

Az első kapu

Végigjátszás II. rész

Jauffre a maga mézes-másos nyelvén előadja, hogy a Uriel fia, Martin nagy veszélyben van, mivel apja halálával, egyetlen trónörökösként az ő élete is veszélyben forog. Így mihamarabb fel kell kutatni az ifjú papot és biztonságba helyezni Jaffre-nél. Martin Kvatch városában találjuk, a Chapel of Akatosh-ban, délkeletre Chorroltól. A település egy hegytetőn fekszik, de röviddel érkezésünk előtt egy zaklatott



ember fut elénk, aki óva int a várostól. Faggatásunkra kiböki, hogy a múlt éjjel a Daedrák portált nyitottak a város kapuja előtt és lemészárolták a lakosság jó részét, a házakat felégették és csúf Scampok özönlenek folyamatosan az alvilágból. A maroknyi túlélő azonban derekasán szembeszáll a förmedvényekkel és a városhoz vezető út végén egy barikádot húztak fel, ahol egy bizonyos Savilan Matius kapitány irányításával.



Keressük fel az illetőt, aki örömmel vesz egy újabb segítő kezét maga mellé. Oblivion első kapuja ott tátong a város szélén, minden tudásunkkal azon kell lennünk, hogy valahogyan bezárjuk. Martin testvér pár túlélővel a város falain belül, a Chapel of Akatoshban zárkózott el, így keressük is fel. A császár fiának azonban egyenlőre esze ágában sincs velünk tartani a kárhozát perceiben, mint mondja, rá itt – a sebesülteket ápolva – nagyobb szükség van. A fiút csak úgy tudjuk elcsalni Chorrora, ha előbb rendet teszünk a környéken, ehhez nem kell mást tenni, mint szépen belépni a portálon keresztül az alvilágba. Elég sűrűn ütközünk bele Scampokba és Dremorakba, ezért felesleges hüvelyt tölt karddal közlekedni ilyen helyen.

Egy kimerültség határán álló katonába botlunk, aki szinte már nem is remélte, hogy újra barátságos arcot fog látni, verjük le a rárontó rémségeket, majd haladjunk szépen előre, egészen a fenyegetően felfelé meredő toronyig, a The Tower Portal to Blood Feast-ig. Küzdjük fel magunkat egyre magasabbra – az egyik szomszédos szárnyban találkozunk egy fogságba esett katonával, aki szerint egyetlen módon lehet bezárni a kaput: a torony legfelső szintjén található Sigil Stone-t kell megsemmisítenünk.



Igenám, de az odavezető szárnyat zárt ajtó védi, aminek kulcsa (Sigil Keep Key) éppenséggel a fogolyt őrző Dremoránál van. Így már semmi akadály, hogy felcsatangoljuk a Sigil Stone-hoz, mert a kulcs, az utunkba kerülő összes zárt ajtót nyitja. Mikor megkaparintottuk a tárgyat, a portál bezáródik, mi pedig ismét a saját létsímkon találjuk magunkat. Aztán Matius kapitánnyal és embereivel karöltve

üssünk rajta a maradék bestián, amivel végezve a templomban gyülekezzünk.

Mivel a veszély elhárult, így már nem lesz nehéz meggyőzni Martint, hogy tartson velünk a Weynom Priory-ba.