

A titokzatos átjáró (A Door in Niben Bay)

Jártunkban-keltünkben értesülni fogunk már az elején, hogy egy **titokzatos kapu tűnt fel Braviltól nem messze**. Még a térképen is berajzolják nekünk, ha esetleg nem tudnánk merre is van Bravil. Mivel boldog-boldogtalan emiatt óbégat a birodalomban, nézzünk el oda. A Fast Travel egyelőre nem él, vagyis jussunk el a környékre, majd ússzunk egy keveset. Észre fogjuk venni a kaput. Sheogorath arcvonásait fogjuk felfedezni benne. Egyszerre hármat is. A kapu egyben egy portál, amely a Nagyúr birodalmába, a Shivering Isles-re vezet. Mielőtt feltennénk a kérdést, hogy *"egyébként mi a fene ez itt?"*, Sheo szól a kapu körül egybegyűjtökhöz. Illetve nem szól, csak épp hallani, ahogy jókat mulat azon, hogy a túloldalon folyamatosan hullanak a kalandorok. (a mészárszékért a Kapu Őrője a felelős, de ezt majd mi is tapasztalni fogjuk).



Az átjáró. Khajiit barátunknak nagyon nem akaródzik átmenni.

Szóval itt állunk a kapu előtt. A portál túloldaláról kiszűrődő hangok miatt páran gondolkodóba esnek, és látszik rajtuk, hogy egyre kevésbé tartják ezt a kalandot jó mókának. Az i-re a pontot egy sötételf teszi fel, aki hirtelen előbukkan a portálból. Szemei örülten cikáznak, kezével a haját tépi, és habzó szájjal motyog össze-vissza. *"Ez így nem helyes, ez Őrütség, ez lehetetlen! Miért? Miért? Semmi sem az, aminek látszik, ezt egyszerűen képtelenség megcsinálni."* Aztán észreveszi, hogy többen is őt figyeljük. *"Maradjatok távol tőlem!"* - kiáltja eltorzult arccal. Ám a következő pillanatban előkapja a kardját, és egyikünkre, az őt riadtan figyelő Khajiitra támad. Khajiit barátunk pillanatok alatt megdönti az aktuális távolugrási világrekordot. Ekkor hirtelen a semmiből egy katona terem az elf mellett, és rövid dulakodás után megöli. A katonát senki sem látta eddig. Pedig mindvégig ott volt. Harcra készen. Ő már tud valamit.

Rövid beszélgetés után kiderül, hogy nem az elf volt az első, és nem az utolsó, aki így fejezte be pályafutását. Látszólag értelmes, egészséges emberek lépnek át nap mint nap a portálon, ám amikor visszatérnek, rájuk sem lehet ismerni. Sajnos legtöbbjüket ott helyben meg kell fékezni, többek között ezért is posztol az átjárónál a katona. Khajiit

Elmondja, hogy a Nagyúr parancsára nyílt a kapu. Sheo olyan halandó bajnokokat keres, akik az ő szolgálatába állnak, és segítenek neki egy igen kényes ügyben. A lehetőség adott, nem erőszak a disznótör, mindenki magától jön át a kapun, és önállóan döntenek arról, kipróbálják e magukat, vagy sem. Akiknek nem sikerül a próba, nos, őket hagyjuk. Az elf példája jól mutatja, mire számíthatnak az elbukott kalandorok. Ezek a bajnokok nem voltak felkészülve, gyengének találtattak. Nem mellékesen, a gondolataik ezentúl egytől-egyig Sheo Nagyúr tulajdonát képezik. Kamarás barátunk (mint kiderült, ő a Főkamarás errefelé) kissé felháborodik, amikor arról kérdezzük, meg lehet e bajnokokat gyógyítani. *"Ez az eszemment állapot nem betegség. Nem lehet meggyógyítani. Ezeknek a bajnokoknak az élete megváltozott, gyökeresen. Talán nekünk lenne szükségünk gyógyításra, nem nekik"* - teszi hozzá gúnyosan. Szóval, döntenünk kell. Mögöttünk a kijárat, vissza a portálhoz. Még most távozhatsz, semmi gond belőle, max pár órácskát vett el az életünkből ez a kis intermezzo. De ha folytatjuk a kalandunkat, akkor belépünk a Szigetre, a Kamarás mögötti ajtón. Utóbbi esetben ha sikerül átmennünk az **Örület Kapuján** (ezt őrzí a Kapu Őrzője, akivel lesz még gond bőven), akkor közel kerülünk ahhoz, hogy Sheo fantáziát lásson bennünk. Belépni? Hazamenni? Belééééééénni? Hazameeeeeeeenni? Belééééééé... Szóval dönteni kell, mert a Kamarásnak még ezernyi a dolga, és nem ér rá egész nap velünk szórakozni.

Igent mondunk. Ekkor a Kamarás feláll, és kimegy az ajtón. Mielőtt bármit is szólnánk, a szoba amiben eddig ültünk, elrepül. A szó legszorosabb értelmében! A falak színes pillangó-tengerré változnak, amelyek hopp, elröppennek a szélrózsa minden irányába. Mi pedig ott ülünk továbbra is az asztal mögött, tátott szájjal, immáron a Szigeten. Kalandjaink elkezdődtek!



A falak pillangókká változnak, majd elrepülnek, mielőtt annyit mondanánk, hogy fapapucs

Megjegyzések:

- A Szigetekre tilos behajtani LÓval, vagyis ha használjuk a Saddle Bags nevű addont, akkor készüljünk fel arra, hogy ez most megszűnik. Vegyük magunkhoz mindent, ami kell a lótáskából.
 - A paci meg fog várni minket, ha túléljük a kalandokat. Bár célszerű egy istállóban hagyni, nehogy ellopják... vagy megegyék.
 - Mivel egyelőre nem tudni, lesz e saját házikónk a Szigeteken (ahol tárolni tudnánk az értékesebb dolgokat), szerelkezzünk fel Feather hatású cuccal, vagy varázslattal. Hátha így el tudjuk kerülni azt, hogy hátrahagyunk vagy feleslegesen eladunk drága cuccokat, csak mert nem tudjuk már cipelni magunkkal.
 - Vigyünk magunkkal Bow-t, szükség lesz rá. De vehetünk a túloldalon is, igaz pénzért.
 - A Szigeteken temérdek új fegyver, és páncél vár ránk, így csak azt vigyünk magunkkal, amelyre feltétlen szükség van.
 - Érdemes már az Átjáró Tamrieli oldalán elkezdeni az Alkímista alapanyagok gyűjtését. Odaát meg folytatni.
-

Kifejezések a játékban:

- Őrület Kapuja / Kapu - Gates of Madness
- a Kapu Őrzője / Őrző - Gatekeeper
- Reszkető Szigetek / "Sziget" - Shivering Isles röviden
- Az Őrület Fennsíkja - Realm of Madness
- Sheo - Sheogorath
- Kamarás - Chamberlain