

The Elder Scrolls

— A MÁSODKOR ÁRULÁSA —

ILLUSZTRÁCIÓK:

Federico Pompili

Anthony LeTourneau

Yoann Boissonnet

Bethesda

 **CHIP
THEORY
GAMES**

 **zenimax**
online



KÉSZÍTŐK

GRAFIKAI TERVEZŐ

Chelzee Lemm-Thompson

KREATÍV VEZETŐ

Melonie Lavelly

ÍRTA

Ryan Howard

MAGYAR FORDÍTÁS

Treczker Klára



TARTALOMJEGYZÉK

Bevezetés	09
Történet	13
Hősök	21
Küldetések szereplői	47
Ellenségek	65
Ereklyék és eszközök.....	127







BEVEZETÉS

Üdvözlünk a *The Elder Scrolls: A Másodkor árulása* című játékunk világának hátterét és a játék elemeinek grafikáit bemutató művészeti albumunkban. Könyvünkben megismerhetitek a játékban és annak kiegészítőiben szereplő, egymáshoz kapcsolódó küldetések hátterét, vagy egyszerűen csak elmerülhettek Anthony LeTourneau, Federico Pompili és Yoann Boissonnet csodás művészeti alkotásaiban.

Albumunk a játék grafikáit típusonként gyűjti csokorba, a játék világát bemutató legfontosabb tudnivalókkal kiegészítve. Könyvünkben közelebbről megismerkedhettek kedvenc eszközeiddel és karaktereiddel, vagy használhatod útikalauzként Tamriel és játékunk világának felfedezéséhez.







TÖRTÉNET

Tamriel kontinensén járunk a Másodkor 582. esztendejében. Több mint másfél évszázada már, hogy az emberek Második Birodalma elbukott, és Tamriel kilenc tartománya azóta is egymással viaskodik a hataloméért. Az elmúlt 50 év során a kontinens számos nehézséggel szembesült, mint például a Knahaten influenza néven ismert titokzatos és halálos betegség, a rejtélyes Akaviri faj szörnyűséges inváziója vagy a Lélekkitörésnek nevezett mágikus anomália, amely szorosabbra vonta a Nirn világot Oblivion gonosz birodalmaihoz fűző köteléket. Tamriel tartományaiban mindezek hatására egyre inkább eluralkodott a zűrzavar. Az utóbbi két évben három szövetség alakult, melyek mindegyike a Rubintrón megszerzésére és egy új birodalom létrehozására törekszik.



Tamriel északnyugati részén hosszú, pusztító harcokat követően Pörölyföld és Sziklaföld egyesülésével létrejött egy stabilabb politikai formáció Törsuhatag Szövetség néven. Morrowind, Feketemocsár és Kelet-Skyrim királysága sikeresen véget vetett az Akaviri inváziónak, majd a három tartomány röviddel ezután létrehozta az Ébenszív Paktum protektorátusát. Végül a Nyár-szigetek nemeselfjei léptek szövetségre Elsweyr és Valenvadon tartományokkal, hogy elfojtsák az egymás közötti viszályokat, és megfékezzék a Knahaten influenza terjedését, megalapítva ezzel az Aldmeri Domíniumot. Mindhárom szövetség benyomult a központi Cyrodiil tartományba, mely Tamriel uralkodó hatalmának hagyományos székhelye, hogy megkísérelje magához ragadni a Birodalmi Város irányítását a régi Birodalom maradék erőitől, akik a Fekete Féreg Rendje nekromanta kultuszának hatalma alá kerültek. Ez a konfliktus a Háromzászlós háború néven vált ismertté.



De nem a háború az egyetlen olyan esemény, amely tönkretetheti Tamrielt. A Lélekkitörés nyomán hatalmas, rémisztő eszközök, úgynevezett “Sötét Horgonyok” hullottak alá az égből. A céljuk nem teljesen ismert, de a Fekete Féreg kultusz hívei körülöttek gyülekeznek csakúgy, mint Oblivion birodalmainak daedra néven ismert képviselői. Egyesek attól tartanak, hogy a Sötét Horgonyokkal próbálják megerősíteni a kapcsolatot Nirn világa és Oblivion között, ami biztosan végzetes következményekkel járna a Tamriel kontinensén élő milliók számára.

Sok régi és új csoport igyekszik reagálni ezekre az eseményekre, némelyikük a rászorulókat segíti szolgáltatásaival, míg mások a káoszt próbálják kihasználni. Az olyan céhek, mint a Mágusok Céhe, a Psijic Rend és a Harcosok Céhe mágikus vagy fegyveres védelmet és segítséget kínálnak,







más csoportok, mint a Tolvajok Céhe, a Sötét Testvériség vagy a Rettenthetetlenek saját gyarapodásukra vagy gyilkos küldetésük megkönnyítésére használják fel a zűrzavart. Ismét más szervezetek, például a Királynő Szemei hírszerző ügynöksége vagy a Bajnokok Köre harcos ligája, saját egyedi terveiket követik.

Valenvadon néhány elhivatott lakója Határőrzők néven létrehozott egy új, kisebb szervezetet. Az Őrzők a kölcsönös



segítségnyújtásnak, a közösség szervezésnek és a politikai korrupció leleplezésének szentelték életüket. Tevékenységüket csendesen, de gyorsan terjesztik ki Tamriel többi részére is, azonban az Őrség egyik alapítója, egy Deslandra nevű karizmatikus erdei elf nő, úgy érezte, hogy a szervezet nem tesz eleget.

Véleménye szerint Tamriel számtalan problémáját a mágia okozza – pontosabban az, ahogyan

visszaélnek vele azok, akik elég hatalommal és gazdagsággal rendelkeznek, hogy azt a saját szándékaik szerint irányítsák. Hiszen a mágia felhasználható daedrák idézésére, nagyhatalmú szekták létrehozására, vagy a gyengébbek természetfeletti hatalommal való leigázására, hogy csak néhányat említsünk a lehetséges visszaélések közül. Bár a mágia áthatja Tamrielt, és az élet számos fontos és jelentéktelenebb területén használják, Deslandra szerint a mágia eltörlésének lehetséges következményei elfogadható áldozatnak tekinthetők azért, hogy cserébe a világ megszabaduljon annak ártó hatásaitól.

Így aztán Deslandra elhagyta a Határőrzőket, és önállóan kezdett tevékenykedni – kihasználva a rendelkezésére álló jelentős erőforrásokat és kapcsolatokat –, hogy megkísérelje Nirn világából teljesen eltávolítani a mágiát. Korábbi társai nem ismerik pontosan a terveit, de úgy sejtik, hogy az valamiképp annak a kapcsolatnak a megszakítására irányul, amely Nirn világát, valamint Oblivion és a mágia forrását biztosító Aetherius természetfeletti birodalmait köti össze.



Mivel Deslandra befolyásának nagy részét a Határőrzők tagjaként szerezte, a jelenlegi vezetőség felelősnek érzi magát, és kötelességének tartja, hogy megállítsa őt, mielőtt olyasmit tenne, aminek végzetes hatása lenne Tamrielre.

A kontinens legtöbb lakója ma még mit sem tud Deslandráról és terveiről, de befolyása napról napra terjed. Nincs olyan kiválasztott, aki véget vethetne fondorlatos tevékenységének; sikere vagy kudarca a játék kalandozóin múlik, akik terveivel találkozva dönthetnek, miként cselekszenek. Könyvünk most következő oldalain bemutatjuk mindazokat, akik megpróbálnak szembeszállni vele, valamint azokat is, akik szándékosan vagy akaratlanul segítik őt a Tamriel végső árulásához vezető úton, melynek célja: örökre elvágni a világot a mágiától.



HÖSÖK

HŐSÖK

Tamriel kontinensén sokféle nép tagjai élnek, dolgoznak és harcolnak, de közülük a következő oldalakon ismertetett 10 kultúra a legjelentősebb. A bemutatott fajok mindegyike Tamriel egy bizonyos tartományából származik, de az egyes civilizációk közötti kapcsolatok erősödésével tagjaik közül egyre többen és egyre messzebbre vándoroltak, így ma már mindennapos látványnak számít egy ork Morrowindben vagy akár egy argóniai a Nyár-szigeteken. E fajok kultúráinak egyedülálló hagyományai, képességeik és tehetségük hozta létre Tamriel sokszínű kárpitját, és csak az ő harcosaik rátermettsége mentheti meg Nirnt Deslandra cselszövéseitől.







ARGÓNIAIAK

Feketemocsár hullónépe, akik magukat Saxhleelnek nevezik, spirituálisak, szívósak, és mély kapcsolatot ápolnak szülőföldjük ősi és misztikus fáival. Az északi szomszédságukban élő rabszolgatartó sötételfek hosszú időn át alsóbbrendű népként kezelték őket, de miután az argóniaiak kulcsszerepet játszottak az Akaviri invázió megállításában, végül szövetségre léptek Morrowind sötételf és Kelet-Skyrim északi népével, és közösen létrehozták az Ébenszív Paktumot. Szerény és tartózkodó viselkedésük miatt sokan alábecsülik intelligenciájukat és szívósságukat, ám ez akár végzetes következményekkel is járhat.





BRETONOK

Sziklaföld embernépe különleges népcsoport, mivel őseik között mind az emberi, mind az elf vérvonal megtalálható. Ezek a gyökök megmutatkoznak kultúrájukban és adottságaikban is, hiszen a legtöbb breton igen tehetséges a mágia terén, ugyanakkor hűen őrzik a druida emberőseiktől kapott természetorientált szemléletet (és ravasz találékonyságot is). A lovagiasság és a hatalom gyakorlása iránti szenvedélyük gyakori harcokhoz vezetett a breton királyságok között, melyek ma a Törszohatag Szövetség nagy részét alkotják.





SÖTÉTELFEK

Morrowind hamuszürke bőrű, viharos múltú, elszigetelt népe különleges életmódot folytat. A legtöbb sötételf a Tribunal élő isteneit imádja, napjaikat Morrowind nagyházainak merev rendszerében élik, és néhányan még mindig nehezen fogadják el az Ébenszív Paktum politikai szövetségéhez való csatlakozás tényét. Az éles eszű és intelligens sötételfek büszkék arra, hogy bármikor harcra készek, s közülük sokan jártasak a mágia-ban, a fegyveres harcban vagy akár mindkettőben.





NEMESELFEK

Tamriel legbüszkébb és mágiában leginkább jártas fajaként a nemeselfek önmagukat a civilizáció csúcsának tekintik. Ők a kontinens ősi népének legközelebbi leszármazottai. Szülőföldjüknek a Nyár-szigeteket tartják, melynek két legismertebb alkotása a Kristálytorony és Artaeum eltűnő szigete – mindkettőt a nemeselfek kiemelkedő mágiája bizonyítékának tekintik. Gyakran ők testesítik meg az Aldmeri Domínium hajtóerejét, amire rendkívüli és kifinomult képességeik miatt nagyon is alkalmasak.





BIRODALMIAK

Cyrodii lakói civilizált voltukról és – a mostani nehéz időkben – békés otthonuk hiányáról ismertek. A birodalmi nép egykor idilli tartományában, mely korábban a Második Birodalom fővárosának is otthont adott, jelenleg dúl a Háromzászlós háború, polgárai vagy szétszéledtek, vagy magukat meghúzva próbálják túlélni az erőszakot. Szerencsére a birodalmiak egyedülállóan alkalmasak arra, hogy sikeresen átvészeljék a jelenlegi körülményeket, mivel a kereskedelem és a diplomácia terén szerzett tapasztaltuk révén könnyebben alkalmazkodnak a háború változó szeleihez.





KHAJIITOK

Legyenek bármily különlegesek és okosak, Elsweyr macskaféle “állatnépe” körül mégis sokféle spekuláció és mendemonda kering, melyeket ők maguk nem is igazán igyekeznek megcáfolni. Macskaszerű reflexeik és kecsességük révén veleszületett érzékük van a dolgok kreatív megszerzésére. Életüket átszövik egyedülálló, holdakhoz kötődő vallásos hiedelmeik – különösen a holdcukor fogyasztása, egy erőteljes narkotikumé, melyet egy hazájukban őshonos nádféléből állítanak elő. Miután a khajiit népességet veszélybe sodorta a Knahaten influenza terjedése, Elsweyr jobbnak látta csatlakozni az Aldmeri Domíniumhoz, hogy nagyobb politikai stabilitást érjen el ebben a vészterhes korszakban.





ÉSZAKIAK

Skyrim (vagy más néven Égkoszorú) szívós embernépe büszke a harci tudására és arra a képességére, hogy a legzordabb körülményeket is túlélje. Szenvedélyes természetük gyakran sodorja őket olyan helyzetbe, amikor akár minkét adottságukat próbára tehetik (hacsak nem ülnek le inkább meginni egy korsó sört korábbi riválisukkal). Az öntörvényű, ám hagyományaikat hevesen védő északiak többsége vagy Kelet-Skyrimből származik – amely nemrég csatlakozott az Ébenszív Paktumhoz annak befolyásos tagjaként – vagy Nyugat-Skyrimből, amely megmaradt független hatalomnak.







ORKOK

Az orkok, akiket Tamriel más fajai gyakran rettegnek és gyűlölnek, régóta harcolnak az eredményeik elismeréséért (különösen Sziklaföld breton népével, akikkel az orkok legtöbb törzse közös tartományon osztozik). Nehézségekkel teli múltjuk miatt az ork kultúra nagyra értékeli a balszerencsével szembeni kitartást, valamint a csatákban csiszolt személyes becsületet. Az orkok a Törsuhatag Szövetség létfontosságú, bár néha elhanyagolt tagjai.





RA'GADÁK

Bár Tamriel sok faja büszkélkedhet komoly harcművészeti múlttal, csak kevesen vehetik fel a versenyt a ra'gadákkal hagyományaik és egyéni küzdelemben való jártasságuk terén. A ra'gadák embernépe, akik az elsüllyedt Yokuda kontinenséről érkezett menekültek leszármazottai, Pörölyföld zord sivatagokkal teli tartományát lakják, és rendkívül elkötelezett tagjai a Törsuhatag Szövetségnek. Bár tisztelik a szentségeket, ugyanakkor óvakodnak a mágia megrontó erejétől, és sokkal kevésbé tartják megbízhatónak, mint egy erős pengét az oldalukon.





ERDEI ELFEK

A sötételf és nemeself rokonaiknál sokkal kevésbé merev és szabályokhoz ragaszkodó erdei elfek úgy tekintenek az életre, mint az önmaguk és környezetük közötti harmónia keresésére. Ebben a szemléletben talán hazájuk is szerepet játszik: Valenvadon gyönyörű, zöldellő erdeje egész Tamriel egyik leglátványosabb és legnagyobb spirituális hatású környezete. Az erdei elfek jól alkalmazkodtak tartományuk adottságaihoz. Fürgék és mozgékonyak, vadászatban való jártasságuk pedig páratlan az egész kontinensen. Sok erdei elf vélekedik úgy, hogy Valenvadon Aldmeri Domíniumban elfoglalt helyzete jelentéktelen az erdő ősi ügyeihez és problémáihoz viszonyítva.



KÜLDETÉSEK SZEREPLŐI

KÜLDETÉSEK SZEREPLŐI

Bár a Másodkor zűrzavarában Tamriel bármelyik lényé fontos szerepet kaphat, vannak néhányan, akik – akár tudatosan, akár akaratuk ellenére – alaposan belegabalyodtak Deslandra hálójába. Ha bárki azt tervezi, hogy beavatkozik a világ Aetheriustól való elválasztására irányuló terveibe, ezekre a félelmetes karakterekre is oda kell figyelnie. Egyesek talán a szövetségeseitek, míg mások az ellenségeitek lesznek, de egyiküket sem szabad félvállról venni.



DESLANDRA
TÁBORNOK



VÁMPÍR
DESLANDRA



ÁTOKTÖRŐ
DESLANDRA



REMETE
DESLANDRA

DESLANDRA

Deslandra, a Határőrzők egykori parancsnoka és az Üresség Katonáinak vezetője, Tamriel egész területén összeesküvéseket forral. Bár azt állítja, hogy mesterkedései mind a nagyobb jó érdekében történnek, akik megpróbálnak szembeszállni vele, jól teszik, ha alaposan felkészülnek, különben végzetes következményekkel kell szembenéznük.



DÜHÖS
DESLANDRA



FABRIKÁTOR
DESLANDRA



BOROSTYÁNVÉRŰ
DESLANDRA



LIDÉRC
DESLANDRA

MEGERŐSÖDÖTT
DESLANDRA





ÜRESSÉGCENTURIÓ



MEGRONTOTT
LÉNY

DESLANDRA ALKOTÁSAI

Ha egy megbízható csatlós már nem elég, Deslandra attól sem riad vissza, hogy saját maga hozzon létre szövetségeseket, akiket kísérleti alanyként vagy akaratának végrehajtójaként használhat. Tamriel-szerte érkeznek beszámolók biológiai kísérleteinek nyomairól, Morrowind egyik dwemer romja pedig egy erősen Deslandra igényeire átalakított törp centuriót rejteget.



ZAZITA-DO



PARADAX
VERUS

MÉLYSÉGEK REJTEKÉN

A kalandozók gyakran látják szükségesnek, hogy bemerészkedjenek különböző feltérképezetlen barlangrendszerekbe vagy romokba, hogy ott küldetéseket teljesítsenek, nyomokat keressenek, vagy épp felszerelést gyűjtsenek. Akik Feketemocsárban ilyesmire adják a fejüket, gyakran botlanak bele egy agresszív, névtelen argóniaiba, aki a tartomány elhagyatott csarnokait járja, ki tudja, mi után kutatva. Cyrodiilban egy háromfős felfedezőcsapat bukkan fel gyakran föld alatti törzshelyeiken, vadul védelmezve azokat a betolakodók ellen.



AYLEID LÉLEKVADÁSZ



VÁNDORLÓ ARGÓNIAI



XIVILAI MOATH



FIGYELŐ

OBLIVION SZÜLÖTTEI

Deslandra legfőbb szándéka, hogy elszigetelje Nirnt Aetheriustól, de ezzel felkeltette más létsíkok lényeinek figyelmét is, sőt ezek a lények időnként aktívan közreműködnek az események alakításában. A bosszúszomjas figyelő daedra hatékony elrettentő erő lehet mindenféle beavatkozással szemben, de az erdei elfnek Oblivion több más lakójával is meggyűlt a baja, többek között a Moath nevű daedra nagyúrral és a pókmester Xenethissával.



XENETHISSA



NAGY GONOSZ BAZRI

AZ ALVILÁG ARCAI

Deslandra sokszor úgy látja jónak, hogy kevésbé törvényes utakat válasszon céljai eléréséhez. Tervei megvalósításához gyakran használja fel Ziriket, a szakadár tolvajt és Nagy Gonosz Bazrit, a Bajnokok Körének egykori harcosnőjét, de időnként az Árnypikkelyek és a Morag Tong bérgyilkosai is keresztezik útját.



MORAG TONG
BÉRGYILKOS



ÁRNYPIKKELY
AKISHA



ZIRIK



SÁPADT UJJ



VÉRES BRAIG

A JÉG SZÜLÖTTEI

Skyrim fagyos tájain Deslandra két különösen fenyegető ügynökkel került kapcsolatba. Véres Braig, a hatalmas és rettegett nyugatfi Deslandra terveit valósítja meg, miközben erőszakkal szívtelen harcosokká változtatja más népek elfogott tagjait. Sápadt Ujj, a félelmetes falmer kevésbé áll Deslandra irányítása alatt, inkább szabadon garázdálkodva okoz káoszt és pusztítást Skyrim településein, mialatt Deslandra a föld alatt hajtja végre fondorlatait.



ÁLOMSZÖVŐ FEDRYN



KHARZUG GRA-MAGUL

ERŐTELJES MÁGIAHASZNÁLÓK

Bár Deslandra megveti a mágiával való visszaélést, nem riad vissza attól, hogy felhasználja azt a saját céljai eléréséhez. Ennek érdekében veszi igénybe Iudex Ovidius, a Mágusok Céhének elöljárója, valamint a Mennyei Álmodók szektájához tartozó Fedryn hathatós tehetségét, és igyekszik megnyerni magának a fiatal ork mágus, Kharzug gra-Magul ingatag egyéniségét.



IUDEX OVIDIUS



BODEAN

POTENCIÁLIS SZÖVETSÉGESEK

Egyesek tisztában vannak azzal, hogy miben mesterkedik Deslandra, és szeretnének tenni valamit ellene. Ám vannak olyanok is, akik bárki oldalán hajlandók harcolni, akinek a céljai egybeesnek az érdekeikkel. A Határőrzők parancsnoka, Bodean, személyesen ismeri Deslandrát, és tisztában van a terveivel. Hegyesnyilú Eveli egy kifinomult hallású erdei elf, aki a Tamrielre leselkedő fenyegetések megszüntetésén dolgozik. Razum-dar, a Királynő Szemeinek ravasz ügynöke pedig bármire kapható, ami előnyhöz juttatja a szervezetét. A Valenvadonba elvetődő kalandozóknak érdemes felkeresniük az erdei ork Dushkul vezért és az ifjú erdei elf Arvant, akik bármit megtennének hazájuk védelme érdekében.



HEGYESNYILÚ EVELI



DUSHKUL VEZÉR



ARVAN



RAZUM-DAR

ELLENSÉGEK

ELLENSÉGEK

Tamriel útjai veszedelmesek, vadonjai pedig még inkább azok. Minden kalandozó, aki hosszú életre vágyik, listát vezet – fejben vagy papíron – azokról a vadállatokról, bűnözőkről és daedrákról, akik egy adott helyszínen felbukkanhatnak, és azt is számon tartja, hogy mekkora esélye van egy váratlan támadásnak. Potenciális fenyegetések mindenhol jelen vannak, és a túlélés csak annak lehetséges, aki tisztában van ellenségei képességeivel.



ERDEI ELF
MARTALÓC



ERDEI ELF
BANDITA



NEMESELF BANDITA



NEMESELF MARTALÓC



BIRODALMI BANDITA



SÖTÉTELF
PORTYÁZÓ



BRETON
BANDITA



MINÓTAUROSZ

MINÓTAUROSZ
MESTER

BIRODALMI
MARTALÓC





TROLL



BRETON
FÓMÁGUS



KHAJIIT
MARTALÓC



BRETON BITORLÓ



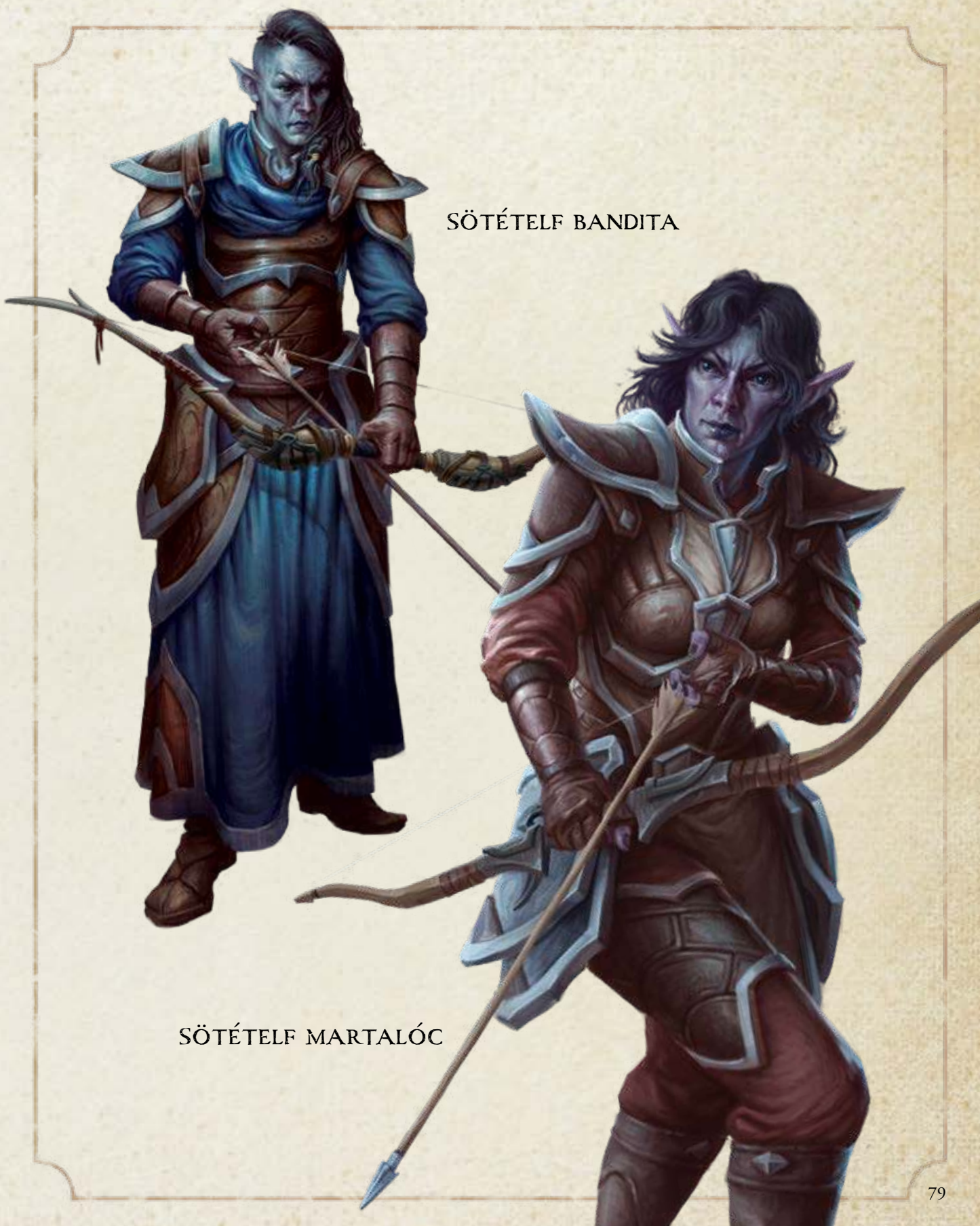
ERDEI ELF LESVADÁSZ



KHAJIIT ORGYILKOS



ÓRIÁSKÍGYÓ



SÖTÉTELF BANDITA

SÖTÉTELF MARTALÓC



FÉREGREMETE



HANGASZÍVŰ



PÓK



FÉREGHARCOS



CSONTVÁZ



SZIRTI SZÖKELLŐ



SZIRTI REPKEDŐ



ÁTOKFAJZAT



NEMESELF
NEKROMANTA

CSONTÚR



ÖRDÖGFI



VADDISZNÓ



SÖRTÉSHÁTÚ



HOLLÓBANYA



LIDÉRC



HÁRPIA



FAGÓLEM

ÓRIÁS



KWAMA
HARCOS



ERDEI ELF MESTERLÖVÉS



MOCSÁRRÁK



HEGYI OROSZLÁN



MEDVE

ÓRIÁSDENEVÉR



MAMUTBIKA



MAMUT



SIVÍTÓKÖLYÖK



SIVÍTÓ



VARJÚLIDÉRC



ORK BANDITA



ORK HADÚR



ERDEI ORK
BANDITA



ERDEI ORK
MARTALÓC



ORK MARTALÓC



FALMER



LAMIA



CHAURUS



TITÁN

OGRE



SZELLEM



DÖRGŐBOGÁR



VIHARELEMENTÁL



RA'GADA
MARTALÓC

RA'GADA
BANDITA





ORK VARÁZSLÓ



ÉSZAKI
BANDITA



NYUGATEFI



ÉSZAKI MARTALÓC



SÖTÉTELF
FOSZTOGATÓ



KHAJIIT KULTISTA

SÖTÉTÉLF ÓRSZEM





ÉSZAKI TŰZMÁGUS



GOBLIN SÁMÁN



CSONTVÁZ MÁGUS





WAMASU



FAGYELEMENTÁL

RAGADOZÓ KŐGÓLEM



VILLÓDZÓ
LIDÉRCFÉNY



FARKAS



OLTALMAZÓ KŐGÓLEM



BIRODALMI VÉGREHAJTÓ



LIDÉRCFÉNY ANYA



LIDÉRCFÉNY



LÁPKUTYA



BRETON
MARTALÓC



LÁPI INDASZÖRNY



DRAUGR

VORIPLAZMA



FAFÚRIA

KASZABSZÁRNY RAJ



KASZABSZÁRNY



KOBOLDOK



DREMORA



HAJ MOTA



VÁMPÍR

LÁNGELEMENTÁL



ARGÓNIAI LESVADÁSZ





RIEKR



RA'GADA ZSOLDOS



ZOMBI



ERDEI ELF
ERDŐJÁRÓ



KHAJIT
BANDITA



CSONTKOLOSSZUS



ARGÓNIAI HADÚR



ARGÓNIAI
MARTALÓC



ARGÓNIAI BANDITA



ARGÓNIAI BEHEMÓT

A detailed illustration of a creature named Hoarvor. It has a dark, segmented body with a large, bulbous, reddish-pink hump on its back. Its legs are long and jointed. It is shown in profile, facing right, with its mouth open, spitting a thick, red, viscous liquid onto the ground. The background is a dark, misty, and textured environment.

HOARVOR



NIX-VÉREB



NIX-VÉREB FALKA



DREUGH



SZKRIB

GOBLIN MÉSZÁROS





GUAR



KROKODIL



HORKANTÓ

EREKLYÉK ÉS ESZKÖZÖK

EREKLYÉK ÉS ESZKÖZÖK

Mióta csak az első civilizációk létrejöttek Tamrielben, a kontinens mindig is élvezte a kultúrák közötti lelkes cserekereskedelem előnyeit. Tamriel fő népcsoportjainak fegyverei, ételei, divatcikkei és kiegészítői széles körben elterjedtek, és egy bölcs kalandozó jól tudja, hogy más-más körülmények más-más eszközöket igényelnek. Az alkalmazkodókészség a túlélés egyik kulcsa, de ehhez azokkal az eszközökkel kell boldogulnunk, amik az adott pillanatban a rendelkezésünkre állnak.







ARGÓNIAI ZUBBONY



BRETON BŐRVÉRT



KÉREGBŐR SISAK



ŐSI SÁRKÁNYŐR
TEMETKEZÉSI MASZK



HATALMAS
CHUDAN SISAK



SÖTÉT CSÁBÍTÓ
MELLVÉRT



SÖTÉTELF
PÁNCÉLZAT



HEXOS-HÁZ
MELLVÉRTJE



EZÜST HAJNAL
BŐRKABÁT



ZORD HARLEKIN
ZEKÉJE



HÁZI KÉSZÍTÉSŰ
ZEKE



ARANY
PÁNCÉLKESZTYŰ



JÓL TARTÓ FŰZŐ



ERDEI ELF-NADRÁG



MORAG TONG
ALKARVÉDŐ



TENGERI ÓRIÁS
KESZTYŰJE



FÉREGSZEKTA
PÁNCÉLCSZISZMA



PSIJIC STÓLA



EZÜSTTEL SZÓTT
ALSÓNEMŰ



ÉSZAKI
MAMUTBORDA
LÉPEGETŐ



ÉSZAKI HÓTALP



VELOTHI
LÁTNOKI TALIZMÁN



A FÉREG GYŰRŰJE



EREKLYEVADÁSZ
GYŰRŰJE



ARANYOZOTT
CSILLAGLESŐ SZIGIL



VÉRTÖVIS
GYŰRŰ



BERZERKER
MEDÁLJA



THRASI
GYÖNGYSOR



EZÜST DIADÉM



ELFFÜL UTÁNZAT



NAGYKIRÁLY
ORRMELEGÍTŐJE



NEMESELF ÖV



JUHARFA ÍJ



ÉJFA ÍJ



KÓRIS HOSSZÚÍJ

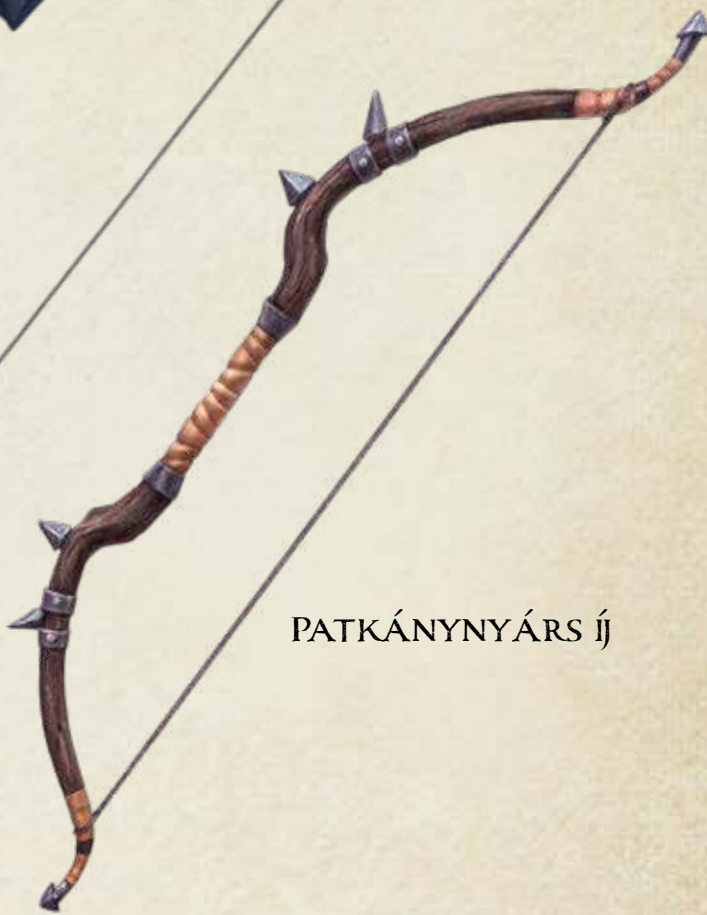


RÖVIDÍJ

HOLTVIDÉKI ÍJ



PATKÁNYNYÁRS ÍJ





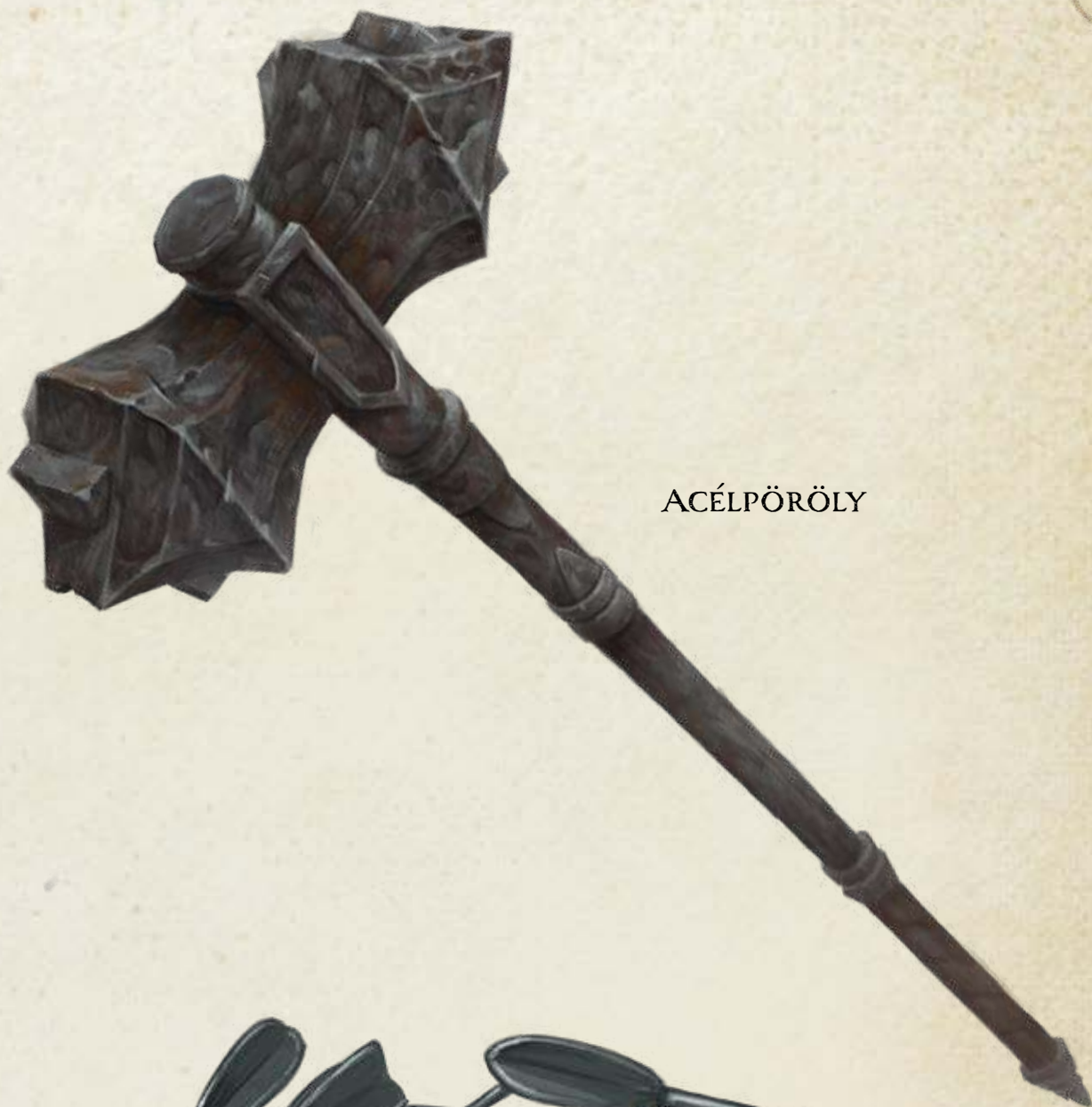
BARBÁR
HIKORIPAJZS



KITASZÍTÁS JELÉNEK PAJZSA



RA'GADA
JUHARPAJZS

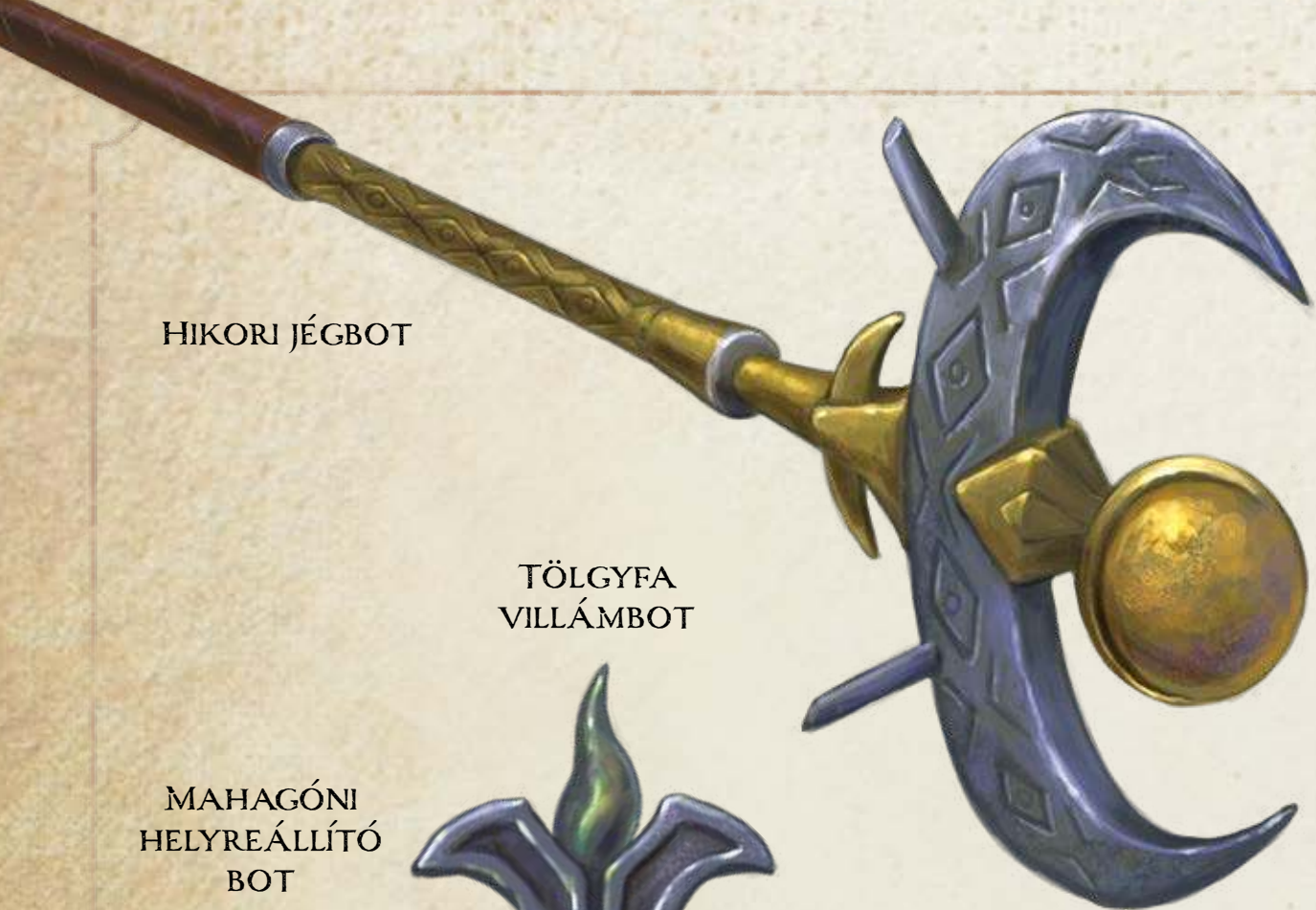


ACÉLPÖRÖLY



EZÜST DOBÓNYILAK

HIKORI JÉGBOT



TÖLGYFA
VILLÁMBOT



MAHAGÓNI
HELYREÁLLÍTÓ
BOT

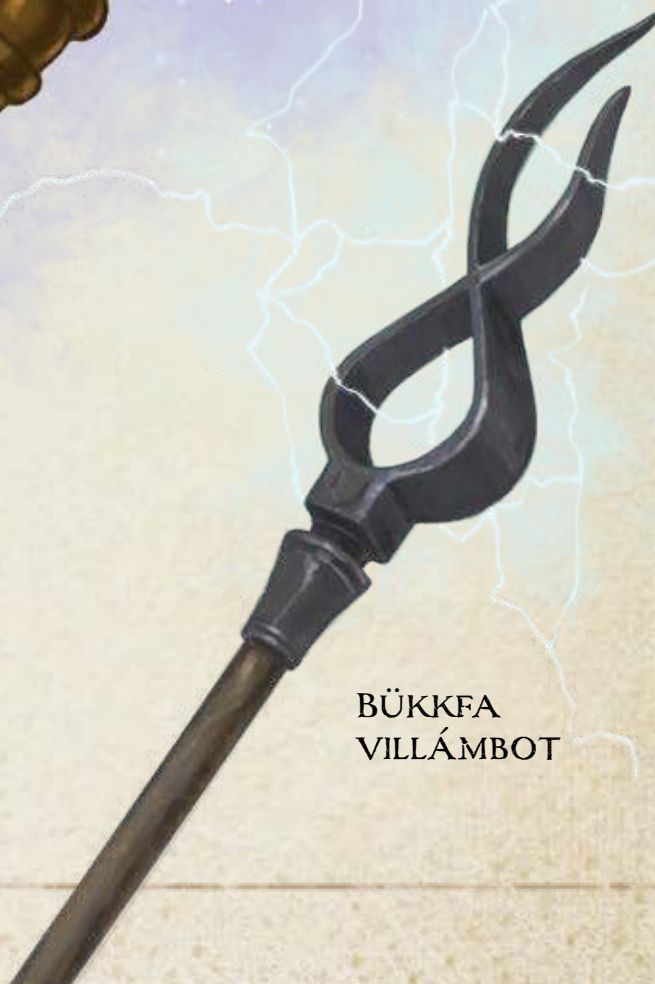


KALCINIUMBUZOGÁNY

LLOTHAN
LÁNGOLÓ BOTJA



BÜKKFA
VILLÁMBOT



RUBEDITPALLOS



GALATITKARD



ÉBENKARD





LÁVAKIRÁLYNŐ
PALLOSA



LÉGACÉL FEJSZE



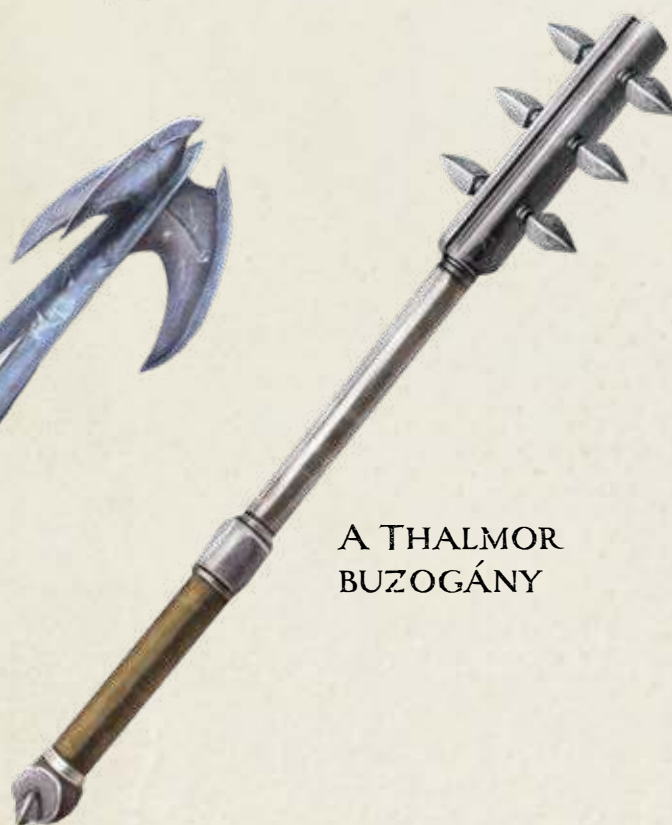
TISZAFÁ
INFERNÓBOT

TÖRP CSATABÁRD



KOBOLDZÚZÓ

A THALMOR
BUZOGÁNY





VASPALLOS

VASTÓR



HIGANYTÓR



DRODDA
SORVASZTÓ PENGÉJE



AZ ÖRVÉNY
TŐRE



GYÖKÉRSERKENTŐ
ÁG



AEDRAÁLDOTT
PUZDRA



TEGEZ



DÍSZES
KÉSTOK



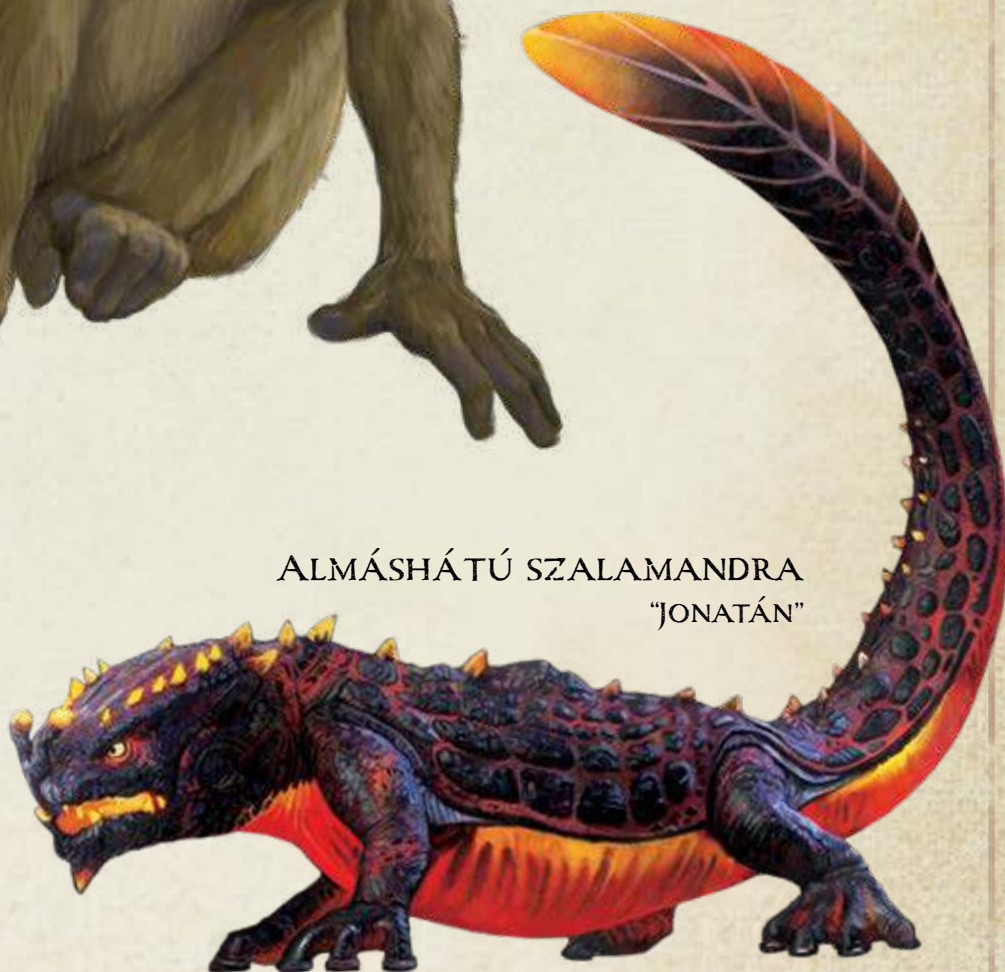
FELFEDEZŐ
MÁLHÁS SZAMARA
"NOSZA-MÁR"



JERALLI MENTŐKUTYA
"HÓHÁNYÓ"



IMGAKIN MAJOM
"MAZSOLA"



ALMÁSHÁTÚ SZALAMANDRA
"JONATÁN"



FAKÓFAGY SZARVAS
"SZELLEMLESŐ"



FANTOMKAKAS
"KUKORI-HÚÚ"



KAVICS PAJTI
"KÖVI"



NEKROTIKUS HOARVOR
"GENNYLÁDA"

PSIJIC
DOMINÓSERTÉS
"DRÁGÁM"



KAGYLÓSHÁTÚ
KORALLRÁK
"KORNÉL"



RAZAK OPUSZA
"CSAVARCSÖBÖR"



MEGBABONÁZOTT
CUKORKOPONYÁK

DRUIDA
UJJCSONTOK



FAUNPATA POR

ASWALA
SZERENCSEPATKÓJA





LEYAWIINI
STEPPelt
TAKARÓ



MAGNUS
AJÁNDÉKÁNAK
PECSÉTJE



BIZARR
DAEDRIKUS
SZÖVEG



BÉKABŐR
ERSZÉNY



VÁLLRA VETHETŐ
NAPERNYŐ



FARKASPRÉM



KOTHRINGI
LEVIATÁNKÜRT



BŰVÖLT KOBOLDFEJ
TÁBORI RIASZTÓ



SOKSZÍNŰ
MADÁRTOLL



REMAN
HARCI DOBJA



ALKONYINDA KÓSZÁK
HARCI LOBOGÓJA

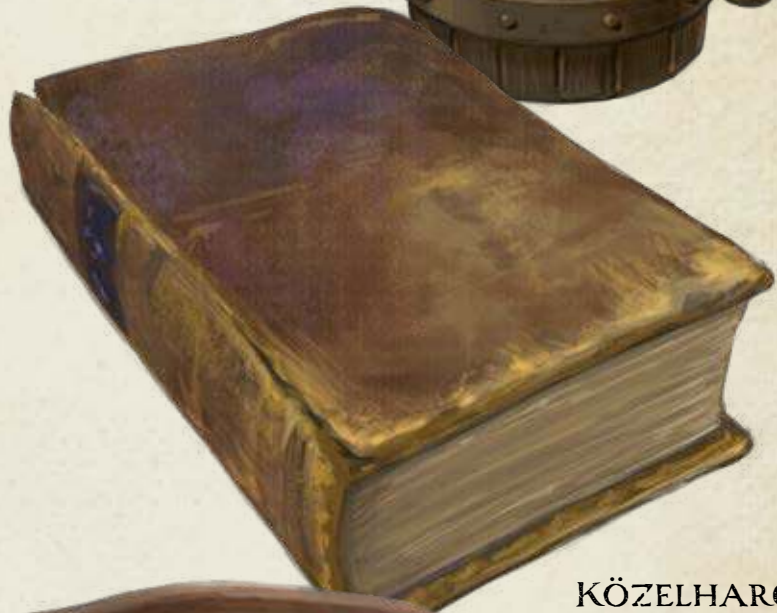


ÚTISZENTÉLY-TÉRKÉP



DIPLOMÁCIAI
MENTESSÉG

NYUGALOM
VILÁGOS SÖRE



KÖZELHARCI
KÉZIKÖNYV



ÉSZAKI
MÉZSÖR



HARSÁNYTOROK
KENŐCS



FEKETEFÉNY
ÖKÖRFASÍRT



ALDMERI ÁRVA
ÁLLOTT ZABKÁSÁJA



NEKROMI
BOGÁRSAJTOS
POUTINE

FALKREATH-I
VAGDALT



TÁRKONYOS CSIRKE



FEHÉRVÁGTAI PISZTRÁNG

A SKALD KIRÁLY
KEMENCÉBEN
OLVASZTOTTJA



ROSTONSÜLT NYÚL





ROPOGÓS
SAJTOS CSIRKE



ARANYPARTI
MOCSÁRRÁK
SZELETEK



KARAMELLIZÁLT
KECSKEFALATOK



PSIJIC RENDI
GÖNGYÖLT MALAC



BRUMAI
PÁROLT NYÚL

BRETON
DISZNÓKOLBÁSZ



CAMLORNI
DISZNÓKOLBÁSZ



POGÁCSÁS
CSIRKE

DISZNÓSÜLT



BRAVIL
DINNYESALÁTA



KOLLOPI
HÚSGOLYÓK



HALRUDACSKÁK



FALINESTI TILTOTT
GYÜMÖLCSE

ÉDESTEKERCS



ORK
REBARBARÁTSÁGTALAN
SALÁTA



NYÚLCOMB
SAJTOS DERCÉVEL



FOLYAMIRÁKOS-PITE

MAMUTORMÁNY
PITE



ÉDES SÍVÍTÓLEVÉS



ARANYPARTI FÜRGE
TÚLÉLŐ ELIXÍRJE



RONCSOLÓ
MÉREG



SEBEZHETŐSÉG
MÉRGE



IDÉZŐ ITALA



NARANCSSÁRGA
TINKTÚRA



MEGINGAT-
HATATLANSÁG
ESSZENCIÁJA



VARÁZSKÖTELÉK
ITALA



MALACATH
SÖTÉT VÉRE



SEBESSÉG
KUPICÁJA



HŐSIESSÉG
ITALA



PUSZTÍTÓ
MÉREG



LÁTHATATLANSÁG
PÁRLATA



EGY KORTY
EGÉSZSÉG



SŰRŰ VÖRÖS
TINKTÚRA



VÉDELEM
ITALA



ÉLETERŐ
OLDAT



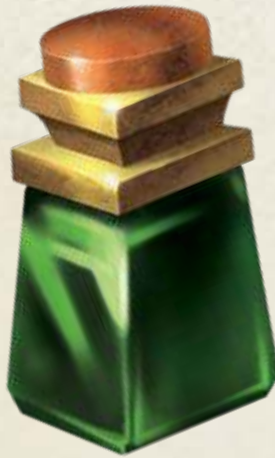
DAEDRIKUS SUTTOGÁS
FIOLÁJA



SZÖMÖRCSÖG-
TONIK



ÉRZÉKELES
KUPICÁJA



ERŐNLÉT-
EMULZIÓ



EGÉSZSÉG
CSODASZERE



HÁRMAS
HELYREÁLLÍTÁS ITALA



LEHETŐSÉGEK
ITALA



MEGNYOMORÍTÁS
MÉRGE



ELNYELÉS
JELE



ZÁRTÖRÉS
JELE



FELÜDÍTÉS
JELE



SZAKÉRTELEM
JELE



ÖSSZEZÚZÁS
JELE



BETEGSÉG-ELLENÁLLÁS
JELE



ALÁVALÓSÁG
JELE



FAGY
JELE



MEGSZILÁRDÍTÁS
JELE



MÁGIA
JELE



MÉREGELLENÁLLÁS
JELE



ITALERŐSÍTÉS
JELE



PRIZMATIKUS VÉDELEM
JELE



PRIZMATIKUS ROHAM
JELE



KOCKÁZAT-
CSÖKKENTÉS JELE



VILLÁMCAPÁS
JELE



ELŐRELÁTÁS
JELE



ERŐNLÉT
JELE



ERŐNLÉT-
HELYREÁLLÍTÁS JELE



ÁTVÁLTOZTATÁS
JELE



GYENGÍTÉS JELE



