

Az Örület Kapuja (Through the Fringe of Madness)

Az egész úgy kezdődött, hogy híreket hallottunk egy furcsa kapuról, amely nem régen nyílt meg Bravil mellett egy szigeten. Kíváncsi és kalandvágyó emberként elmentünk megnézni a saját szemünkkel. Kiderült, hogy Sheogorath, az Örület Hercege egy halandó bajnokot keres, aki segít neki. Tapasztaltuk azt is, hogy nem árt felkészülni a kaland előtt, mert a szemünk láttára vertek agyon egy elfet, aki eszét vesztette a kalandok során. Amikor beléptünk az átjáróba, egy kis terembe találtuk magunkat, ahol egy Haskill nevezetű figura - aki a Nagyúr kamarása - fogadott. Mesélt pár dologról felületesen, de csak egy dolog érdekelt. Belépünk e a Reszkető Szigetekre, és belekezdünk a kalandokba, vagy meghátrálunk? Belevágtunk. És most itt állunk egy ismeretlen vidéken, és fogalmunk sincs, mi vár ránk.



A falak pillangókká váltak, majd elrepültek.

Egy dolgot tudunk, amit a kamarás említett a beszélgetés során. Át kell jutnunk az **Örület Kapuján (Gates of Madness)**, ez az első feladat. Ha átjutunk, akkor azzal már bizonyítottunk egy keveset, és talán Sheogorath figyel ránk. Ezért aztán első lépésként irány a Kapu, bármerre is legyen az. A Szigetek vidékéről nehéz bármit is mondani a szokásos jelzőket használva. A táj ötvözi Vvardenfell gombás, mocsaras környezetét, Pelikán elvtárs szellemvasútjával (csak ezúttal Bástyá elvtárs helyett Sheo köszönt ránk folyamatosan), és mondjuk nyakonöntjük egy kellően részeg festő absztrakt festményének hangulatával. Lehetetlen leírni, látni kell.

A portál helyéről látni pár háznak látszó építményt, ezért arra felé indulunk el, egy macskaköves úton. Kisvártatva a helyi bennszülött közösség egy kedves, de kissé naív példánya köt belénk, akit aztán sürgősen lebeszélünk tervéről, pár erőteljesebb pofon segítségével. Folytatva az ösvényt, hamarosan el is érünk azokhoz az épületekhez, amiket korábban láttunk.



Passwall városka, a bajnokok gyülekező helye, ahonnan csak visszafelé vezet az út...

Egy kisebb falucskába érünk, mely stílusosan a **Passwall** nevet viseli. A falu eléggé kihalt. Ez alól kivételt képez a helyi kocsmá, ahol - mint minden kocsmában a világon - pezseg az élet. Itt tudjuk meg, hogy az Őrület Kapuja, amit keresünk, az pár sarokra van innen, a macskaköves út épp oda vezet. A helyiek kedves emberek, kézzel lábbal magyarázva próbálják a tudtunkra adni, hogy hülyék vagyunk, és a világon semmi keresnivalónk arrafelé. Magyarázatként csak annyit suttognak a fülünkbe, hogy ott a **Kapu Őrzője (Gatekeeper)**. Visszakérdezünk, de ekkor hirtelen mindenki elhallgat. Félelem és rémület, megvetés és szánalom hatja át az előbb még vidám kocsmái légkört. Úgy látszik, nem nagyon kéne ezt az Őrzőt publikusan emlegetni. Egyedül egy Északi mosolyodik el. Ekkor egy redguard lép mellénk. **Shelden** az, a helyi "polgármester". Kéri, hogy kövessük. Szűk szavú, nem ad magyarázatot, csak annyit mond, jobb ha a saját szemünkkel látjuk a dolgot, hiszen úgy sem hinnénk el addig. Aztán majd beszélünk.

Némán követjük. Csak pár száz métert haladunk, amikor egy rémült ork fut velünk szembe. Egykor szebb napokat látott páncélzata csupa vér, kardja a kezében kettétörve, fején zúzódások nyomai. Húzza a lábát, de látszik rajta, hogy ez a legkisebb gondja. Nem foglalkozik velünk, szabályosan átrohan rajtunk, majdnem felborítva a mosolygó Sheldent. *"Ez a szemét kicsinálta az egész csapatomat. Ilyen nincs, ez lehetetlen, nem hiányzik ez nekem!"* - kiabálja, miközben eltűnik a szemünk elől. Amíg a menekülő orkot figyeljük (szokatlan látvány) Shelden előre siet pár métert, majd int, hogy megérkeztünk, és ha kedves az életünk, akkor itt és most megállunk, és nem megyünk közelebb. Odasétálunk mellé, és kezdjük érteni az egészet.

Megérkeztünk az Őrület Kapujához. Csak ekkor tűnik fel, hogy Passwall és a környezete teljesen körül van zárva egy igencsak masszív városfallal. Azzal a fajtaával, amely meggátol bármit és bárkit abbéli tervében, hogy a városból átjusson a Reszkető Szigetekre, és vissza. Kivéve, ha a Kaput használjuk, amely előtt per pillanat állunk. Illetve nem. Ami előtt állunk, az egy hatalmas nagy probléma. A Kapunak van egy biztonsági rendszere. Úgy hívják, a "Kapu Őrzője". Hatékony, erről tucatnyi hullá tanúskodik. Shelden megfogja a kezünket, és lehúzza az útról. Az Őrzőt bámulva észre sem vettük, hogy egy csapat Imperial érkezik az úton. Légiosok. Felismerni őket a páncéljukról, és öntelt vigyorukról. Shelden üdvözlöi őket, majd közli velük, hogy mint a helyi polgármester, szívesen látja őket a városban, de innen most azonnal menjenek el, forduljanak vissza. Most még megtehetik. A Légiosok megvető pillantásokkal és változatos szitkokkal adják a polgármester tudtára, hogy szerintük meghülyült, és nem kellene beleszólni a nagyok dolgába. Shelden megvonja a vállát, majd leül egy út széli nagyobb kőre. *"Én szóltam"* -

közli, majd elővesz egy Skooma pipát.



*A Kapu, és előtte a biztonsági rendszer,
aki miatt még Chuck Norris is kétszer meggondolná a dolgot*

A biztonsági rendszer már eleve elég brutális látvány, de működés közben egyszerűen leírhatatlan. Az Őrző nem sokat vacakol, ahogy a Légiosok túl közel merészkednek a Kapuhoz, elindul feléjük. Másodpercek alatt zúz össze két koponyát, tör ketté egy gerincet, és tép ketté pár katonát. *"Hallgatniuk kellett volna rám"* - rázza meg a fejét Shelden - *"Sosem hallgatnak rám, aztán meg csak sírnak otthon az özvegyek. Hopp, tessék, az is meghalt. Én figyelmeztettem őket, nem? De. Hiába..."*. Ebben a pillanatban érezzük igazán azt, mekkora mázlisták is vagyunk, hogy betértünk a kocsmába. *"A legrosszabb az egészben"* - folytatja Shelden - *"hogy a melák széttrancsírozza őket, és most megint napokig szagolhatjuk a rothadó hullák és a vér szagát, ha a város felé fúj a szél."* A Légiosok csúnya véget érnek. Nem egész 5 perc alatt a teljes szakasz elhullik. Shelden int, hogy ideje indulni, a műsornak vége.

Követjük. Eszünk ágában sincs egyedül megtámadni az Őrzőt. Nincs az az Isten. A város felé sétálva végre tudunk beszélgetni a polgármesterrel. Elmondja, hogy ahol vagyunk, a fallal körülvett terület, ez a **Fringe**. Amolyan váróterem a Szigetekre érkező kalandorok számára. Innen csak három úton távozhatunk. Egy, a portálon keresztül amin érkeztünk, kettő, az Őrület Kapuján át, három, nylonzsákban. A Szigetekre nem léphet be csak úgy bárki, ahhoz Sheogorath "jóváhagyása" kell. Elmondja azt is, hogy Passwall, a kis falucska sokkal korábban épült, senki sem tudja, hogy ki által. Üresen álldogált, majd az ide érkező kalandorok vették birtokba, és most ők lakják. Illetve azok, akiknek volt annyi eszük, hogy ne kezdjenek ki az Őrzővel. Ezek a bajnokok várnak, terveket szőnek, és különféle teóriákat gyártanak arra, hogy lehetne legyőzni a melákot. Ez persze csak a látszat, gyakorlatilag mindenki be van sz*rva. De ha megfutamodnak, és hazamennek Tamrielre, akkor meg rajtuk röhög mindenki. Úgyhogy patt helyzet van. Itt lopják a napot a városban, próbálják remegő lábakkal kitalálni, mit is kellene csinálni. Shelden van itt a legrégebb óta közülük, ezért ő a vezető. Nőmeg azért, mert szeret vezető lenni és ő a legjobb e poszton. Saját bevallása szerint.

Megkérdezzük tőle, hogy van e bármi féle esély arra, hogy legyőzzük az Őrzőt. Mosolyog? *"Esély mindig van! 50-50%. Vagy sikerül vagy nem."* Ha-ha. Idióta. Megkérdezzük, hogy el lehet e addig terelni az Őrző figyelmét, amíg átjutunk a Kapun? Mert a feladat az az átjutás a Kapun, nem feltétlen kellene bohóckodni ezzel a mézáróssal. Shelden ismét jót nevet rajtunk, majd közli, hogy a Kapu kulcsai az Őrző testére van erősítve. Hogy ne legyen egyszerű, oda vannak varrva. Vagyis, elméletileg át lehet jutni a Kapun ha megszerezzük a kulcsokat, de gyakorlatilag ez képtelenség. Közli, hogy a legújabb tervet az Őrző legyőzésére és a kulcsok megszerzésére egy Jayred nevű fickó agyalta ki, de részleteket nem tud mondani. És mivel az egész úgyis csak egy újabb öngyilkos próbálkozás, nem is igazán érdekli a dolog. Jayredet a kocsmában találjuk meg. Hol

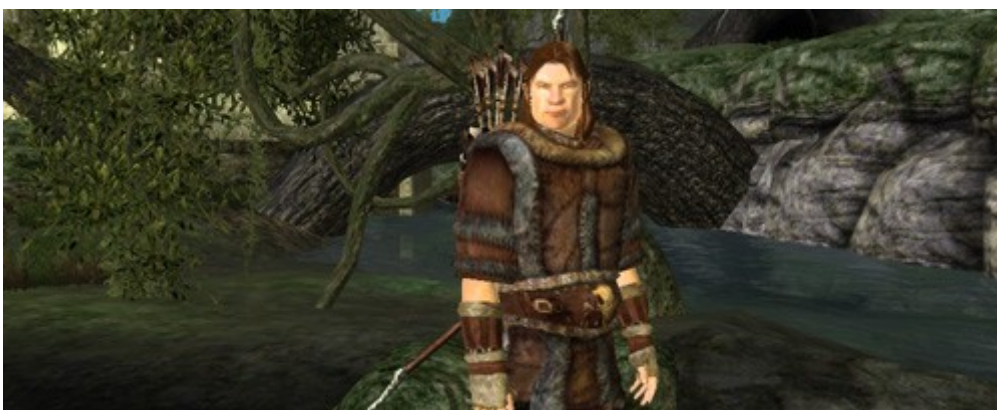
máshol!



"A kocsmában ott van a nagy élet, tombolnak az agyak, élesek a kések..."

Az italmérésbe belépve első utunk **Dredhwenhez**, a - nem kicsi gerincferdüléssel küszködő - kocsmárosnéhoz vezet. Halkan megkérdezzük tőle, mit tud a melákról a Kapu előtt. Ő rémülten közli, hogy hagyjuk őt ezzel békén, ha infót akarunk, akkor forduljunk Jayredhez az Északihoz, vagy Relmynához, a Sötételfhez. Előbbi folyamatosan hangoztatja, hogy van egy terve, ami alapján meg lehetne ölni az Őrzőt. Utóbbi pedig az egyetlen lény, akit nem bánt az Őrző. Kezdjük az Északival.

Jayred épp vacsorázik, ezért nem örül, amikor megzavarjuk. Amint közöljük vele, hogy az Őrzőről lenne szó, barátságos üzemmódba kapcsol. Jayredről hamar kiderül, hogy díszpéldánya azon perverz örülteknek, akik szabadon és büntetlenül mászkálhatnak a világban. Északi barátunk ugyanis megszállottan vonzódik a csontokhoz. Igen, a csontokhoz. (nem ám Dr. Bones féle módon, ez elvetemültebb) Mindegy, hogy emberé vagy kutyaé, a lényeg hogy csont legyen. Beszél hozzájuk, becézgeti őket, megérti mit üzennek neki. Ezért aztán az már annyira nem is meglepő, amikor kiderül, csak azért akarja megölni az Őrzőt, mert kell neki a melák csontváza. A "hangok" mondták neki - az Őrző csontváza hívja, hívogatja magához minduntalan. Örült, nincs mese. De legyen akármennyire is pszihopata, van egy terve. Ami működhet.



Jayred, az Északi, legtöbbször szó szerint veszi, a "majd kiugrik a bőréből" mondást

Be kellene jutni egy helyre, a **"Csont és Hús Kertjébe" (Gardens of Flesh and Bones)**. Ez persze nem olyan egyszerű. Nem árt ha rendelkezünk némi tolvaj tudással. Jayred sajnos nem ez a fajta, így egyedül nem tud betörni. Pedig érzi, hogy ott lenne a kulcs az Őrző legyőzéséhez. No meg a fenn említett csontjai is ott vannak. Jayred szerint az Őrző nem élő teremtmény, hanem egy mágikus lény, egy varázslat. Az korábbi Őrzők tetemei a Kertben vannak, és az Északi szerint a tetemeket fel lehetne használni arra, hogy legyőzzük a mostani másolatot. Sokan mondanak sokfélét, de szerinte egy megidézett vagy kreált mágikus lényt legkönnyebben "saját magával" lehet legyőzni, illetve maradványaiból készült varázslattal vagy fegyverrel. Ha sikerülne bejutni a Kertbe, és

megszerezni egy régebbi Őrző csontvázat, akkor abból Jayred gyártana pár nyílvesszőt. A többit elrakná saját használatra. Ez már elég erős fegyver lenne ahhoz, hogy eséllyel lépünk fel a melák ellen. Elgondolkodtató ötlet. Alsunk rá még egyet.



Relmya utálja a kalandorokat, fia segítségével fel is lép a bevándorlók ellen

Épp hogy felállunk az asztaltól, egy elegáns ruhába öltözött sötét elf sétál le az emeletről. **Relmya** az. Illedelmesen köszönünk neki, de hiába. Stílusa lekezelő, épp hogy be nem veri az orrát a plafonba. Mikor bemutatkozunk, elfintorodik. Nem szereti a kalandorokat. Legszívesebben kitiltaná őket a Szigetektől. Ám ellenszenve ellenére szóba áll velük. Minden percet kihasznál, hogy kioktathassa, lenézhesse, megszégyeníthesse a beszélgető partnerét. Használjuk ki ezt a gögösségét.

Rákérdezünk a Kertre, mire elmondja, hogy a Kerben nevelkedett az ő "fiacskája", de nyugszik ott több, kevésbé sikeres "gyermek" is. Mellesleg, semmi keresnivalónk arra, szóval be ne tegyük a lábunkat oda. A "fiacskája" alatt az Őrzőt kell érteni, mert mint kiderül, ő alkotta meg. *Sheogorath bölcsességének, és saját zsenialitásának a gyümölcse* - ahogy ő fogalmaz. Fájdalmas és nehéz "szülés" volt, de megérte. Ő az, mármint az Őrző, aki távolt tartja azokat a Szigetektől, akik nem rendelkeznek Sheogorath áldásával. Távol tartás alatt természetesen a péppé verést érti. Pillanatnyi elmezavarunkban mondhatjuk neki, hogy mi is rendelkezünk Sheo áldásával, de sajnos a blöff nem jön be. Látja, hogy a mi lelkünk még hagyományos, emberi lélek, nem a Sheo féle áldott lélek. De ha nem hisszük el, hogy nem rendelkezünk az áldással (persze hogy nem, hazudtunk), akkor akár azonnal fel is vághat bennünket, és akkor kiderül. Kitelik tőle, képes rá. Hagyjuk az áldást a fenébe, inkább ígérjük meg a nőnek, hogy megöljük a fiát, ez eldöntött dolog, ez ellen fellebbezésnek helye nincs. Jót nevet ezen (is). Sőt, biztat is, hogy vágjunk neki minél hamarabb. Jó hasznát venné hirtelen, egy friss emberi hullának, sz'al legyünk oly' kedvesek, és siessünk. De vagy így, vagy úgy, most húzzunk el, mert már nagyon unja a beszélgetést. Ha fárasztani akarunk valakit a hülyeségünkkel, akkor inkább keressük meg Nanette-t, ő imád beszélgetni, csacsogni - javasolja. Okés, hagyjuk magára az elfet (különben is, kilátásba helyezte, kívágja a nyelvünket ha tovább beszélünk hozzá...)



Kicsi Nanette, csak pár kupica Cyrodiil Brandy, és úgy dalol mint a pacsirta...

Nanette egy asztalnál ül, és vacsorázik. Ő sokkal barátságosabb mint Relmyna. Nem is csoda, hiszen Nanette hasonlóan hozzánk, szintén a portálon keresztül érkezett annak idején. Ő maga sem tudta, hogy miért jött át ide, a Szigetek elővárosába, egészen addig, amíg össze nem futott Relmynával. Akkor jött rá, hogy ő is olyan hatalmas varázsló szeretne lenni, mint az elf. Ezért aztán elszegődött hozzá tanoncnak, bízván abban, hogy egyszer minden gyakorlati tudását átadja neki a mester. Például azt, hogy kell létrehozni egy ilyen Őrzőt önállóan. De hopp, erről inkább nem beszél, hiszen ez titok. Na helyben vagyunk. A tanítvány talán tud mondani valami fontosat az Őrzővel kapcsolatban, de ehhez az kell, hogy megbízzon bennünk. Hogy érhetnénk ezt el? Hát persze hogy piával. Sok piával. (Civilizáltabb emberek pia helyett flörtölhetnek is vele, akkor is közlékenyebb lesz). Nanette ég a vágytól, hogy a nagy titkot elmesélje. És miután erre egy picit rásegítettünk, el is kezd mesélni. Az Őrző nem más, mint egy megidézett lény, egy daedra. Relmyna sokáig csiszolgatta a lényt, és csak sokadik próbálkozásra sikerült olyannak megalkotnia, amilyennek szeretne volna. De még így sem tökéletes. Van valami, amivel és ami miatt sebezhető. Ez pedig Relmyna könnye. Az elf könnycseppje megzavarja a varázslatot, emiatt sebezhető válik az Őrző. Gőgös és kemény asszonynak tűnhet Relmyna, pedig nem az. Minden éjfélkor elmegy, és meglátogatja a gyermekét, beszélgetnek egy kicsit, és a búcsúzáskor legtöbbször elsírja magát (mint a legtöbb anya, ha el kell válnia szeretett kis fiacskájától). Persze vigyáznak, nehogy kárt okozzon "apróságban". Úgy látszik, hogy a pia hatása picit kezd lankadni, mert Nanette hirtelen észbe kap, és megkér, el ne mondjuk senkinek, amit most hallottunk. Főleg ne a mesterének. Semmi kedve egy újabb fájdalmas fenyegetéshez, csak mert kikotyogott egy titkot.

Nos, melyik módszert válasszuk?. Csontfegyverek? Vagy a könnyek? Bár, ha biztosra akarunk menni, akkor érdemes mindkét lehetőséget kihasználni. Tegyük így. Csináltassunk fegyvert a csontokból, majd szerezzük meg a könnyeket. Irány tehát Jayred először.



A kapu, és ami mögötte van - Északi barátunk hön ahított csontjai

Amikor közöljük az Északival, hogy tetszik a terve és benne vagyunk a buliban, nagyon megörül. A kezünkbe nyom egy álkulcsot is, az utolsó darabot. (A többi már korábban beletörte a zárba) "Nyomás" - kiáltja. Nem viccel az öreg, tényleg nagyon akarja azokat a csontokat. Olyan iramban fut előttünk, hogy szinte képtelenség lépést tartani vele. Hamarosan meg is érkezünk a Csont és Hús Kertjéhez, illetve annak a bejáratához. Az kapu természetesen zárva. Jayred gyermeki lelkesedéssel várja, hogy végre kinyissuk neki az ajtót. Nem kell profi betörőnek lenni ahhoz, hogy kipiszkáljuk a zárat. Mondhatni semmiség, még Mr. Bean is megoldaná. Részegen. Ám Északi barátunk nem boldogult vele. Amint kinyílik a kapu, belépünk. A Kert valaha egy régi temető lehetett, tele csontokkal és évszázados kriptákkal. Nem messze a terület közepén fekszik az, amiért idejöttünk - egy korábbi Őrző csontváza. Ám mielőtt Jayred összeszedné a csontokat, intünk neki. Társaságunk van. Pár csontváz és élőholt, akik feltehetően szintén Relmyna kreálmányai. Végzünk velük. Az Északi nagy-nagy öröme, a Őrzőn kívül újabb

csontokhoz jutott. Közli, hogy testvérévé fogad bennünket. Hurrá. Összeszedi a csontokat, majd szól, hogy pár óra múlva keressük meg újra, addigra kész lesz a fegyverrel. Okés.



Egy korábbi Őrző búzló csontváza a győzelem kulcsa? Na szép...

Lassan kezd sötétedni. Eszünkbe jut Nanette meséje, az éjféli látogatásról. Érdemes utánajárni a dolognak, mielőtt benézünk az Északihoz a kész fegyverért. Elindulunk vissza a mézárszékhez. Nincs messze, eltévedni sem lehet, csak követni kell a vérnyomokat a földön. Az Őrző továbbra is a Kapu előtt áll, és néz ki a fejéből. Nem támad, csak ha közel megyünk hozzá. Az órákra pillantunk, mindjárt éjfél. Óvatosan közelebb lopózunk az Őrzőhöz, de pont csak annyira, hogy ne vegyen észre. Hamarosan lépéseket hallunk - Relmyna érkezik. Odasétál a "fiához", és hosszasan elbeszélget vele. Sajnos nem halljuk miről, ahhoz túl messze vagyunk. Feltehetően a csöppség most számol be anyucinak arról, hány embert is ölt ma meg. Nagyjából tíz percig beszélgetnek, amikor az elf elköszön. Megöleli az Őrzőt, majd könnyeivel küszködve elindul vissza Passwall irányába. Zsebkendőjével törölgeti a könnyeit. Fia utána siet még egy utolsó ölelésre. *"Ne, drágám, vigyázz, emlékszel mi történt legutóbb?"* Feltehetően fájdalmas lehetett, hiszen az Őrző megáll, és bús morgás közepette viasszától a Kapu elé. Az elf utoljára még int egyet a fiacskájának, majd végleg távozik. Hatalmas nagy szerencsénkre, egy véletlen mozdulattal elejti a zsebkendőjét. (Így nem kell ellopni nekünk) Tökéletes! Felkapjuk a kendőt, és a könnyeit belefacsarjuk egy kis üvegcsébe. Hurrá, meg van amiért jöttünk.



A jelenet romantikus , de a happy end elmarad

A fogadóban alszunk egy jót, majd reggel felkeressük Jayredet. A fegyverek készen vannak. A csontokból nyílvezzőket faragott, és átnyújt nekünk húsz darabot. Ennyi elég lesz. Ebben a másodpercben jut eszünkbe, hogy az íjunkat a lovunkon hagytuk, aki pedig kinn ácsorog Tamrielen, a portál előtt. De nincs gond, az Északi közli, hogy a kocsmárosnál mindig van pár íj és nyílvezző. Ezeket legtöbbször a lemészárolt kalandorok hullái mellől szedi össze. Veszünk is tőle gyorsan egyet. Ahogy mondani szokás, készen állunk a harcra. Jayreddel a nyomunkban elindulunk a Kapuhoz. Út közben közli, hogy időközben újabb hangok hívják, de most már egyenes a Szigetek felől. Hamarosan megérkezünk. *"Lehet hogy meghalunk, de se baj"* - tart lelkesítő beszédet az Északi. Van még mit gyakorolnia a technikán.



Egy utolsó ellenőrzés a fegyvereket illetően, és indulhatunk is...

A Jayredtől kapott **csont nyílveesszőkre** öntünk pár csepp **könnyet**, becélozzuk az Őrzőt, és.... bumm. A nyílveessző pontosan az Őrző mellkasába fúródik. Láthatóan meglepte a támadás, hiszen tántorog. Ekkor Jayred, erdei elfeket megszegyenítő gyorsasággal, ipari mennyiségű nyílveesszőt zúdít az Őrzőre. Előkapjukat a kardunkat, és rárontunk a meglepett ellenfélre. Nem kell sok neki, láthatóan már a könnycseppes nyílveessző eldöntötte a csatát. Élettelen teste nagyot puffanva hull a földre. *"Tied a megtiszteltetés, testvérem, hogy elvedd a kulcsokat"* - szól tisztelettel az Északi. Lehajolunk, és akkor vesszük észre, hogy az Őrző testére KÉT darab kulcs van erősítve. Eltesszük mindkettőt.



Az őrző holtában is elég félelmetes látvány

Hirtelen a semmiből előbukkan kedvenc kamarásunk, Hasskill. *"Nos, úgy tűnik sikerült megölnöd az Őrzőt. Most már beléphetsz a Szigetekre. Talán feltűnt, hogy két ajtó is van".* Igen. Így, hogy az Őrző halott, közelebb tudunk kerülni a Kapuhoz, és így már tisztán kivehető, hogy két kijárat van. *"Egyik ajtó a **Mánia** földjére vezet, a másik a **Dementiára**. Távozhatsz bármelyiken keresztül. Bár, a két terület teljesen különbözik egymástól, abban egyeznek, hogy mindkettő Sheogorath fennhatósága alatt áll. Ez az ő birodalma. Dementia a Birodalom sötétebb része, ahol szinte gyerekjáték eltévedni, köszönhetően a mocsaras atmoszférának, és nem utolsósorban, a földből kiálló, sűrűn összenőtt gyökereknek. Ha Dementiába indulsz, akkor javasolom utazz el **Deepwallow** vagy **Fellmoor** városába. Mánia ezzel ellentétben a Birodalom világosabb, színekkel teli része. Lakói nagy részét **Hale** és **Highcross** városokban találhatod. Ha pedig magát a Nagyurat keresed, akkor **New Sheoth** felé vedd az utad, és keresd őt a **Palotában**. Ajánlom, hogy keresd fel Őt, fontos feladattal vár.*

De egy dolgot ne feledd! Ahogy belépsz a Birodalomba, örökre megváltozol."



Dementia vagy Mánia? Jobb vagy bal? Sötét vagy világos?

Megjegyzések:

- Ha **Dementiába** megyünk először, akkor "Demoralize up to level 12 in 30 feet for 10 seconds on target" képességet kapunk
- Ha **Mánián** keresztül folytatjuk a kalandjainkat, akkor "Frenzy up to level 12 in 30 feet for 30 seconds" képességet kapunk.
- Az Kapu Őrzője **gyógyítja** magát harc közben, vagyis ha egy mód van rá, akkor vessünk be mindent már az elején. Ha ugyanis elhúzódik a harc, akkor nehéz lesz legyűrni, a folyamatos öngyógyítás miatt.
- A könnyecseppeket használva az Őrző leszedhető íjjal már azelőtt, hogy közelharcra kerülne vele a sor. **Sneak Attack** távolról, majd gyorsan lövöldözni a tovább.
- Csont fegyver vagy könnyecsapp nélkül nem sok értelme van nekimenni, ezek nélkül szinte **legyőzhetetlen**.
- Ha **elfutunk**, akkor egy idő után az Őrző felhagy az üldözéssel, és visszamegy a Kapu elé. Ugyanúgy nem kerget tovább minket, ha beszaladunk egy közeli házba.
- A kocsmárosné árul **Bow**-okat, így azok is használhatják a nyílveszőket, akik más ranged attackhoz szoktak.
- Fringe (a kezdő terület) nem hagyható el, csak a Kapun át, vagy ha visszamegyünk Tamrielre a portálon keresztül.

Kifejezések a játékban:

- Csont és Hús Kertje / Kert - Gardens of Flesh and Bones
- 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
- Palota - Palace
- Kamarás - Chamberlain