

Anvil

Kalandok a kikötővárosban

Kezdjük az elején. Ha az Istenek is Harcosnak teremtettek minket, és szeretjük a pénzzel megváltható igazságot, akkor nincs mese, legnagyobb eséllyel a Harcosok Céhében futhatunk be szép karriert. A helyi rendfenttartóknál, a Légiónál jelenleg nincs felvétel, a többi Céh pedig szakmai jártasságot kíván, szóval marad ez a "megfizethető igazság" bajnokai számára. Belépéshez semmi mást nem kell tennünk, mint elmenni valamelyik nagyobb városba, és rákérdezni az embereknél a Céh pletykáira. Ők elmondják, hogy a hírnevét vesztett csapat örömmel látja mindig az új tagokat. Egyetlen feltétel, hogy ne legyünk körözés alatt, mert az rossz fényt vetne rájuk. Nem mintha osztana vagy szorozna, az elmúlt évek dicsőséges korszaka elmúlt, ezúttal már nem akkora kitüntetés Harcosok Céhéhez tartozni. De majd mi változtatunk ezen. Vagy nem...

Szóval először is adjuk le a **jelentkezésünket** a lehetséges helyeken:

- **Chorrol - Vilena Danton**
- **Anvil - Azzan**
- **Cheydinhal - Burz gro-Khash**

A történetek egy Nord amazon, bizonyos Nastassia (továbbiakban csak Tassia) kalandjai során kerültek lejegyzésre. Ez azért fontos, mert egyes szituációkban más típusú és vérmérsékletű kalandorok talán másként döntenek, mint tette azt a keményfejű, makacs és kissé kaotikus leányzó.

Na lássunk neki. Szóval Anvil egy szép város, kinn a birodalom nyugati peremén. Kikötőváros, amely alapjaiban meghatározza a város arculatát. A hatalmas átjáróház jellege mellett természetesen igazi városként is funkcionál, kocsmákkal, boltokkal, részeges matrózokkal, kur...izé, örömlányokkal és persze a mindezt eltűrő lakossággal. Megtalálható itt a Mágusoknak is egy székházuk, nem sokkal a Harcosok mellett. Chorrolból ide vezetett az utunk, és kértük ki az első szerződésünket.



A helyi vezető **Azzan**, egy vigyorgó kerekfejű redguard, szép nagy csillogó páncélban. Vezetői beosztása mellett még Blunt Weapon tréner is, és ha éppen nem a Céh tagjaival pletykál, akkor a szobájában alszik. Frissen besorozott újoncként tőle kell kérni az első feladatot.

Rágcsálók, kicsit másként (by PizskosFred)

Természetesen, egy zöldfülű tag, a világ törvényei alapján, csakis valami elmebeteg feladatot kaphat. Most sincs ez másként.

Arvena Thelas, fura Dark Elf hölgyemény, aki kéréssel fordult a Céhhez. Problémája adódott a patkányokkal. Hirtelen a kedves kalandor itt a fejéhez kap, és felrémlik neki előző életének egyik hasonló szituációja, mikor is Balmorában kellett patkányt irtani, Drarayne Thelas házában. Szép egy család.

Azzan azt javasolja, hogy a hülye kérdéseinkkel legyünk oly' kedvesek és ne zargassuk őt, inkább keressük fel a hölgyet, itt lakik nem messze. Tegyük úgy.



Arvena már megjelenésében is eléggé furcsa teremtmény. De hát mit várjon egy Dark Elf-től az ember. Hát mondjuk zöldeskék arcot semmiképp sem. Az élelmesebb kalandozó ezen a ponton kihasználja a nyitott ajtó előnyeit, és mielőtt tiszteletét tenné az emeleten sikoltozó nőnél, megdézsmája a konyha élelmiszerkészletét. Arvena felismerve rajtuk a Harcosok Céhének szálnalmas vigyorát, megkönnyebbülve üdvözl bennünket. Problémája van a patkányokkal (meg a fejével). Szóval a probléma nem a patkányok jelenléte a

pincében - ellentétben Morrowindi rokonával - hanem az, hogy valami tizedeli őket. A patkányokat. Az ő kicsikéit. És amellet hogy fenn sikoltozik emiatt, a szíve is majd' megszakad miattuk. A tündéri kis rózsaszín orrocskájuk, az az aranyos kis farkincájuk, el nem tudja képzelni, mihez is kezdene nélkülük. Tennünk kell valamit. A nő agyonverése sajnos a Céhből való kizárásával jár, úgyhogy ezt most ne inkább.

Menjünk le a pincébe, és nézzük meg a dögöket. A pince az ebédlőből nyílik. Lenn a patkányokat éppen egy oroszán tizedeli (vagy ötödöli). Na jó, egy mini oroszán. Vagy egy elhízott macska. Akármennyire is ellenkezik minden józan ésszel, ezúttal a patkányoknak fogunk segíteni, és üssük agyon az oroszánt. Ha merő jóindulatból agyonverjük a patkányokat is, akkor a nő igencsak mérges lesz, és lőttek a jutalomnak. Szóval hagyjuk életben a dögöket, és kutassuk át a termet. Egy szép nagy lyukra lelünk a falban, valószínű hogy ott jött be a macska. Teperjük vissza az emeletre és közöljük Arvenával, hogy a kicsikéi élnek, a támadó likvidálva, viszlát..

Nem igazán nyugtatja meg a hír. Mi van ha jön egy újabb oroszán? Sőt, egyáltalán hogy került most oda? Mi van ha társaival jött, csak épp azok elbújtak? Mert ugye ahol egy feltűnik, ott előbb vagy utóbb megjelenik a többi is. Ezt megelőzendő, megkér minket Arvena, hogy keressük meg a helyi nagy és híres vadászt (no comment), **Pinarus Inventius**-t. Ő úgy ismeri a várost és környékét, mint a tenyerét, ő majd tudni fogja mit kell tenni. Keressük meg. Szomszédban lakik szerencsére. Róla tudni kell, hogy vadász, íjjász és erdőkerülő. Ha megemlíjtjük neki az oroszánt, elcsodálkozik. Szokatlan hogy városi pincékben tűnnek fel. De second, hiszen ha vannak még a környéken oroszánok, akkor majd ő megtalálja őket. Felajánlja, hogy vele tarthatunk, mondván, sosem árt megmozgatni öreg csontjainkat, és mindig jól jön egy kis izgalom. Azt, hogy épp' egy napja takarítottunk ki két teljes Oblivion kaput, inkább nem mondtuk el neki, nehogy feszélyezze a veszélyes oroszánvadászat közben...



A következő percekben sétálni fogunk. Ő elől szótlanul, mi pedig mögötte, unalommal. A város határában meg is találja a fészket (vagy mit), benne 3-4 oroszánnal. Kedves vadász barátunk szerencsére "koronás" (nem hal meg,

csak elájul ha nagyon béna), szóval nyugodtan végignézhethetjük, ahogy széttépik a cicák a nagy és híres arcocskáját. Végül aztán vagy így, vagy úgy, nekünk kell rendet rakni. Csapjunk szét pár cicust, és kész is. A vadászok gyöngye megállapítja, hogy nincs több, ennyi volt a fészek. A bokrok alatt találhatunk egy csontvázat, valószínű hogy valami korábbi zöldfűlű társa maradványa.

Séta vissz a Arvenához. Ekkor már kezdi az ember azt hinni, ezt a nőt egyszerűen képtelenség boldoggá tenni. Megmentettük a nyomorult patkányait, kiírtottuk az oroszlánokat, de sehol egy mosoly. Ami persz nem meglepő Dark Elfeket mindenki útálja errefelé, és viszont. Szóval újabb nyűgje van. Egy újabb macska jutott be a pincébe, legyünk már oly' kedvesek és zavarjuk el. Spuri le, verjük agyon az állatot, majd futás vissza. Kár erre több szót fecsérelni, egyszer már megcsináltuk, megy már csukott szemmel.

Arvena ismét nem mosolyog. Nincs rá oka. Ugyanis szerinte valaki ezt szándékosan csinálja, és szánt szándékkal a "drágasszágai" életére tör. Még tippje is van. **Quill-Weave**, a szomszédja, egy gyanús argóniai. Gyanús, mert sosem szerette a patkányokat, és mindig is rossz szemmel nézte ezt a békés, ám de undorító - és nem kevésbé perverz - együttélést. De azért is gyanús, mert esténként mindig a ház körül settenkedik. Úgyhogy következő teendőnk nem más, mint ennek a kivizsgálása, és a célszermély megfigyelése. Hurrá.



Természetesen ha napközben rákérdezőnk a gyíknál a dologra, akkor tagad mindent. Ezért várunk estig - igyunk pár sört a kocsmában, amilyen napunk volt, ránk fér... - majd sötétedés után bújjunk el a ház mögött. Előbb-utóbb tényleg feltűnik Quill-Weave. Elég idétlen látvány egy lopakodó argóniai, úgyhogy próbáljunk meg nem hangosan röhögni. A dolog nyitja a tettenérés, vagyis engedjük dolgozni a leányzót, és amikor épp távozna, akkor kapjuk el. Szóljunk neki, hogy baj van, mindent láttunk és bizony ez eléggé terhelő reá nézve. Hogy mit is láttunk? Hát a drága rothadó

húsokat helyez el minden este a ház mellett, amelynek szaga odacsalja az oroszlánokat. Igaz, ő ezt nem tudta. Azért tette oda a húst, hogy kicsalja a patkányokat a felszínre. Ezzel akarta bizonyítani a városi őrségnek, hogy patkányt tartani veszélyes és káros mulatság. Az oroszlánok nem voltak betervezve. Ezért is kér meg minket a gyíkocská, hogy ne áruljuk már el senkinek, hogy ő volt a ludas ebben, hiszen ő nem pont ezt akarta elérni, amit végülis sikerült.

Dönthetünk. Ha nem áruljuk el, hogy az argóniai volt, akkor kapunk tőle ajándékba +5 Acrobatics skill pontot. Ha viszont bemártjuk, akkor a Dark Elftől kapunk jutalomként +5 Speechcraft skill pontot, ingyen. Mindezt jelentve a Harcosok Céhében Azzannál, kapunk még 100 aranyat. És esélyes, hogy ranglétrán is feljebb lépünk egyet. Soha többet ilyen, vagy ennél idiotább küldetést!

Őrzővédőkéfté Nord módra (by PizskosFred)

Na ha túltettük magunkat a patkányos rémálmon, akkor keressük fel Azzant, és kunyeráljunk egy új megbízatást (Contract). Közli, hogy kis mitugrázók

vagyunk, ilyen ranggal nem kapunk tőle kvesztet. Oké, second, léptessük elő magunkat Apprentice-vé. Majd ismét kérjünk tőle feladatot... (ez a bürokráció kikészítő)

Szóval fel kell keresnünk egy embert, bizonyos **Norbert Lelles**-t. Ő kérte a Céh segítségét nem is olyan régen. Van egy boltja itt Anvilban, a **Lelle's Quality Merchandise**, amelyet az utóbbi időben már-már napi rendszerességgel rabolnak ki. Ezt tarthatatlan állapotot nekünk kell megszüntetni. Keressük fel az ipsét, kinn van a boltja a dokkoknál.



Norbert igazi kufár. Lelkesen fogad minket, és mielőtt ránkdumálna egy lila pöttyös letört kezű gipsz kertitörpét, közöljük vele, hogy nem ezért vagyunk itt. Harcosok Céhétől jöttünk, megoldani a nyűgjét. Ő erre elpanaszolja, hogy az elmúlt hónapokban folyamatosan betörnek, akármit is csinál, vagy akárhogy is védekezik. Egyszerűen képtelen már fenntartani a boltot, akkora a rablás miatti vesztesége. Még a vadiúj, szupererős záruk sem jelentenek akadályt, se a szögesdrót, sem a porcellán pitbull villogó szemmel a sarokban (made

in Taiwan). Szerinte egy mágus is van velük, és ő teleportálja be őket a boltba belülről. Piros pont a Norbertnek, ekkora marhaságot megérdemli szegény. Mivel a roppant esze mellett roppant gyáva is, ezért megkér, hogy maradjunk estére a boltban, és lessük ki, mi is történik. És oldjuk már meg a dolgot, egyszer is mindenkorra. Ő addig köszöni szépen, de pár söröcske mellett megvár minket a Flowing Bowl nevű késdobáló szalonban, a szomszéd utcában.

Norbert távozik. Az este unalmas, a távolban kezdődik a műsor a helyi kupiban, a matrózok a másik mólón egyre részegebbek, és a Trell házaspár is épp most tartja napi látványos verekedését. Szóval minden a legnagyobb rendben. De hopp, nemsokkal sötétedés után három jómadár tűnik fel a boltban. Mágus nincs velük. Csak egy kulcs a bejárati ajtóhoz. (nőmeg a riasztó kódja) A három betörő kellőképpen meglepődik, amikor rájuk köszönünk széles vigyorral. Rövid harc következik, melynek végén mindhárom fickó holtan csuklik össze. Mielőtt jelentenénk a dolgot, a gonoszabb emberek akár ki is foszthatják a boltot (úgyis megszokta már a Norbert gyerek). Hullákat hátrahagyva menjünk el a kocsmába, és szóljunk a tulajnak, hogy a mágusos-teleportos teóriája megbukott, mert a kedves alkalmazottja törte fel a boltját rendszeresen, a haverjaival. Hogyan? Hát saját kulccsal. Kár volt a sok riasztóért és speciális zárért. Erre rádöbben Norbert is, úgyhogy el is vonul újabb üveg sör társaságában elmélkedni a dolgokról, de előtte kifizeti a jussunkat - 100 aranyat.

Mehetünk vissza Azzanhoz. Aki megdícsér, majd közli, húzzuk a belünket egy másik városba, mert nekünk egyelőre nem tud több munkát adni, csak ha majd magasabb rangban leszünk. Oké, akkor viszlát később.

A tolvajok barlangja - Den Of Thieves (by Szuda Csaba)

A küldetést Azzan adja Anvilben.

Egy csomó tolvaj garázdálkodik Anvil környékén és a városlakók meg vannak győződve arról, hogy a tanyájuk itt van a közelben, onnan indulnak portyázni. Azzan elküld, hogy derítsd ki amit lehet erről a bandáról, de mivel nem tudja hány tolvajjal hoz össze a sors ezért megbíz egy segítőt a számodra. A segítő nem más mint a jó öreg Maglir, akiben úgy látszik még mindig van a Céhnek bizodalma. Én személy szerint nem igazán szeretem a stílusát, legfőképp nem bízom meg benne de a segítség az segítség bízzunk, hogy nem fog cserben hagyni.

Kérdezz körbe a céhben, így hozzájutsz ahhoz az információhoz, hogy Newheimtől néhány dolgot elloptak az utóbbi időben és talán ő az a személy aki bővebb felvilágosítással tud szolgálni. Az iránytű segít a megtalálásában. Amikor a tolvajokról kérdezed elmondja, hogy ellopták tőle a családi ékszereit (family heirloom) és megkapod a Newheim kancsója (Newheim's Flagon) küldetést.

Mindkét küldetés szerint el kell menned a Hrota Cave névvel illetett helyre, és ott kell kutakodnod a továbbiakban.

A barlang Anviltól északra van az út mellett nem lesz nehéz megtalálni. Menj be és juss el addig a helyig ahol egy lecsúsztható kőfal található. A barlang tele van tolvajokkal, öld meg mind Maglir segítségével. Amikor megérkezel egy nagy terembe ott fogod találni Newheim kancsóját, ezt semmiképp ne hagyd ott. Tisztítsd meg a barlangot a maradék tolvajoktól (kapsz egy naplóbejegyzést ha ez sikerült) majd menj vissza Anvilba.

Azzan nagyon elégedett a munkával amit te és Maglir vitt végbe. Elmondja, hogy nagy dolgokat lát veled kapcsolatban és kifizeti az 500 arany jutalmat. Ha eddig nem végezted el az Amelion's Debt küldetést amit Burz gro-Khash ad Cheydinhalban akkor az a következő. Ha elvégezted azt is akkor elő leszel léptetve Protector rangba és Modryn Oreyn-től megkapod a Master's Son Küldetést. Ha eddig nem tetted volna meg akkor menj vissza Newheimhez és add vissza a kancsóját, örülni fog neki és a Newheim's Flagon küldetést is lezártad.

A figyelmetlen tanuló - The Wandering Scholar (by Szuda Csaba)

A küldetést Azzan adja Anvilben.

Elmondja, hogy Elante of Alinor kérte a céh segítségét, egy tanuló aki igen érdeklődik a Daedra imádat iránt. Vele a Brittlorock Cave nevű barlangban fogsz találkozni, és testőrként van rád szüksége amíg ő egy otlévő Daedra szentélyt tanulmányoz.

A Brittlorock Cave barlangot északra Anvil és Kvatch között találod meg. Ha megvan lépj be a barlangba és beszélj Elanteval. Ő megkér, hogy szüntesd meg a kellemetlenségeket (handle any difficulties), hogy nyugodtan tudjon dolgozni.

A Daedra szentély természetesen valahol mélyen a barlangban található, addig pedig meg kell őt védened. Szerintem célravezetőbb őt valahogy otthagyni és egyedül nekivágni a járatok kitisztításának. Egy villámsebzéssel felruházott fegyver jól jöhet, a daedrák azt nem nagyon szeretik.

Miután elérted a szentélyt hagyd Elantet örülni neki, te pedig vizsgáld meg azt a járatot, amely a szentélyhez közel kezdődik, sok daedra és sok kifosztásra váró láda fog várni. Ez egy viszonylag rövid szakasz és a végén egy kijárat található.

Menj vissza Elantehez, aki elmondja hogy ő még itt marad tanulmányozni a szentélyt, de már nincs szüksége a segítségedre. Hálából a takarításért megajándékoz egy könyvvel, ami a 2920, Morning Star (v1) címre hallgat és megnöveli a Blade skilleket amennyiben elolvasod. Most menj vissza a közeli kijáraton át Azzanhoz.

Ahogy számítottad Azzan örömmel kifizeti a 100 arany díjat a szolgálataidért. Ha nem végeztél el a Szökevények küldetését akkor Azzan el fog küldeni Burz gro-Khashhoz Cheydhinhalba.

Ha már elvégeztél akkor Azzan kinevez Guardian rangba és elküld Modryn Oreynhoz Chorrolba. Ez lesz az Elhagyott bánya trolljai (Trolls of Forsaken Mine) küldetés.

Szent Alessia köve - The Stone of St. Alessia (by Szuda Csaba)

Miután Modryn elküldött Azzanhoz, ő elmondja, hogy van egy utolsó küldetése számodra. Szent Alessia követét ellopták a Brumai nagytemplomból (Great Chapel of Talos) és a Harcosok céhe kapta a megbízatást, hogy szerezze vissza. Utazz el Brumába és beszélj Cirroc-al a templomban.

Cirroc elmondja, hogy az elopott követ Alessia személyesen áldotta meg, hogy óvja a templomot mindenféle ártalomtól és nagyon hiányzik nekik. A banditák kelet felé távoztak, kövesd őket és találd meg a nyomukat.

Ez nem lesz túl nehéz, menj ki a keleti kapun és nemsokára találsz egy kis táborn benne egy Khajittal aki K'Sharr névre hallgat.

Tőle megtudod, hogy a banditákra ogrék támadtak és csak ő egyedül élte túl a csatát. Az ogrék elvitték a követ Sedorba, egy Ayleid romba ami tőled délkeletre található. Meg is fogja jelölni a térképen.

Ha megtaláltad menj be, de vigyázz az Ogrékkal. Verekedd végig magad az ogréken, a követ egy kis emelvényen fogod megtalálni.

Menj vissza Cirrochoz és add vissza a követ. Megjutalmaz 3 életerő itallal (Strong Potions of Healing), majd menj vissza Azzanhoz, aki kifizeti a szokásos 100 aranyat.

Ha elvégeztél Burz utolsó küldetéseit akkor Azzan kitüntet a Champion címmel, és hozzáteszi, hogy a pletykák szerint Oreyn látni kíván.

Ez lesz az információ gyűjtés (Information Gathering) küldetés.