kis gyöngyszem, ahol régebben foglalkoztam a hívatlan vendégekkel. Márpedig mostanság elég sok a hívatlan vendég. A Kapu Őrzője eddig maradéktalanul elintézte ezeket a dolgokat, de ő ugyebár halott. Hm, őt is helyre kellene hozni, biztos ami biztos. De majd később. Szóval az Őrző halott, és egyre több a hívatlan vendég, akiket a kutya sem hívott. Ezért aztán elsőként el fogsz menni **Xedilianba**, találni fogsz ott sok olyan lényt, akik nem oda valók, és akiket neked kell eltakarítani onnan, hogy újra használni tudjuk a helyet."*



Néha nehéz eldönteni, hogy a Herceg szívat-e minket, vagy komolyan beszél

"Természetesen, ha bármi kérdésed lenne, akkor fordulj bizalommal Hasskillhez. Ő mindig imádja elmesélni a részleteket. Mindegy miről van szó. Meg hogy kinek. Vagy mikor. Ő egy valódi "részletes" ember. Nagy segítség. És remek a stílusérzéke, nézd meg a ruháit! De most indulj, mielőtt megváltoztatom a döntésem. Vagy a döntésem változtat meg engem. Még itt vagy? Kezdem unni a dolgot. És hidd el, nem tetszene neked, ha nagyon megmegunnám. Különben is, nehéz döntés előtt állok, és gondolkoznom kell. Ne zavarj többet, ott van Hasskill, majd ő elmagyarázza ami nem érthető. Szóval, döntenem kell. Mi legyen a vacsora?"

Hagyjuk Sheot gondolkozni. További kérdéseinkkel inkább Hasskillt fogjuk zaklatni. Ő mégis csak egy kamarás, nem egy mindenható örült Isten. Hasskill biztosít bennünket abban, hogy a Herceg által adott feladat meg sem kottyán egy olyan kvalitású bajnoknak, mint amilyenek mi vagyunk. Észre sem vesszük, és már végzünk is Xediliannal. Amely valóban egy fantasztikus hely. Csodálatos érzés, ott lenni, és figyelni a betolakodók szenvedését. Ám az Őrző megjelenésével a hely elfelejtődött, nem volt már rá szükség. Termeit ellepték a bennszülött Grumitek, és jelenleg teljesen használhatatlan a létesítmény. Ám az Őrző halálával reaktiválni kell a helyet. Ez a mi feladatunk. Meg kell találnunk három Fókusz Kristályt, és vissza kell őket rakni a helyükre. A kristályok nélkül a hely enerigaforrását, a Resonatort, nem lehet újra beindítani. Márpedig Sheogorathnak szüksége van a helyre, vagyis sürgősen rendbe kell hozni ott a dolgokat. És a Nagyúr nem szereti, ha valaki megvárhatja. Vagy igen? A fene sem tudja.

Elköszönünk Hasskilltől. Láthatóan kezd már ő is össze-vissza beszélni. Irány Xedilian. A térképünkre szerencsére berajzolta a kamarás a helyet, így hamar odatalálunk. Illetve hamar odatalálnánk lóval, de gyalog megint szép kis távolságot kell megtennünk. A lényeg, hogy előbb-utóbb csak elérünk oda. Követjük a főutat, majd kb. a felénél található nagy elágazásnál délnek fordulunk, és követjük tovább azt az utat. Hamarosan fel is tűnik előttünk a hely, mely környékén hemzsegnek a Grumite-k. Takarítunk egy picit, majd belépünk.



Xedilian dugig van Grumitekkel, íjász, varázshasználó és közelharcos fajtájuk egyaránt megtalálható. A hely nem túl nagy, kb akkora, mint egy közepes méretű tamrieli rom. Minden szarkofágot és urnát kirámolunk, amiket találunk. Jobbnál jobb kincseket rejtenek. Végigjárjuk a termeket (a hely eléggé lineáris, lehetetlen eltévedni), és leütünk mindent és mindenkit, aki él és mozog odabenn. A kristályokat a sámánoknál találjuk meg. Nem adják vissza. Erőszakot alkalmazunk. Majd a hulláikból mellől felvesszük a fegyvereiket, és hopp, a varázsbotokat közelebből megvizsgálva meg is vannak a kristályok. Ezek a kis mitugrárszok arra használták őket, hogy a fegyverüket ellássák energiával. Megszerezzük mind a három ilyen Kristályt, mind egy-egy sámánnál van, majd visszarakjuk a helyükre. Jól állunk, irány maga a fő áramforrás, a **Resonator**. Egy vastag ajtó mögött rá is bukkanunk. Kitakarítjuk a környéket, majd bekapcsoljuk a gépet azzal az eszközzel, amelyet még Sheogorath nyomott a kezünkbe a Palotában.



Az áramforrás, más néven a Resonator nem más, mint ismeretlen eredetű kristályok sokasága

Meló elvégezve. Belépünk a Resonator melletti teleportba, és elindulunk vissza a Herceghez, jelenteni. Illetve indulnánk...

Megjegyzések:

- A grumitek általában kettessével támadnak, sőt, van hogy egy harmadik is becsatlakozik a harcba. Minden csata előtt **készüljünk fel**.
- A sámánok használnak **Shield** és **Reflect** varázslatokat, miközben előszeretettel lövöldöznek **Lighting** alapú varázslatokkal.
- A sámánok a harcok elején szeretnek előlőni egy chameleont, ezért aztán az első pár másodpercben csak találgathatunk, merre is vannak. **Detect Life** sokat segíthet.
- A kristályokat szerencsére nem vitték el a **gépektől**, így ahogy megszereztük őket, azonnal vissza is rakhatjuk őket a helyükre.
- Ahogy visszakerült egy-egy kristály a helyére, kinyílik egy **ajtó** a közelben, amely biztosítja a továbbjutást.
- A grumite hullákból igen nagy mennyiségben tudunk szerezni **Madness Ore**-t, amelyből Crucible kovácsa igen csak szép fegyvert és páncélt tud gyártani. Ezért aztán ne hagyjuk ott ezeket az érceket.

Kifejezések a játékban:

- Palota negyed/kerület - New Sheoth Palace District
- Örület Kapuja / Kapu - Gates of Madness
- a Kapu Őrzője / Őrző - Gatekeeper
- Reszkető Szigetek / "Sziget" - Shivering Isles
- Az Örület Fennsíkja - Realm of Madness
- Az Örület Hercege - Prince of Madness
- Daedra Herceg - Daedric Prince
- Nyúzott kutya - Skinned Hound

- Sheo - Sheogorath
- Palota - Palace
- Kamarás - Chamberlain