

Lovagi próbák és a finálé A páncélzat begyűjtése, és Umaril legyőzése

Stendarr Kegyelme (kesztyű - Gauntlets) Stendarr's Mercy (by Szuda Csaba)



Az információt Sir Casimirtől kapod, ezek alapján nem lesz nehéz megtalálnod. Sir Casimir elmondja, hogy a kesztyű Stendarr templomában van **Chorrolban**, ezért vedd arra utadat.

Megérkezve a templomba könnyen rá fogsz akadni a kesztyűre, ott van a földön a hátsó falnál. A baj csak az, hogy nem tudod felvenni még. Az ilyenkor szokásos módon kezdj el kérdezősködni. Areldur a pap elmondja, hogy a kesztyűt nem lehet csak úgy elmozdítani és el irányít Kellenhez, aki Sir Casimir leszármazottja. Kellen egy redguard akit szintén a templomban, az alagsorban lehet megtalálni. Elmesél egy történetet az átokról, amely a családját sújtja generációk óta,

mióta a kesztyű lekerült Sir Casimir kezéről. Az átok kétségtelenül nagy fáradtságot és kint okoz. Úgy gondolja, hogy a pap visszatart néhány információt és egy kicsit mentegetőzőnek tűnik.

Menj vissza Areldurhoz, akinek tényleg lesz néhány hasznos mondandója számodra. Az átkot Kellenről csak úgy tudod levenni, hogy átrakod magadra. Imádkoznod kell az oltárnál, ha ezt meg akarod tenni. Ekkor kapsz egy ideiglenes érintésvarázslatot (touch), amit Lay Handsnek hívnak. Ezt kell használnod Kellenen.

Miután a varázslattal átvetted az átkot, Kellen feltöltődik vitalitással és energiával, ugrabugrál, szaladgál, valóban megújult. Elmondja, hogy elindul világot látni, így azért más mint betegen, életuntan. Te pedig most már viseled az átkod helyette, jobban fogsz fáradni (fatigue). De ezzel együtt most már képes vagy felvenni a kesztyűt, tégy úgy. Egy relikviával közelebb vagy a céloddhoz.

A természet dühe (csizma - boots) Nature's Fury (by Szuda Csaba)

Meg kell találnod **Kynareth oltárját** a Cyrodiili nagyerdőben, és beszélned kell az ottani papokkal a csizmáról. Beszélve velük, kapsz néhány útmutatást a tennivalókról, ha akarod a csizmát. Figyelj jól. Javasolja, hogy egyedül menj a szent ligetbe, ahol Kynareth próbáját kell kiállnod. A liget nincs messze, könnyű megtalálni. Miután megérkeztél, a naplód frissülni fog, miszerint megérkeztél a próba helyszínére, most várj és lásd mit tartogat neked Kynareth.



Megjelenik egy hatalmas medve és neked fog támadni. Ha figyeltél a papokkal történt beszélgetés során (Kynareth szereti a természetet, nem szabad bántani a természetet), akkor ki fogod találni mi a teendő. A medve támad, de te semmi esetre se üss vissza. Ha visszaütsz, elbukod a próbát. Blokkolj, amíg a naplód nem

frissül a következőkkel: *"A medve megtámadott, de én nem ütöttem vissza. A barlang nyitva áll, a Keresztesek Csizmája benn vár rám."*

Menj be és vedd fel a csizmát, amit két Spriggan őriz. Nem kell velük foglalkoznod, engedik elvenni az erekljét.



Maci barátunk az előbb még meg akart enni...



*Az oltár tetején ott a csizma,
két békés Spriggan őrizi. Igen, békések!*

Megvan a második darab is.

Az igazak útja (buzogány - Mace) Path of the Righteous (by Szuda Csaba)

Sir Ralvas elmondja, hogy a buzogány megszerzéséhez el kell utaznod Zenithar templomába, ami **Leyawiinben** található. A templom alatti kriptában találsz egy oltárt, ahol a hited kell, hogy vezessen, ha meg akarod szerezni a buzogányt. Belépve a templomba Carodus Oholinnal találkozol, aki szintén a buzogányt akarta megkaparintani, de nem járt sikerrel. Elmondja, hogy Zenithar és Kynareth valamilyen kapcsolatban állnak. Ez hasznos lehet, jegyezd meg jól.

Lent a kriptában néhány szellem fog várni, miután megtisztítottad a helyet, meg fogod találni az szentélyt. Ez el fog vinni egy különös helyre, ahol minden lebeg és látod a buzogányt egy emelvényen, csak út nem vezet oda. Emlékszel még mit mondott Oholin Zenithar és Kynareth kapcsolatáról?

Vedd fel a csizmát (amit Kynareth próbája után kaptál) és máris világos a kapcsolat. Feltáruul egy út, amin simán végigmenve megkapod a buzogányt. Megvan a harmadik ereklje is.



Bakkancs nélkül lezuhanunk és elbukunk, mint a többi kalandor

Miután visszatérsz a templomba, egy csetepaté közepébe csöppensz. Arany vértzetben

néhány daedra hadakozik a papokkal. Jó alkalom, hogy kipróbáld új szerzeményedet, adj nekik és vigyázz a papokra. A küzdelem után Carodus felajánlja segítségét, a későbbi feladatokra. Fogadd fel vagy küldd el, rajtad áll.

Korok bölcsessége (pajzs - Shield) Wisdom of the Ages (by Szuda Csaba)

Fort Bulvarkba kell menned, hogy a pajzsot megtaláld. Nehéz küldetés lesz készülj fel rá. Az erőd tele van csapdákkal és rejtvényekkel, plusz ellenségek minden sarkon. Verekedd végig magad rajtuk míg el nem jutsz a börtönökhöz. Itt Sir Thedettel találkozol, aki belebukott ebbe a küldetésbe. Folyamatosan kínozzák, hogy elmondja, amit tud de eddig sikeresen hallgatott. Ha kiszabadítod, akkor nem fog veled tartani, de elmondja mit akartak kiszedni belőle. Vigyáznod kell a csapdákkal az alsó szinteken és emlékezzek a következőkre: *"Mikor az őrzők szeme rajtad van, Julianos kedvezni fog neked."*

Továbbmenve egy érdekes helyen fogsz elakadni. Nyomásra érzékeny padlólapok fekszenek előtted, 3 darab egy sorban, 4 sor van összesen. Mögötte egy rács, amit nem tudsz kinyitni. A padlólapok lenyomásával lehet aktiválni a rácsot a következő sorrendben:

- | | | |
|----|---------|---------|
| 1. | Sor | Bal |
| 2. | Sor | Középső |
| 3. | Sor | Jobb |
| 4. | Sor Bal | |



Bal - középső - jobb - bal a sorrend, lehetőleg ne lépjünk rá a többi lapra

Ez egy nagy szobába fog vezetni tele ellenséggel. Öld meg őket majd juss el abba a terembe, ahol négy szobor áll. Ők azok az őrzők, akikről Sir Thedet beszélt. Mindegyik szobron kerek vannak, forgasd úgy őket, ha középre állsz, akkor mind rád nézzen. Ha mindent jól csináltál, akkor egy ajtó fog kinyílni, menj be rajta.



Ha nem akarunk orraesni minden lépés után, vigyünk magunkkal Nighteye varázslatot

Itt látsz egy ládát középen, illetve ládákat a terem falainál. A középső ládából kell kivenni a tárgyakat (mindig egyszerre egyet ad) és beletenni a megfelelő helyre. Nem kell megijedni, ha nem jó helyre tetted akkor később ismét odaadja. Néha mutatja, mit hova tegyél, csak emlékezned kell. Ha jó helyre tetted akkor az aktuális láda ragyogni kezd. Ha minden a helyére került, akkor a lépcső tetején lévő ajtó megnyílik, szabaddá téve utadat a pajzshoz.



Ne felejtjük el elrámolni a pajzs mellett található értékeket sem, úgysem kell már senkinek!

Megvan a negyedik.

A hűséges fegyvernök - The Faithful Squire (by Szuda Csaba)

Mikor visszatérsz a **főhadiszállásra (Priory)** teljesen más kép fogad, mint előtte, tele van élettel. Bent egy fiatal Redguard fegyvernök fog üdvözölni, aki az urával Sir Roderickel utazott. Elmondja, hogy látta Rodericket meghalni, és hogy ő hogyan menekült ki a lábszárvérrel (greaves), amit odaad neked. Elmondja, hogy Sir Roderic szintén látott egy víziót, nem ugyanazt amit te, neki Sir Berich jelent meg. Sir Berich elküldte őket a barlangba, ahol az ura odaveszett az őr által, aki a kardot őrzi. Ez a barlang az Underpall Cave névre hallgat, oda kell majd menned a kardért.



A néhai Sir Roderick. Megmérettetett, és könnyűnek találtatott...

Választanod kell, lovaggá ütöd a fegyvernököt vagy közlöd vele, hogy még nem áll készen rá. Ha az előbbi választod akkor veled fog tartani megszerezni a kardot.

Beszélhetsz még papokkal is, ők is ajánlkozni fognak neked, hogy csatlakoznak. Úgy látszik a lovagrend tényleg visszatért az életbe. Megvan a lábszárvért, már csak a kard kell és teljes lesz a fegyverzet.

A keresztesek kardja - The Sword of the Crusader (by Szuda Csaba)

Menj el az **Underpall Cave** barlanghoz, ahol Lord Windrel sírja található. Sir Roderic valahol ott bent lelte halálát, a szellemmel hadakozva, aki a kardot őrzi.

Bent az élőhalottak teljes arzenálja megtalálható. Figyelj a rejtőzködő csontváz íjászokra és a csapdákra. A szellemmel egy nagy teremben fogsz találkozni, elég nagy, hogy manőverezz egy kicsit és megnehezítsd a dolgát. Miután Lord Windrel szelleme elpusztult, vedd el a kardot, amit jelenleg nem fogsz tudni használni, mert meg van rontva. Ez lett Lord Windrel végzete is, ne kövesd el ugyanazt a hibát. El kell vinned Arkay templomába Cheydinhalba, ahol visszakapja szent mivoltát.



A kardot hiába vertük ki Lord Windrelből, el kell vinni Cheydinhalba egy kis felújításra

Ha Sir Lathon veled volt eddig (ha lovaggá ütötted és túlélte a barlangot) akkor vissza fog menni a Prioryba, hogy informálja a többieket, amíg te Cheydinhalban időzöl.

Arkay templomába érve ismét küzdelembe botlasz. A szokásos arany vértetű daedrák aprítják a papokat. Miután elpusztítottad őket, a templom felszabadul, és te készen állsz arra, hogy a kardot megtisztítsd a rontástól. Ezt az oltárnál tudod megtenni. Miután megtisztítottad a kardot, a naplód frissülni fog: *A keresztesek kardja újra a régi.*

Összegyűjtötted mind a nyolc relikviát (sisak, mellvért, kesztyű, csizma, buzogány, pajzs, lábszárvért, kard), most térj vissza a főhadiszállásra (Priory) és vitassátok meg, miképpen állítsátok meg Umarilt.

Talos áldása - Blessing of Talos (by Szuda Csaba)

Miután megérkezel, Sir Lathon vár és elmondja, hogy a Próféta megérkezett, és látni akar. A lovagok vele együtt a kápolnában várnak, menj hát oda. Néhány fontos információhoz jutsz Umarilról, mely szerint nem csak a fizikai valóját kell elpusztítanod, hanem a lelkét is, hogy a világ valóban biztonságban legyen tőle örökre. Itt hibázott Pelinal Whitestrake is, ő csak a testet ölte meg, rajta is veszett szegény.

Újra ez nem történhet meg, el kell pusztítanod a testét és a lelkét is.

Ezt csak úgy lehet megtenni, hogy viseled a teljes szett páncélzatot és birtoklod a Talos áldása varázslatot, amire meg is tanít. Umaril ütött az órád !!!



A próféta már várt minket a kápolnában

Umaril elpusztítása - Umaril the Unfeathered (by Szuda Csaba)

Felszerelve Talos áldásával és a teljes fegyverzet birtokában a lovagjaiddal együtt készen állsz, hogy elutazzatok a **Galas Malatar** nevű helyre, hogy megküzdjete Umaillal és a csatlósaival.



"Pontban napfelkeltekor támadunk!"

Odaérve már a bejáratnál egy csomó daedra fogad, őket kell először levernetek. Kis csapatoddal sem lesz könnyű dolgod, de a végén sikerülni fog és bejutsz az ayleid romba. Benn szintén egy csomó daedra vár, akik nem igazán akarnak elfogyni. Egy vasrácshoz jutva, a falban lévő kapcsoló nyitja, eljutsz egy terembe, amelynek közepén, egy emelvényen egy Sigil kőhöz hasonlatos tárgyat látsz. Juss fel oda és pusztítsd el a követ.



Az összetört "kő" darabjai a fizikának ellent mondvá lebegnek tovább...

Ekkor hirtelen egyedül találod magad és csend lesz mindenütt.

Ekkor feltűnik egy nagyobbacska aurorai, ő maga Umaril. Küzdj meg vele és pusztítsd el. Ha megtetted akkor a naplód frissülni fog, miszerint elpusztítottad Umaril fizikai valóját, most kövesd a lelkét és pusztítsd el azt is.



Csak azért nem halt meg hamarabb, mert gyönyörködtünk a páncélzatában...

Használd a varázslatot (Talos Blessing) és eredj utána. Valahol a felhők közt fogsz a lelkével még egyszer megküzdeni, de ez sem lesz könnyebb, mint a testi valójával. Öld meg végleg, ezzel teljesítetted szent küldetésedet.



*Talán ebben a másodpercben esett le a boszorkánykirálynak,
hogy ezúttal végleg elbúcsúzunk tőle...*

Visszakerülsz a Priory alagsorába, ahol a szellemlovagok várakoznak. Miután beszéltél Sir Amiellel, ők eltűnnek egy kivételével, a küldetésük lezárult. Az egyetlen aki nem tűnt el az Sir Berich, akinek végig kell hallgatnod a sajnálkozását. Miután ezt megtetted ő is el fog tűnni. Itt van az ereklyetartó, ide el tudod helyezni az összes fegyverzetet vagy darabokat, illetve bármikor ezután vissza tudsz ide térni értük, ha nem akarsz cipelni őket ezentúl.

A rend felvirágzott ismét, Umaril fenyegetése elenyészett.

Gratulálok Lovag, küldetésed véget ért!