

Egérfogó, kissé másként (Baiting the Trap)

Az előzőekben sikeresen megküzdöttünk a rettegett Őrzővel, majd meglátogattuk Sheogorathot a Palotájában. Tőle megkaptuk az itteni karrierünk első, de rendkívül fontos feladatát: reaktiválni kellett egy régi védelmi rendszert, a Xediliant. Mondhatni gyerekjáték volt. Nem maradt más hátra, mint hogy távozzunk, és jelentsünk Sheonak. Csakhogy...

...Xediliant nem olyan könnyű elhagyni, mint ahogy gondoltuk. A teleportból kilépve egy piros ruhás, csuklyás sötételfbe botlunk. Szemmel láthatóan megőrül a felbukkanásunknak. *"Végre, a Nagyúr küldött valakit segíteni!"* - kiált fel örömeiben. - *"Oh, bocsásson meg az udvariatlanságom miatt ... Na kezdjük előről, ezúttal akkor már profik módjára! Szóval... Isten hozta a Xedilianban! Kiliban Nyrandlil vagyok, e zseniális hely felügyelője."* Bemutatkozunk mi is. Örvendünk. *"Zseniális a hely, nem igaz?"* - kérdezi az elf - *"A mérnöki tudományok csodája. És nem utolsó sorban a leges legjobb lehetőség arra, hogy kibabráljunk a Szigetekre érkező idióta betolakodókkal, akik a figyelmeztetések ellenére mégis csak átjöttek a Kapun. Hívatlanul, persze. Magukra vessenek. Fogalmuk sincs, hogy abban a percben, ahogy betették a lábukat a Szigetekre, a sorsuk megpecsételődött. Haha. Bár, hozzá kell tenni, hogy sajnós amióta a Kapu Őrzőjét megalkották, ez a hely kicsit háttérbe szorult. Az Őrző kordában tudta tartani az idegeneket, nem volt szükség erre a helyre. Teljesen átvette a funkcióját. Nem is csoda, hogy egy idő után már nem tartották karban, és idővel teljesen el is felejtették. Az már pedig szinte törvényszerű volt, hogy a közelben folyamatosan tébláboló Grumitek előbb-utóbb közelebb merészkednek, és lassacskán beköltöznek Xedilian falai közé. Szemét kis dögök, bár a tettük érhető. Később felfedezték a Nexus kristályokat. Valami vallási szimbólumot láttak bennük, ezért kivették a gépekből, és felhasználták saját maguk és törzsük szolgálatára. Onnantól kezdve pedig Xedilian teljesen használhatatlanná vált. Szerencsére jött Ön, és rendbe szedte a dolgokat. Ismét a régi fényében pompázik a hely."* Örülünk neki, hogy az elf örül nekünk, de lassan ideje lenne távozni.



Kaliban örül a találkozásnak, és örömmel vezet be minket a kínzás egy új dimenziójába

"Oh, igen, elnézését kérem! Akaratlanul is feltartottam a fecsegésemmel. Látom, hogy Sheogorath küldte ide Önt, akkor pedig jobb, ha nem várakoztatjuk meg a Herceget. A Resonator melletti portálba lépjen be, és az kirakja majd a bejárat mellé!" De hiszen ezt csináltuk mi is, és még mindig itt vagyunk az erőd belsejében. *"Oh, az más. Ha a portál*

ide hozta vissza, akkor az azt jelenti, hogy időközben hívatlan kalandorok léptek be Xedilian falai közé." Hogy-hogy? "Ahogy egy idegen belép az erődbe, az összes portál átkapcsol, és ide, a vezérlőbe transzportálja azokat, akik rendelkeznek Sheogorath áldásával. A idegenekre ez természetesen nem vonatkozik, számukra a portál nem működik." Mit kellene most tennünk? Elvileg a hely teljes energiával üzemel, de hogy őszinték legyünk, azt sem igazán tudjuk mi ez a hely. "Nos, Sheogorath biztos adott Önnek egy kézikönyvet, az ilyen esetekre gondolva" - szólt nyugtatólag Kiliban. És valóban, Sheo adott egy könyvet, mielőtt elindultunk. Egy használati kézikönyvet. "Természetesen örömmel segíték mindenben" - ajánlotta fel az elf. Nem igazán lenne szerencsés most leülni, és kézikönyveket olvasni, ezért megkérjük a felügyelőt, meséljen a helyről.

"Xedilian, mint már említettem, egy mérnöki csoda. Három nagyobb csarnok található benne. E csarnokokba engedjük be a betolakodókat - természetesen úgy intézve a dolgot, hogy ez ne tűnjön fel nekik -, és e csarnokokban intézzük el őket. Hogyan kerülnek ide az emberek? Xedilian nem "csak" egy mérnöki csoda, hanem rendelkezik a hely egy ősi, mágikus képességgel is, köszönhetően a kristályoknak, és a Resonatornak. Képes a hely magához vonzani minden olyan embert a Birodalomban, aki nem rendelkezik Sheogorath áldásával. Mint például a Szirének hívó szava. Ilyen, áldás nélküli emberek pedig csak betolakodók lehetnek. Vagyis, ha egyszer átjutnak erre a létsíkra, akkor akármit is csinálnak, itt kötnek ki. Nincs mese. Márpedig aki ide beteszi a lábát, az innen nem menekül. Ha szerencsés, akkor meghal. Ha nem, akkor megőrül, és élete végéig a Szigetek lakója lesz. Az eljárás pofon egyszerű, és marhára szórakoztató. A kalandorokat a három csarnok között terelgetjük. Mi látjuk őket, ők nem látnak minket. A három csarnok mindegyike egy-egy speciális helyszínt rejt magában. Tele csapdákkal. A felügyelőn múlik, hogy mit csinál velük."

"Lássuk mindjárt az első, a Gnarl Csarnokot. A kalandorok hamarosan megérkeznek. Ahogy belépnek, két gomb fog aktiválódni. Egyik gomb több tucat Gnarl szabadt rájuk, amikkel meg kell hogy küzdjenek. Nem lesz egyszerű, halálos csapda ez, sokan már itt elhasálnak. A másik gomb bolond gomba spórát fúj a csarnokba, amely hatására a kalandorok egy illúziót látnak. Egy hatalmas Gnarl, amely alkalmanként 3-4x is nagyobb, mint az eredeti. Ilyenkor azt hiszik, hogy a hatalmas állat meg akarja őket ölni. A gyengébb idegzetűek közül sokan már ettől a sokktól kikészülnek. Mint már korábban is említettem, aki meghal, az jár jobban. Aki nem hal meg, de esztétikát veszti, az pedig helyi lakosa lesz a Reszkető Szigetek egyik eldugott falujának. A kalandorok addig keringenek a csarnokok között, amíg el nem fogynak. Ha meghaltak vagy megőrültek, mindegyikük, akkor sikeresen megoldottuk a feladatunkat. Ilyen egyszerű ez. Önnek kell eldönteni, hogy elveszi-e az életüket, vagy csupán csak az örületbe kergeti őket. Minden csarnokban lesz két lehetőség, amely közül választhat. Az egyik fizikailag ártalmatlan eseményt indít be, viszont ideiglenesen kikészítő. A másik pont fordítva, halálos csapdát aktivizál. Az értékeiket később megtarthatja. Amennyiben igényt tart rájuk." Hogy kerülnek a hullák ki a csarnokokból? Nem veszik észre a betolakodók, a korábbi hullákat? "Ez az én feladatom, többek között. Én majd eltakarítom a szemetet, ha véget ér a műsor."

Ebben a pillanatban látjuk, hogy három kalandor lép be az első számú **Csarnokba**. Syndelius, a sötételf varázsló, Lewin a tolvaj, és Grommok, az ork harcos. Az ork megy elől, szemmel láthatóan neki van a legkevesebb szüksége elővigyázatosságra. Fogalmuk sincs arról, hogy Kilibannal együtt a csarnok egy rejtett helyiségéből figyeljük őket.



Első Csarnok: Egy óriás Gnarl, vagy sok kicsi?

A Gnarl Fészek (1. Csarnok): a tolvaj likvidálása.

- Ha az illúziót (Giant Gnarl) választjuk, akkor a "szörny" a Tolvaj után ered, aki nem bírja idegekkel, és bekattan. Egy új lakos a Szigeteken!
- Ha a fizikai fájdalom (Gnarl Swarm) mellett döntünk, akkor beeresztünk a csarnokba sok sok Gnarl-t, és a lényekkel való harcot a Tolvaj nem éli túl.



Második Csarnok: tűzlabda vagy milliónyi kulcs?

Kincseskamra (2. Csarnok): a mágus utolsó pillanatai

- Pszihikai terrort választva (Drop Keys), hirtelen a semmiből lezúdul milliónyi kulcs. A mágust elkapja az aranyláz, és most hogy lát esélyt a kincs megszerzésére, lázasan keresni kezdi a megfelelő kulcsot. (természetesen egyik kulcs sem nyitja a ketrecet) Innentől kezdve a mágust nem érdekel más, csak a kulcsai, az elméje totálisan kikészül. Újabb lakos!
- Ha a tűzes csapda (Fire Trap) "trükköt" választjuk, akkor a terem két oldaláról egy-egy jókora tűzlabda érkezik, és találja telibe a mágust. Azonnal életét veszti.



Harmadik Csarnok: feltámasztott holtak, vagy szellem illúzió?

Kripta (3. Csarnok): és végül az ork

- Feltámaszthatjuk a hullákat (Raise the Dead). Ekkor az ork hatalmas meszárlásba kezd, de egyedül kevés a sok zombi és egyéb előhalott ellen, hamarosan fűbe harap.
- Megtréfálhatjuk az orkot. Szellemmé változtathatjuk (Ghost Illusion). Az ork nagyon meglepődik. Nem azért mert meghalt, az őt nem érdekli, fel van rá készülve. Az bántja, hogy esélye sem volt megvédeni magát, és nem harcban, bátran harcolva halt dicső halált, hanem csak puff, meghalt. Addig hergeli magát emiatt, amíg a végén ő is bekattan, és csatlakozik a Szigetek lakosaihoz.

Miután kiszórakoztuk magunkat, és "gondoskodtunk" a három betolakodóról (ki-ki ízlésének és habitusának megfelelően), Kiliban elismerően csettint. *"Szép, gyors és tiszta munka volt. Sheogorath büszke lehet egy ilyen kiváló tanítványra. És most, kérem, lépjen bele az utolsó teleportba, még van egy kis dolgunk. Kiválogatjuk a zsákmányt, hátha találunk valami értéket. Nekik már nincs rá szükségük."* Pár értékesebb gyűrű, itóka, mellett találunk még pár septimet, egy naplót és egy kardot. Eltesszük mindet. A kard a híres neves **Duskfang/Dawnfang!** Ritka nagy mázlink van, ez a kard halálunkig fog szolgálni minket! A napló a működését mutatja be. (A kard működéséről bővebb információ [ERREFELÉ](#) olvasható)



A Duskfang/Dawnfang kard egy és ugyanaz, de a napszagnak megfelelően változik a képessége

Elbúcsúzunk Kilibantól, és indulunk vissza a Palotába. Úgy látszik a Xedilian vendégmarasztaló hely, mert most sem sikerül távoznunk. Ahogy elköszönünk az elftől, és lépünk az újra rendeltetésszerűen működő teleportba, megtámadnak. Hárman vannak,

csillogó és tükröződő egyenruhát viselnek. Nem túl erős ellenfelek, de a váratlan rajtaütés miatt mindenképp előnyösebb helyzetből indulnak. Előkapjuk a frissen szerzett kardunkat, és szétcsapunk köztük. Kiliban is besegít. Hallotta a csatazajt, és jött segíteni azonnal. A támadók hamar elfogynak. Közelebből megvizsgálva a holtestüket, rájövünk, hogy valami üvegszerű anyag borítja a testüket, mint páncél. Gőzünk sincs, kik ezek.

"Huh, kemény csata volt. Remélem nem sérült meg!". Nem, szerencsére kutya bajunk, de még mindig nem tudjuk, kik ezek, és mit akarnak tőlünk. "Nem ismeri a legendát?!" - csodálkozik Kiliban - "Hogy lehet az? Szóval valójában ezek nem "kik". Ezek a lélektelen senkik, akik valójában nem is léteznek, a Rend Lovagjai (Knights of Order). Feltűnésük a Resonator reaktiválása után, nem is olyan váratlan. Mint láthatta, a Resonator is kristályokból áll. Ezek a kristályok azokból az Obeliszekből származnak, amelyekkel tele a vidék. És amely kristályokból a Lovagok is származnak. De majd a Nagyúr elmesél mindent, most induljon, jelentse neki, hogy mi történt!"

Végre nyugodtan távozzhatunk, nincs újabb akadály. Irány a Palota.

Megjegyzések:

- A **Dusksfang/Dawnfang** az egyik legjobb kard a játékban. Ha elbántunk mind a három betolakodóval, akkor mindenképpen megkapjuk. Mindegy, hogy megőrijtettük e avagy megöltük e őket.
- A **napló**, amit szintén zsebrevágtunk, részletesen leírja, hogy működik a kard.
- A feladat az, hogy **bánjunk el** mind a három kalandorral, nem számít hogy kivel mit csinálunk, csak meg kell állítanunk őket. Értékeiket mindenképpen megkapjuk.
- A Knights of Order támadók tetemeit fosszuk ki. A páncéljukat sajnos nem tehetjük el, de a fegyvereiket igen. De ami fontosabb, a szívüket (**Hearts of Order**) is. Ezek később még nagy szolgálatot fognak tenni, vigyük magunkkal mindet.

Kifejezések a játékban:

- Rend Lovagjai - Knights of Order
- Csarnok - Chamber
- Palota negyed/kerület - New Sheoth Palace District
- a Kapu Őrzője / Őrző - Gatekeeper
- Reszkető Szigetek / "Sziget" - Shivering Isles
- Az Őrület Fennsíkjá - Realm of Madness
- Sheo / Herceg - Sheogorath
- Palota - Palace
- Kamarás - Chamberlain