

Egyetemi karrier

Kalandok a központban

Egy Mágus botja (A Mage's Staff) - (by petya007)

Miután Raminus Polus beengedett minket az egyetemre, rögtön meg is kapjuk tőle első küldetésünket, ami inkább egy kis felkészülés... Raminus szerint egy mágus nem mágus bot nélkül (rossz az, aki rosszra gondol xD). Meg is mutathatjuk neki, hogy mégis(csak ne öljük le), de azért a küldetést meg kell csinálnunk: szereznünk kell egy mágusbotot.

Menjünk el Wellspring Cave-ba, amit meg is találunk IC-től nyugatra rögtön az út mellett. Azonban a barlangban Zahrasa helyett csúnya necik várnak ránk, akiknek nyilvánvalóan jobban tetszenénk, ha már alulról szagolnánk az ibolyát. Zahraha-tól vegyük el a kulcsot (Wellspring Cave Key), majd menjünk ki a barlang „udvarába”, ami egy kis szigetecske IC mellett. Itt újabb necik válhatnak áldozatunkká. Valahol a nagy fűben megtalálhatunk még egy varázslót, aki szintén halott (azért van a fűben :D), de ez nem kötelező.

Az oltárból vegyük el a staff-ot, majd zúzzunk vissza az egyetemre Raminus-hoz, aki el is küld Delmar-hoz, aki ott van az egyetemen, az enchantos szobában. Adjuk neki, a staffunkat, és ő enchantol nekünk bele vmit (mi választhatjuk ki). Várjunk egy napot, mire elkészül vele, és át is vehetjük tőle, és ezzel meg is volnánk.

Hátsó szándék (Ulterior Motives) - (by petya007)

Na most jöjjön egy kicsit laposabb küldetés, de hát sajna ezt is meg kell csinálni :). A kerettörténetekre már sajnos nem igazán emlékszem, de ha jól tom, vki könyvért vagy miért küld minket Raminus. Utazzunk Skingrad-ba, ahol keressük Janus Hassidor-t (ő a count/gróf), de úgysem találjuk (:D), szal mindegy. Helyette beszéljünk Mercator Hassidor-ral. Miután minden beszédtemát kielégítettünk, várjunk egy napot, majd beszéljünk vele még egyszer. Ekkor végre elmondja, hogy Janus AM 2-kor szeretne találkozni szerény személyiségünkkel a megadott helyen, a városon kívül.

Adjuk meg neki ezt a kis örömet az életben, és menjünk el a találkára. Este kettőkor azonban jön Mercator, két neci társaságában, és rögtön az életünkre is törnek. Akadályozzunk meg őket ebbéli tevékenységünkben (xD), és beszéljünk Janus-szal, aki pont a csata idején/végén érkezik meg. Visszatérve az egyetemre Raminus még azt is elmondja, hogy az ipse vámpír(majd megveszteget minket egy kinevezéssel, hogy fogjuk be :D -> Evoker rangot kapunk).

Vahtacen titka (Vantacen's Secret) - (by CSiPet)

Miután megkapjuk a küldetést, menjünk a megjelölt helyre és beszéljünk azzal

az Argoniannal, majd nézzük meg a helyet, amit bejelölt a térképen, s közben beszéljünk az Elffel. Nézzük meg a szimbólumokat a falakon, majd vissza az Argnoniaihoz. Kérjük el tőle a könyvet, hogy a másik emberke le tudja nekünk fordítani a feliratokat.

Ezek	és	a	fordításaik:
1. av	molag	anyammis	- tűzvarázs
2. av	mafre	nagaia	- fagyasztó varázs
3. magicka	loria	-	damage varázs
4. magicka sila	- fortify varázs		

Van a terem közepén egy nagy oszlop függőleges bordázattal. Arra kell rálőni ilyenfajta varázslatokkal a felsorolt sorrendben. (Értelemszerűen az érintővarázssok esetén oda kell menni az oszlophoz, a távvarázslatok esetén pedig elég messziről eltalálni azt.)

Elméletileg mindegy, hogy honnan lősz rá az oszlopra, gyakorlatilag... (sokan mondták hogy igen, én mégis mindegyiket egy helyről lőttem ki és szépen ki is nyílt)! Ezután menjünk be az ajtón, és gyilkoljuk le a szellemeket. Két teremben is lesz csapda (Terem közepén nagy négyzet, amire ha rálépsz nagy az esélye, hogy karóba húznak :D)! Az utolsó teremben pedig, menjünk a terem végébe, és az emelvényen nyomjuk meg a gombot, ennek hatására a lépcsők kiemelkednek a földből a terem közepén álló emelvény mellett. Menjünk fel rá, és nyomjuk be a gombot, ennek hatására megkapjuk a kincset. Amint felvesszük, kapjuk elő a fegyverünket, mert négy zombi támad meg minket! Ha végeztünk velük a terem végében lévő ajtón menjünk ki, s itt fosszuk ki a két ládát a szellem után, majd már csak ki kell sétálni az ajtón visszatérni az egyetemre és kész!

Nekromanata álma (Necromancer's Moon) - (by petya007)

Raminus elküld minket Tar-Meena-hoz, akit már ismerhetünk a főküldetésekből. Kérdezzünk rá nála a Necromancer's Moor-ra, erre ahelyett, hogy odaadná, elmondja, hogy ott van mellettünk (nagyon furcsák ezek a varázslók :P). Vegyük fel a könyvecskét majd ismét diskuráljunk el róla Tar-Meena-val, majd mutassuk meg Raminusnak új szerzeményünket, aki ahelyett, hogy rögtön kinevezne minket főmágussá, mert sikerült megszereznünk a könyvet (huhh de nehéz volt), rögtön el is küld minket egy újabb egyetemi csevegő-körútra. Ezúttal Bothiel-lel hoz minket össze a sors, aki egy kis beszélgetés után nekünk adja régi, „kedves barátunk” (hogy dögölne meg xD ->) Falcar jegyzeteit. Ezt vigyünk el Raminus-hoz (nem igaz, hogy ő nem tudta volna elkérni őket...), akivel kiokoskodjuk, hogy Falcar a nekromanta oltárok helyeit írta le. Látogassuk meg az egyiket, név szerint a Dark Fissure nevű barlang előttit (a Valus-hegyekben találjuk, Morrowind közelében). Mint tudjuk(vagy nem :)), a neci oltárok csak hetente egyszer működnek, ilyenkor az égből fehér fénysugár világít rájuk. Várjuk eddig az időpontig ott, majd mikor elérkezik zoomoljuk meg, hogy mi történik: a barlangból kijön egy neci, bepakol az oltárba egy lélekkövet, és feketét csinál belőle (ez tudja csak befogadni az NPC-ket). Miután elvégezte helyettünk a munkát, agyaljuk meg, és zsebeljük be a fekete lélekkövet az oltárból(ha már ott vagyunk, készíthetünk mi is párat magunknak).

Meséljük el Raminus-nak, hogy mire használják a necik az oltárukat (azt ne, hogy mi is :D), aki hálája jeléül elő is léptet minket Magician-né.

Megszabadítás vagy megsemmisítés? (Liberation or Apprehension?) - (by petya007)

Miután meglátogatjuk Raminus-t, rögtön el is küld Hannibal Traven-hez, hogy ezután tőle kapjuk majd a küldetések. Traven a főmágus, aki első küldetesként rögtön bedob a mély-vízbe (csak bele ne fulladjunk :)). Mucianus Alias megmentésére küld, akit zombik, necik, és mindenféle csúf lény ejtett foglyul, és Nenyon Twyll-ben őrzik.

Erre a küldetésre tényleg nem árt felkészülve menni, mert a hely tényleg nagyon tele van ellennel. Szal mindenképpen legyen nálunk egy rakat healing lütyi, varázslat ellenállás ital, meg hasonlók, plusz nem árt ha van nálunk cure disease lütyi, mivel a sok zombi sok bacit terjeszt. Jól jöhet még egy enchanted gyűrű/nyaklánc is, vmi kaméleon enchanted, mert úgy legalább varázsolgatás nélkül is tudunk kaméleonozni, meg a necik amúgy sem hagynak varázsolni, mivel folyton lemutéznak minket. A mute miatt only varis karakterekkel kemény dió lehet ez a küldetés, ezért mehet minden fordulónál (hogy D_niel-t idézzem :D) az F5-F9 combó, de egy varis-íjjász karival még akár vacsi után, teli hassal(csak ne dremora szívet együnk xD) is gyerekjáték (sneak-attack-szorzó).

Na nem is húzom tovább: benn egy gombbal nyíló rejtekajtó mögött meg is leljük Mucianus-t, bár nem olyan formában, mint ahogy azt reméltük. Könnyítsünk szegény pára lelkén, majd rongyoljunk vissza az egyetemre, és tájékoztassuk Traven-t a történekről (benn még találhatunk Varla köveket is, amik minden nálunk lévő enchanted tárgyat maxra töltenek). A küldetés befejeztével látogassuk meg Raminus-t, aki kinevez Warlock-nak.

Információ egy Hercegtől (Information at a Prince) - (by petya007)

Traven szerint Janus ismét látni szeretne minket (infói vannak számunkra). Tegyük fel, hogy igaza van (:D), és menjünk a skingradi kastélyba, de Janus-t szokásához híven nem lehet csak úgy szóra fogni: megint nincs ott. Helyette most beszéljünk Har-Liurz-zal, majd várjuk meg a count-ot. Ő elmondja, hogy a város nyugalma vámpírok, és vámpírvadászok zavarják. A vámpírok a Bloodcrust Cavern nevű barlangban tanyáznak, de ezt a vadászok nem tudják, így a városban dekkolnak. Világosítsuk fel őket a helyzetről (a vezérüknek kell elmondani a barlang helyét), és ők köv. éjjélkor bemennek a barlangba vámpírt vadászni. Mikor mindenki benn van, menjünk be mi is, és gondoskodjunk róla, hogy ne éljék túl az éjszakát. Ha mindenkit legyaktunk, menjünk vissza a kastélyba, és várjuk meg Janus. Ő végre elmondja mit tud, ami melleleg céhünknek nem túl kedvező: a necik egyre erősebbek, és hatalmas vezérük, Mannimarco is visszatért...

A titkos terv feltárult (A Plot Revealed) - (by petya007)

Traven ezúttal a bruma-i máguscéhbe küld minket, amit kemény támadás ért. Belépve az ajtón, rögtön szellemek törnek ránk. Beljebb haladva sem lesz ez másként, majd miután vagy húsz szellemen verekedtük keresztül magunkat, meg az alsó szinten, felérünk a volt céhvezető(ugyanis meghalt), Jeanne szobájába, ahol a változatosság kedvéért egy necit kell elküldenünk az örök vadászmezőkre, ahol ő lesz a préda (:D). Ekkor megjelenik kedves ismerősünk, J'skar, akit még anno az ajánlásoknál kellett előkerítenünk, és most is csak a láthatatlanság-varázslata miatt menekült meg. Elmondja, hogy a máguscéhet nekromanták támadták, meg, és a nagy King Of Worms,

Mannimarco is itt volt, és elkapta a többiek lelkét. Megtudjuk továbbá tőle azt is, hogy Mannimarco és feslett lelkű barátai az Echo Cave-ben rejtőzködnek a végső csatáig (mikor majd az egyetem ellen akarnak támadni). Tájékoztassuk erről Traven-t, majd látogassuk meg Raminus-t az előléptetésünkért (Wizard-dá).

A Bloodworm Sisak (The Bloodworm Helm) - (by petya007)

Traven szerint két fontos dolog is kell Mannimarco-nak: a Bloodworm Helm, és a Nekromanta Amulett, szal ezeket nekünk kell előbb megszerezni. Mindkettőért elküldött már egy-egy embert, de azért nekünk is kell menni biztosítéknak. Szal cammogjunk el Fort Telemann-hoz(ÉK-re Leyawin-től), és benn öljünk le minden mozgót. Közben találkozunk olyan necikkel is, akik oblivion-i lényekkel harcolnak. Várjuk meg, amíg kinyírnak egymás, annyival is könnyebb lesz nekünk. Egyszer csak elérünk Irlav Jarol hullájához, akinek már sikerült megszerezni a sisakot, csak megtartani nem tudta azt... Kapjuk fel a satyakot, és pattanjunk meg vele az egyetemre, és Traven nagyon fog örülni nekünk.

A Nekromanta Amulettje (The Necromancer's Amulett) - (by petya007)

Na itt kell megszerezni a Nekromanta Amulett-jét, ami Fort Ontus-ban (Chorrol és Kvatch között félúton a dzsungelben) lelhető fel. Ez már kicsit különbözik az eddigi 'bemegyek-leölömanciket-felkapomacuccot-eljövök' feeling-től, de még mindig nagyon hasonló. Itt befelé szabad az út, mindenfelé varázslókat találunk. A rendszer közepén megtaláljuk Caranya-t, akit Traven küldött az amulettért, azonban ő ahelyett, hogy elvitte volna neki, átállt a necikhez. Adjuk meg neki (is) a módját (+vegyük el tőle az amulettet), és kifelé menet minden áruló cimborájának. Vigyük vissza ezt is Traven-nek, aki annyira happy lesz tőle, hogy rögtön el is küld Raminus-hoz az előléptetésért (Master-Wizard-dá).

Rejtekhely (Ambush) - (by petya007)

Traven megint egy kis neci-ölő körútra küld minket, ezúttal Silorn-ba (Skingrad-tól DK-re). Odaérve találkozunk pár Battlemage-el, akik már a helyszínen lesekednek. Menjünk a rom közelébe, ekkor az őrfelfedez minket, de ne zavartassuk magunkat, elvégre 4szeres túlerőben vagyunk :), így hát szépen nyugodtan adjuk a búrájának. Bent mindössze egyetlen komolyabb akadályba ütközünk: egyik hídon nem lehet átmenni. Ne ijedjünk meg, inkább nézzünk körbe, ha minden igaz, a híddal szemben (mögött) van egy erkély, oda fel tudunk jutni egy ajtón keresztül. Ott tapizzuk le a gombot, ugorjunk le, és már szabad is az út (pár szellemet és necit nem számítva). Beérve a map-marker-hez legyintsük meg az áruló Falcar fejcskáját vmi hatható fegyverrel, és szedjük el tőle a Hatalmas Fekete Lélekkövet (kár, hogy semmire nem jó...) Kifelé menet jó nézzünk körbe, mert egyik ládában van 400 arany, meg egy poton 6200 aranyat érő varázsgyűrű. Az egyetemre visszaérve adjuk Traven-nek a megszerzett követ.

Szembeszállás a Királlyal (Confront The King) - (by petya007)

Mikor felmegyünk Traven-hez, és beszélgetünk vele, egyszer csak legyakja magát (lelkét bezárja a Hatalmas Fekete Lélekköbe, hogy az valamelyest megvédjen Mannimarco erejétől). De azért még elmondja, hogy mi a teendő, és ránk hagyományozza az egyetem vezetését. Vegyük el tőle a lélekkövet, majd

menjünk utolsó küldetésünkre, és látogassuk meg az Echo Cave-t, a kulcsa az őrnél van. Benn ismét temérdek zombi, neci, plusz a necik idézett csontijai. Verekedjük keresztül magunkat rajtuk, majd elérkezünk a King Of Worms-hoz, azaz Mannimarco-hoz. Rövid bájcsevely után részünk lehet varázstudományában (rajtunk próbálja ki :D), majd izgalmas harc során verjük le fejét, ha már volt annyira hülye, hogy belénkkötött :) . Kifelé itt is érdemes alaposan szétnézni, mivel itt-ott sok jó áru lapul meg. Visszatérve az egyetemre Raminus hivatalosan is kinevez minket főmágussá, megkapjuk a fenti szobát, meg még a jól megérdemelt tiszteletet is: ezentúl mindenki az egyetem környékén Arch-Mage-nek szólít, és (végre xD) istenítenek ^_^ ...