

Harmincasok klubja küldetéssorozat

Épületek

#875 Harmincasok klubja [98,17] (Xantrox)

#876 Harmincasok klubja [184,28] (Zangroz)

Küldetések

BE

Tárgyak: 50-50 túske (#22), kerek kő (#19), szögletes kő (#17) -> 200 arany

Tárgyak: Fairlight szütyője (#2108, bónuszból vehető, labirintusból visszajön) -> 1000 arany

Pihenés ÉS szórakozás egy fogadóban

Piroslámpás ház meglátogatása jutalom-> 30-as pecsét

Változó mínosz-kúp kitakarítása (10-es szint 1-es reftponton szörny megölése) jutalom-> 30-asok kitűzője

[98,17] Lakott területre érkezéskor...

Megpillantasz egy épületet. Közelebről látod, hogy egy Harmincasok klubja (875. épület.).

Tárgyleadás #1 (50-50 túske, kerek kő, szögletes kő)

be 875 bemész a 875. épületbe

Óvatosan bekukkantasz a takaros kis ház ajtaján, és egy kis helyiséget látsz. Olyasmi, mint egy apró bolt, de nincsenek polcok és áruk. Aztán előkerül a házigazda, egy hatalmas, testes, pocakos troll. A mindenit! Erre nem számítottál! A házigazda barátságosan üdvözlő, és Kisöklű Garkként mutatkozik be. Meg tudod, hogy a félszigetre érkezett első túlélők egyike volt, testvérével, Nagyöklű Gurkkal együtt. (Hmm, kisöklű? Ránézel a lapát kezére, és elképzelni sem tudod, mekkora ökle lehet Nagyöklűnek.) Az első években túléltek, mint mindenki más. Utána kalandoztak, mint a többség. Végül letelepedtek, mint sokan mások. Ő Xantroxban, mert nem bírta a yaurr nagyvárosok nyüzsgését, a testvére pedig Zangrozban. Már pár éve éldegél itt, építgeti a kis sziklakertjét, és el van békésen. Aztán így, a túlélés 30. évfordulója környékén elkezdett töprengeni azon, hogy meg kellene valahogy ünnepelni, no meg adhatna újabb lehetőséget a mostani kalandozóknak, vagy segíthetné a régi öregeket, akik még mindig Erdauin hatalmas vadvidékén kalandoznak. Ki is találták a testvérével, hogy most amolyan "küldetésadóként" fognak működni, azaz munkát kínálnak a betévedő kalandozóknak. Kirakták a Harmincasok klubja táblát, és kitalálták, milyen feladatot és milyen jutalmat tudnak adni a vállalkozó kalandozóknak. Ő itt, a testvére pedig Zangrozban. Bár van jócskán pénzük, még a kalandozó időszakukból, de ők nem csak pár apró munkát kínálnak némi fizetségért cserébe, hanem pár apró feladatot a végén nagy jutalommal. Hiába kérdezel azonban a "nagy jutalomról", egyelőre nem árul el róla többet. Azt azonban elmondja, hogy bővíteni szeretné a sziklakertjét, de kifogyott az anyagokból. Boltban nem

lehet kapni azt, amire neki szüksége lenne, így egy kőfejtő törpétől szerezte be őket. Sajnos virágzik az üzlet Xantroxban, így a törpe elszegődött szakácsnak az egyik új fogadóba, ő meg itt maradt építő anyag nélkül. Így arra kér téged, hogy hozz neki **50-50 tuskét, kerek követ és szögletes követ**. Ha ezt megteszed neki, akkor természetesen fizet érte jól csengő aranyak formájában. Még beszélgettek egy rövid ideig, de aztán elbúcsúzol a barátságos trolltól, és megígéred neki, hogy hamarosan visszatérsz a kért alapanyagokkal. [5 pontot használtál fel, van még 965. Kapsz 6 VP-t.]

Tárgyleadás #2 (Fairlight szütyője)

be 875 bemész a 875. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Garkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [445 500 tapasztalati pontot kaptál. *Jutalmad 200 arany.*] Átadod neki a kért tárgyakat, Gark pedig csengő aranyak formájában fizet értük. Nem volt könnyű sem begyűjteni, sem idecipelni őket, de végül megérted! A házigazdának nem sürgős, beljebb invitál téged, és végül a sziklakertben telepedtek le egy kis pihenésre. Egy ideig mesélget arról, milyen volt megérkezni Erdauinra az első túlélők között. A nosztalgia könnyeket csal a szemébe. Na, ezt se vártad volna egy jól megtermett trolltól! Végül fátyolos tekintettel elmondja, hogy mostanában gyakran veszít el apró fontos tárgyakat. Hiába, na, benne van már a korban, jegyzi meg. Ezen elgondolkozol. Már eddig is gyanús volt, hogy ha az első túlélőkkel érkezett meg Erdauinra már felnőtt trollként, akkor bizony elég idősnek kellene kinéznie, de te maximum középkorúnak saccolod. Nyilván kalandozó korában jócskán nyakalhatott a fiatalság italából. Mire befejezed ezt az elmélkedést, Gark már azt ecseteli, hogy hallott olyan zártkörű aukcióról, ahol hozzá lehet jutni Fairlight egyik relikviájához, ami pont alkalmas lenne arra, hogy megőrizze a fontos emlékeit. Arra kér, hogy hozz neki egy **Fairligh szütyőjét**, ígéri, hogy jól fizet érte. Még beszélgettek egy rövid ideig, de aztán elbúcsúzol a barátságos trolltól, és megígéred neki, hogy hamarosan visszatérsz a kért tárggyal. Amint eltávolodsz valamennyire, mosolyogva előveszed a kért tárgyat. Vársz egy ideig, aztán visszafelé indulsz. Ez könnyű feladat volt!

Fairlight szütyője bónuszból megvehető tárgy, leadása után:

Pihenés és szórakozás egy fogadóban

Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [445 500 tapasztalati pontot kaptál. *Jutalmad 1000 arany.*] Átadod neki Fairlight egyik szütyőjét, Gark pedig elégedett arccal kezdi vizsgálgatni. Végül egy nagy erszény aranyat nyom a kezébe. Mondjuk nála erszények tűnik, de nálad inkább zsáknak. Elégedett nyugtázza a meglepetésedet, majd elmeséli a következő feladatot. Pontosabban annak hiányát. Mert hogy arról tart neked kiselőadást, hogy a munka, vagy a kalandok között néha pihenni is kell. És ha a Harmincasok klubjának tagja akarsz lenni, akkor bizony élvezni is kell az életet. Ez se mindennapi kijelentés egy trolltól. Majd rádöbben, hogy még nem is mesélt neked a Harmincasok klubjáról. Szóval ez egy nyílt társaság, amit a Világégés 30. évfordulóján alapított a testvérével. A tagjai azok lehetnek, akik már 30 éve kalandoznak a Túlélők Földjén, vagy akik sikerrel teljesítik az ő

vagy a testévre küldetéseit. És milyen előnyökkel jár a klub tagjának lenni? Hát semmivel, kacagja el a kérdést. De azért majd csak találunk valamit - mondja, és kacsint egyet. Végül közli veled, hogy **szállj meg kényelmesen egy fogadóban, bármelyik városban, majd vegyél részt az ottani szórakozások egyikében.** Ha visszatérsz, meséld el neki alaposan az élményeidet! Na, szokatlan "küldetés" az egyszer bizonyos, de megígéred Garknak, hogy megteszed, amit tudsz, és majd beszámolsz neki a fogadás élményeiről. Majd elbúcsúzol tőle. [5 pontot használtál fel, van még 611. Kapsz 6 VP-t.]

Piroslámpás ház meglátogatása

be 875 bemész a 875. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Garkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [445 500 tapasztalati pontot kaptál.] Röviden elmondod neki, hogy melyik fogadóban szálltál meg, és mikor, mire Gark leállít a mesélésben, és közli, hogy ezt egy kiadás ebéd után hallgatná meg szívesen. Beinvítál a házba, és egy asztal mellett bőséges és finom ebéd után érdeklődve figyel a fogadás történetedre.

- A mindenit! jó móka volt. Örülök, hogy rábeszéltelek. De még nincs vége - kacsint egyet. -

Tudod vannak ezek a piroslámpás házak... Úgy hallottam Fehérbércben is akad egy. Na onnan is szívesen meghallgatnám az élményeidet. Már persze csak azokat, amikről egy úriember, vagy úrihölgy mesélhet - kacsint újra. Nagy kacsintós ez a troll!

Nem is húzod tovább az időt, világos a következő "feladat", látogass meg egy piroslámpás házat. Elbúcsúzol hát a házigazdától, és mész az utadra.

A Piroslámpás után ez jön!

Rejtett minosz-kúp (változó labirintus)

be 875 bemész a 875. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Garkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [12 972 960 tapasztalati pontot kaptál. **Jutalmad 1 30-as pecsét.** (Id. enc.)] Mesélsz neki a piroslámpás házban tett látogatásodról. Jól láthatóan nem az eseményekre kíváncsi, inkább maga a ház, a kurtizánok, az egész menete érdekli. Talán el akar látogatni ő is, csak eddig nem volt mersze hozzá? Ki tudja, mindenesetre te mesélsz neki, ő pedig elégedetten hallgat. Majd amikor befejezted, közli, hogy vége a feladatoknak, jöhet a jutalom. **Először is kapsz tőle egy 30-as pecsétet.** Arról azonban nem nagyon mond semmit, hogy az mégis mire lehet jó. Na mindegy, majd kipróbálsz a pecsétet magad. Miután átadta neked a tárgyat, sztorizni kezd. Már többször mesélt arról, hogy a testvérével ő is évekig kalandozott. Még a Kvazárszklák Népébe is majdnem beléptek, de mire lett hely a Közös Tudatban, addigra ők már visszavonultak a kalandozásoktól. Még az első években történt, amikor megjelentek a minosz-kúpok, hogy a testvérével felfedeztek egy rejtett minosz-kúpot, amit eddig még senki sem talált meg. Megfejtették a jelszót, kimondták, be is néztek, de benn a falakon csak egy listát találtak, olyan minosz-kúpok listáját, amelyek minden addiginál félelmetesebbek. A testvérével megfejtették a listát követő szöveget is, melyből kiderült, hogy bármely halandó csak egy minosz-kúpot látogathat meg ezek közül. A többi utána már

nem fogja megtalálni, hiába keresi akár egész életében. Többszintes minosz-kúpokról van szó, nyilván tele vannak kincsekkel. Vigyázz azonban, mert hatalmas veszélyt rejtenek ezek a kúpok, nem véletlen, hogy azóta se bukkant rájuk senki! Meg is adja neked annak a kúpnak a helyét és belépési jelszavát, amelyik számodra elérhető. A mindenit! Egy teljesen új minosz-kúp, több labirintus szinttel, telis tele értékes kincsekkel! Ez kell neked! Izgatottan hallgatod végig Gark instrukcióit a megtaláláshoz és bejutáshoz. Majd sietve elbúcsúzol tőle, és már tervezed is, hogyan fogod bejárni az ismeretlen labirintust

Labirintus után

be 876 bemész a 876. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Gurkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki miket találtál az általa felfedezett minosz-kúpnak. Hüledezve hallgatja a szörnyeket, amikkel megküzdöttél, meg a kincseket, amiket találtál. Mikor befejezted, közli, hogy örül annak, hogy épségben visszatértél. Mostantól te is tagja vagy a Harmincasok klubjának. **Át is adja neked a klub kitűzőjét**, ami nem csak egy egyszerű kitűző, hanem egyben hasznos mágikus tárgy is. Megköszönöd, és bár még szívesen vendégeskednél nála, hallgatnád a bő lére eresztett történeteit, vagy mesélnél a saját kalandjairól, de sajnos dolgod van. Sok teendő vár még rád, így elbúcsúzol Gurktól, de megígéred, hogy néha majd visszanézel hozzá. [45 153 884 tapasztalati pontot kapsz.]

Még egy kis adalék, ha nem ütöd ki a moncot a 10 szint 1 referencián. Nincs kitűző.. :(

be 875 bemész a 875. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Garkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Láthatóan nem nagyon izgatja, hogy még nem teljesítetted a kérését. Amikor szabadkozni próbálsz, akkor csak legyint. Majd meglesz - mondja. - Nem sürgős a dolog! Így egy jóízű csevegés után elbúcsúzol tőle, és megígéred, hogy nemsokára ismét meglátogatod.

Labirintusok

A labirintusok változók / szintfüggők

318-as labirintus: 123,36 / 273,75

319-es labirintus: 123,36 / ???

320-as labirintus: ??? / 505,40

321-es labirintus: 123,37 / 505,40

322-es labirintus:

323-as labirintus: ??? / 690,106

Ez a **321. labirintus térképe**. A bejárat innét keletre 75, délre 60 mérföldre található. Kiegett Földön a labirintus 320-as. 505,40 a koordináta.

Ez a 323. labirintus térképe. A bejárat innét keletre 1518, délre 234 mérföldre található.

Ez nekem a 690, 106

Ez a 318. labirintus térképe. A bejárat innét keletre 267, délre 141 mérföldre található.
(30asok klubja, Zangroz. Valaki segítené koordináét számolni, pls?) :D
273,75

A nyugati új 30-asok klubja labit mindenkinek ugyanarra a koordinátára dobja ki?
Elvben igen:
(123,36) a 318. labirintus bejárata
(273,75) a 318. labirintus bejárata

Nyugaton a 319 is a 123, 36 van

Tárgyjutalmak

A leadott Fairlight szütyője helyett találsz egyet a labirintusban a 3. szinten.

Hopp, itt van valami! A következőket találtad: 1 Fairlight szütyője. Felpakolsz

Van, akinél a 8. szinten volt.

30-AS PECSÉT (2683. TÁRGY)

Egy egyszerű pecsétet kaptál a visszavonult troll kalandozótól, ami egy 30-as számot ábrázol. Vajon mire lehet jó? Próbaképpen rápecsételsz egy lapra, hogy megnézd mi történik. A lapon megjelenik egy 30-as szám a pecsét lenyomataként, majd némi vibrálás után eltűnik a szám és a pecsét is. Fogalmad sincs, mi történt, de reméled a troll legközelebbi jutalma némileg hasznosabb lesz.

(Játékechnikai információ: A H 2683 paranccsal a pecsét elhasználdik, de cserébe kapsz 20 EXTra fordulót, azaz visszadátumozódik a karaktered 20 fordulóval.)

A labirintus 10. szint 1-es refponttal lesz "kész":

Átkutatod a szörnyet. Találsz nála 4000 aranyat, 4 tleikan életkövet, 2 óelf varázskövet, 2 esszenciakristályt, 2 vortexvesszőt, 5 védőkristályt és 15 titánitdukátot

Ez után, ha visszamész a Harmincasok klubjába, megkapod a 30-asok kitűzőjét.

30-ASOK KITŰZŐJE (2684. TÁRGY)

Egy apró kitűzőt kaptál jutalmul, mely egy 30-as számot ábrázol. Azonnal érzed rajta, hogy mágikus. Ha kitűződ, kifejti rajtad a hasznos mágiáját. ami segít téged abban hogy a számtalan tartódban, zsákodban, málhás állatodon és extradimenzionális lyukaidban hatékonyabban helyezd el és rendszerezd a tárgyaidat. Mindez abban nyilvánul meg, hogy 20-szal több tárgy fér el a zsákjaidban, és 20 kg-mal csökkent a megterheltséged. Ráadásul

a Fairlight bankban is tiszteletben tartják azt, aki a Harmincasok klubjának a tagja, és +10 extra széfhelyet biztosítanak neki teljesen ingyen.

Labirintus elemzések

Játékvezető megjegyzése

Mielőtt valaki megrémül ezektől a szörnyektől, annyit megjegyeznék, hogy ez mind opcionális szörny. *Egyiket sem kell megölni a labi befejezéséhez, csak és kizárólag a legutolsó szörnyet.*

Ez igazából nyugaton egy kihívás a magas szintűeknek, aki akar ezzel foglalkozni. Ha valaki meg a saját területén kapja a labit, ott számtalan ilyen szörnyet legyőzött már, gondolom.

A labi kicsit a Fairlight szörnykertje nyugati minoszkúp példájára készült, ami az egyik első minosz volt a játékban, és én nagyon szerettem annó. Sok szörny volt benne (ahhoz az időhöz képest), és az ősidőkben azért nem volt egyszerű végigmenni rajta.

Itt annyival bonyolítottam a dolgot, hogy vannak értékes kincsek random lerakva ezekben a labikban, amik bekerülhetnek a szörnyek ref. pontjára is, így ha valaki ezeket is ki akarja szedni, akkor érdemes megpróbálni végigütni őket.

Elemzések

Akkor mutatnám Atalantát:

Koncentrálpsz. Elméd megnyílik, utat adva a pszi elsőprő erejének. Kiengeded magadból a térképelemzés II pszi képességet. Óvatosan megkezdod a labirintus kielemezését:

1. szint: (12,3): álomszellem; (18,3): álomszellem; (12,6): telepatikus rém; (18,6): telepatikus rém; (12,9): felhőmedúza; (18,9): felhőmedúza; (12,12): légelemi griff; (18,12): légelemi griff; (15,13): láda; (12,15): pszifaló; (18,15): pszifaló; (12,18): furmányos pegazus; (18,18): furmányos pegazus; (18,19): láda; (12,21): félelemfaló; (18,21): félelemfaló; (12,24): kisebb légelementál; (18,24): kisebb légelementál; (12,27): sebes griff; (18,27): sebes griff;

2. szint: (12,3): kyorg dzsinn; (18,3): kyorg dzsinn; (12,6): légelementál; (18,6): légelementál; (12,9): tudatfaló; (18,9): tudatfaló; (12,12): gyémánts. pegazus; (18,12): gyémánts. pegazus; (12,15): harcias griff; (18,15): harcias griff; (12,18): légibálna; (18,18): légibálna; (12,21): kristálmágus; (13,21): láda; (18,21): kristálmágus; (12,24): felhődzsinn; (18,24): felhődzsinn; (12,27): kvazárs. pegazus; (18,27): kvazárs. pegazus;

3. szint: (12,3): kyorg agyfagyasztó; (18,3): kyorg agyfagyasztó; (12,6): álomdzsinn; (18,6): álomdzsinn; (12,9): időelementál; (18,9): időelementál; (12,12): obszidiáns. pegazus; (18,12): obszidiáns. pegazus; (12,15): idős légelementál; (18,15): idős légelementál; (12,18): idősárkány; (18,18): idősárkány; (12,21): hatalmas griff; (18,21): hatalmas griff; (12,24): tudatzúzó; (18,24): tudatzúzó; (12,27): hatalmas dzsinn; (18,27): hatalmas dzsinn; (15,29): láda;

4. szint: (12,3): felhőjáró; (18,3): felhőjáró; (12,6): legendás pegazus; (18,6): legendás pegazus; (12,9): a téridő ura; (18,9): a téridő ura; (12,12): kristályúr; (18,12): kristályúr; (12,15): vortexsárkány; (18,15): vortexsárkány; (12,18): légúr 2.; (18,18): légúr 2.; (12,21): triméra; (18,21): triméra; (12,24): a szelek ura; (18,24): a szelek ura; (13,25): láda; (12,27): álomsárkány; (18,27): álomsárkány;

5. szint: (12,3): csontgriff; (18,3): csontgriff; (12,6): szellemdzsinn; (18,6): szellemdzsinn; (12,9): felhőlidérc; (18,9): felhőlidérc; (12,12): vortexdracolich; (18,12): vortexdracolich; (12,15): viharúr 2.; (18,15): viharúr 2.; (12,18): orkánúr 2.; (18,18): orkánúr 2.; (12,21): nagy hamuelementál; (13,21): láda; (18,21): nagy hamuelementál; (12,24): kis tűzelementál; (18,24): kis tűzelementál; (12,27): tűzféreg; (18,27): tűzféreg;

6. szint: (12,3): füstelementál; (18,3): füstelementál; (12,6): karmazsintigris; (18,6): karmazsintigris; (12,9): pirkitelementál; (18,9): pirkitelementál; (12,12): szárnyaszegett; (18,12): szárnyaszegett; (12,15): lángelementál; (18,15): lángelementál; (12,18): rejtőző főnix; (18,18): rejtőző főnix; (12,21): sólyomfőnix; (18,21): sólyomfőnix; (12,24): haldokló főnix; (18,24): haldokló főnix; (12,27): haldokló főnix; (18,27): haldokló főnix;

7. szint: (12,3): lobbanó főnix; (18,3): lobbanó főnix; (12,6): eleven zancsepp; (18,6): eleven zancsepp; (12,9): tűzreinkarnátor; (18,9): tűzreinkarnátor; (12,12): lávaóriás; (18,12): lávaóriás; (12,15): tűztomboló; (18,15): tűztomboló; (12,18): varkaudar tűzmágus; (18,18): varkaudar tűzmágus; (12,21): sárkányfőnix; (18,21): sárkányfőnix; (12,24): magmakígyó; (18,24): magmakígyó; (12,27): zankígyó; (18,27): zankígyó;

8. szint: (12,3): tűzszellem; (18,3): tűzszellem; (12,6): zanüid; (18,6): zanüid; (12,9): dr'akglur fatty; (18,9): dr'akglur fatty; (12,12): lávabehemót; (18,12): lávabehemót; (12,15): tébolyult tűzmágus; (18,15): tébolyult tűzmágus; (13,16): láda; (12,18): magmaelementál; (18,18): magmaelementál; (12,21): zangólem; (18,21): zangólem; (12,24): hajnalperzselő; (18,24): hajnalperzselő; (12,27): tűzszarv; (18,27): tűzszarv;

9. szint: (12,3): tűzváltó burástya; (18,3): tűzváltó burástya; (12,6): tűzváltó szójer; (18,6): tűzváltó szójer; (13,7): láda; (12,9): tűzváltó orgoró; (18,9): tűzváltó orgoró; (18,10): láda; (12,12): tűzváltó magmatroll; (18,12): tűzváltó magmatroll; (12,15): tűzváltó magoflux; (18,15): tűzváltó magoflux; (12,18): Orkhan Dhai; (18,18): Orkhan Dhai; (12,21): validátor; (18,21): validátor; (12,24): a tűz ura; (18,24): a tűz ura; (12,27): lávasárkány; (18,27): lávasárkány;

10. szint: (12,3): izzó sziklagigász; (18,3): izzó sziklagigász; (12,6): izzó érckolosz; (18,6): izzó érckolosz; (12,9): lángörvény; (18,9): lángörvény; (12,12): lángsüvítő; (18,12): lángsüvítő; (12,15): energon; (18,15): energon; (12,18): burjánzó lánglány; (18,18): burjánzó lánglány; (12,21): sötét lángúr; (18,21): sötét lángúr; (12,24): kremafor; (18,24): kremafor; (12,27): tűzdémon; (18,27): tűzdémon; (15,30): zanzult gigász; [-80 pszi pont.]

LVL236, 30asok sor:

be 876 bemész a 876. épületbe

Óvatosan bekukkantasz a takaros kis ház ajtaján, és egy kis helyiséget látsz. Olyasmi, mint egy apró bolt, de nincsenek polcok és áruk. Aztán előkerül a házigazda, egy hatalmas, testes, pocakos troll. A mindenit! Erre nem számítottál! A házigazda barátságosan üdvözlő, és Nagyöklű Gurkként mutatkozik be. Meg tudod, hogy a félszigetre érkezett első túlélők egyike volt, testvérével, Kisöklű Garkkal együtt. (Hmm, nagyöklű? Az egyszer biztos! Akkor keze van, mint egy óriási péklapát. Egy kisebb árnymanónak kényelmes fotel lehetne.) Az első években túléltek, mint mindenki más. Utána kalandoztak, mint a többség. Végül letelepedtek, mint sokan mások. A testvére Xantroxban, mert nem bírta a yaurr nagyvárosok nyüzsgését, ő pedig itt, Zangrozban. Már pár éve édeget itt, építgeti a kis sziklakertjét, és el van békésen. Aztán így, a túlélés 30. évfordulója környékén elkezdett töprengeni azon, hogy meg kellene valahogy ünnepelni, no meg adhatna újabb lehetőséget a mostani kalandozóknak, vagy segíthetné a régi öregeket, akik még mindig Erdauin hatalmas vadvidékén kalandoznak. Ki is találták a testvérével, hogy most amolyan "küldetésadóként" fognak működni, azaz munkát kínálnak a betévedő kalandozóknak. Kirakták a Harmincasok klubja táblát, és kitalálták, milyen feladatot és milyen jutalmat tudnak adni a vállalkozó kalandozóknak. Ő itt, a testvére pedig Xantroxban. Bár van jócskán pénzük, még a kalandozó időszakukból, de ők nem csak pár apró munkát kínálnak némi fizetségért cserébe, hanem pár apró feladatot a végén nagy jutalommal. Hiába kérdezel azonban a "nagy jutalomról", egyelőre nem árul el róla többet. Azt azonban elmondja, hogy bővíteni szeretné a sziklakertjét, de kifogyott az anyagokból. Boltban nem lehet kapni azt, amire neki szüksége lenne, így egy kőfejtő törpétől szerezte be őket. Sajnos virágzik az üzlet Zangrozban, így a törpe elszegődött szakácsnak az egyik új fogadóba, ő meg itt maradt építő anyag nélkül. Így arra kér téged, hogy hozz neki 50-50 tuskét, kerek követ és szögletes követ. Ha ezt megteszed neki, akkor természetesen fizet érte jól csengő aranyak formájában. Még beszélgettek egy rövid ideig, de aztán elbúcsúzol a barátságos trolltól, és megígéred neki, hogy hamarosan visszatérsz a kért alapanyagokkal. Amint eltávolodsz valamennyire, mosolyogva előveszed a kért tárgyakat. Vársz egy ideig, aztán visszafelé indulsz. Ez könnyű feladat volt!

Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [202 443 713 tapasztalati pontot kaptál. Jutalmad 200 arany.] Átadod neki a kért tárgyakat, Gurk pedig csengő aranyak formájában fizet értük. Nem volt könnyű sem begyűjteni, sem idecipelni őket, de végül megérte! A házigazdának nem sürgős, beljebb invitál téged, és végül a sziklakertben telepedtek le egy kis pihenésre. Egy ideig mesélget arról, milyen volt megérkezni Erdauinra az első túlélők között. A nosztalgia könnyeket csal a szemébe. Na, ezt se vártad volna egy jól megtermett trolltól! Végül fátyolos tekintettel elmondja, hogy mostanában gyakran veszít el apró fontos tárgyakat. Hiába, na, benne van már a korban, jegyzi meg. Ezen elgondolkozol. Már eddig is gyanús volt, hogy ha az első túlélőkkel érkezett meg Erdauinra már felnőtt trollként, akkor bizony elég idősnek kellene kinéznie, de te maximum középkorúnak saccolod. Nyilván kalandozó korában jócskán nyakalhatott a fiatalság italából. Mire befejezed ezt az elmélkedést, Gurk már azt ecseteli, hogy hallott olyan zártkörű aukcióról, ahol hozzá lehet jutni Fairlight egyik relikviájához, ami pont alkalmas lenne arra, hogy megőrizze a fontos emlékeit. Arra kér, hogy hozz neki egy Fairlight szütyőjét, ígéri, hogy jól fizet érte. Még beszélgettek egy rövid ideig, de aztán elbúcsúzol a barátságos trolltól, és megígéred neki, hogy hamarosan visszatérsz a kért tárggyal. Amint eltávolodsz valamennyire, mosolyogva előveszed a kért tárgyat. Vársz egy ideig, aztán visszafelé indulsz. Ez könnyű feladat volt!

Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [202 443 713 tapasztalati pontot kaptál. Jutalmad 1000 arany.] Átadod neki Fairlight egyik szütyőjét, Gurk pedig elégedett arccal kezdi vizsgálgatni. Végül egy nagy erszény aranyat nyom a kezébe. Mondjuk nála erszények tűnik, de nálad inkább zsáknak. Elégedett nyugtázza a meglepetésedet, majd elmeséli a következő feladatot. Pontosabban annak hiányát. Mert hogy arról tart neked kiselőadást, hogy a munka, vagy a kalandok között néha pihenni is kell. És ha a Harmincasok klubjának tagja akarsz lenni, akkor bizony élvezni is kell az életet. Ez se mindennapi kijelentés egy trolltól. Majd rádöbben, hogy még nem is mesélt neked a Harmincasok klubjáról. Szóval ez egy nyílt társaság, amit a Világégés 30. évfordulóján alapított a testvérével. A tagjai azok lehetnek, akik már 30 éve kalandoznak a Túlélők Földjén, vagy akik sikerrel teljesítik az ő vagy a testvére küldetéseit. És milyen előnyökkel jár a klub tagjának lenni? Hát semmivel, kacagja el

a kérdést. De azért majd csak találunk valamit - mondja, és kacsint egyet. Végül közli veled, hogy szállj meg kényelmesen egy fogadóban, bármelyik városban, majd vegyél részt az ottani szórakozások egyikében. Ha visszatérsz, meséld el neki alaposan az élményeidet! Na, szokatlan "küldetés" az egyszer bizonyos, de megígéred Gurknak, hogy megteszed, amit tudsz, és majd beszámolsz neki a fogadós élményeidről. Majd elbúcsúzol tőle. [5 pontot használtál fel, van még 257. Kapsz 12 VP-t.]

Itt be kell menni egy fogadóba és a második paraméterben meg kell adni egy játékot! Ott kell táborozni! Ha VV109-el kijössz, akkor nincs a kör végén szöveg + nem fogadja el a küldetést! A fogadós be parancsot én kiadtam 2x, mert a másik karakterrel sem ismertem a fogadó épületes dolgokat ... első be parancs ekkor az enc, a második pedig a tényleges foglalás:

be 621 30 7 bemész a 621. épületbe

Belépsz a fogadó ajtaján. Bent viszonylagos tisztaság és rend fogad, nyoma sincs füstnek, alkoholbűznek, a legutóbbi verekedés nyomainak. És a legnagyobb meglepetés: a fogadós rögtön eléd siet! Úgy látszik, még nem elég nagy a forgalom.

- Szeretnék megszállni a fogadóban, és természetesen a legjobb szobádat kérem! A fogadós bólint, jelezve, hogy a kérésed teljesíthető. Kiperkálod a fizetséget, 18 aranyat. Ezután a tulaj megmutatja a szállásodat. A szoba valóban mindent igényt kielégítő, puha ágyikóval, mosdótálal. Megkapod a szobakulcsot. A szállás megtekintése után visszatérsz a söntésbe. [0 pontot használtál fel, van még 237.]

Ekkor a lottóvásárlás után ez szerepel: "Elfogyasztod a fenséges vacsorát, malacpecsenyét és egy kupa bort, majd felmész a szobádba. Alapos mosakvás után levetkőzöl, és pillanatok alatt álomba merülsz a kényelmes ágyban. A fogadós közben feljegyezte, hogy majd ébresztést kérsz, hiszen szeretnél a vendégekkel szkanderezni, kockázni és dartzni. "

Forduló elején nekem ez volt:

"Kisebbfajta nyaralásnak is beillik a fogadóban eltöltött pihenésed. Amikor lenéztél a söntésbe, igyekeztél odafigyelni a hírekre. Sikerrel, megtudtad, hogy: Darkseid ősi csatamezőket fedezett fel keletre, és már meg is kezdte a kincsek összegyűjtését.

Ezenkívül legnagyobb meglepetésedre kiderült, hogy a pihenéssel eltöltött időben a legtöbb kalandozó intenzív társasági életet él. Te is szívesen részt vennél az ilyen mulatságokban. (ld. enc.) A fogadóban találkoztál egy szőke, göndör hajú, kék szemű kobudera férfival. Bőre bronzként csillog. Rögtön összeismerkedtek, ő Caladan. Beszélgetés közben kiderül, hogy mindketten szerettek dartzni. Nosza, játszunk egyet! Elkéritek a dartokat, és a padlóra rajzolt fehér vonal mögött felállva, dobálni kezdtek. Úgy elvered az ellenfeledet, mint a csüldős malacot! Lemostad a pályáról, úgy kell felsegíteni. Lenéző mosollyal búcsúztatod a vert kalandort. Hát ez remek szórakozás volt! Lesz mit mesélned a visszavonult troll kalandozónak!

Most, hogy tökéletesen kipihented magad, ideje továbbkalandoznod. Elbúcsúzol a fogadóstól, és elhagyod a kocsmát."

be 876 bemész a 876. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Gurkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [202 443 713 tapasztalati pontot kaptál.] Röviden elmondod neki, hogy melyik fogadóban szálltál meg, és mikor, mire Gurk leállít a mesélésben, és közli, hogy ezt egy kiadás ebéd után hallgatná meg szívesen. Beinvítal a házba, és egy asztal mellett bőséges és finom ebéd után érdeklődve figyel a fogadós történetedre.

- A mindenit! jó móka volt. Örülök, hogy rábeszéltelek. De még nincs vége - kacsint egyet. - Tudod vannak ezek a piroslámpás házak Úgy hallottam itt Zangrozban is akad egy. Na onnan is szívesen meghallgatnám az élményeidet. Már persze csak azokat, amikről egy úriember, vagy úrihölgy mesélhet - kacsint újra. Nagy kacsintós ez a troll!

Nem is húzod tovább az időt, világos a következő "feladat", látogass meg egy piroslámpás házat. Elbúcsúzol hát a házigazdától, és mész az utadra. [5 pontot használtál fel, van még 213. Kapsz 12 VP-t.]

Bármelyik piroslámpás ház, ha nem voltál akkor szerintem itt is kell egy sima BE előtte, majd BE x 1-3

be 636 3

cenzúra cenzúra spoiler cenzúra cenzúra
5 tvp

Kilépés + v 416 184 28

be 876 bemész a 876. épületbe

Amikor elmész a Harmincasok klubja előtt, eszedbe jut, hogy meglátogathatnád Gurkot. A hatalmas troll barátságosan fogad téged. Elmeséled neki, hogy teljesítetted a feladatot. [202 443 713 tapasztalati pontot kaptál. Jutalmazd 1 30-as pecsét. (ld. enc.)] Mesélsz neki a piroslámpás házban tett látogatásodról. Jól láthatóan nem az eseményekre kíváncsi, inkább maga a ház, a kurtizánok, az egész menete érdekli. Talán el akar látogatni ő is, csak eddig nem volt mersze hozzá? Ki tudja, mindenestre te mesélsz neki, ő pedig elégedetten hallgat. Majd amikor befejezted, közli, hogy vége a feladatoknak, jöhet a jutalom. Először is kapsz tőle egy 30-as pecsétet. Arról azonban nem nagyon mond semmit, hogy az mégis mire lehet jó. Na mindegy, majd kipróbálsz a pecsétet magad. Miután átadta neked a tárgyat, sztorizni kezd. Már többször mesélt arról, hogy a testvérével ő is évekig kalandozott. Még a Kvazárszklák Népébe is majdnem beléptek, de mire lett hely a Közös Tudatban, addigra ők már visszavonultak a kalandozásoktól. Még az első években történt, amikor megjelentek a minosz-kúpok, hogy a testvérével felfedeztek egy rejtett minosz-kúpot, amit eddig még senki sem talált meg. Megfejtették a jelszót, kimondták, be is néztek, de benn a falakon csak egy listát találtak, olyan minosz-kúpok listáját, amelyek minden addiginál félelmetesebbek. A testvérével megfejtették a listát követő szöveget is, melyből kiderült, hogy bármely halandó csak egy minosz-kúpot látogathat meg ezek közül. A többit utána már nem fogja megtalálni, hiába keresi akár egész életében. Többszintes minosz-kúpokról van szó, nyilván tele vannak kincsekkel. Vigyázz azonban, mert hatalmas veszélyt rejtene ezek a kúpok, nem véletlen, hogy azóta se bukkant rájuk senki! Meg is adja neked annak a kúpnak a helyét és belépési jelszavát, amelyik számodra elérhető. A mindenit! Egy teljesen új minosz-kúp, több labirintus szinttel, telis tele értékes kincsekkel! Ez kell neked! Izgatottan hallgatod végig Gark instrukcióit a megtaláláshoz és bejutáshoz. Majd sietve elbúcsúzol tőle, és már tervezed is, hogyan fogod bejárni az ismeretlen labirintust.

Ez a 323. labirintus térképe.

A bejárat innét keletre 1518, délre 234 mérföldre található.
Ez nekem a 690, 106

p 119 323 használod a 119. pszi képességet

Összpontosítani kezdesz. Elméd megnyílik, utat adva a pszi elsőprő erejének. Az erőt egyetlen csomóba sűrítve, kilöved a térképelemzés II pszi képességet. Óvatosan megkezded a labirintus kielemezését:

1. szint: (12,3): lápi gyíkkirály; (18,3): lápi gyíkkirály; (12,6): tőzegelementál; (18,6): tőzegelementál; (12,9): lápi tündér; (18,9): lápi tündér; (12,12): számbékos gigarák;

(18,12): zsámbékos gigarák; (12,15): pocsolyaboa; (18,15): pocsolyaboa; (12,18): iszapmester; (18,18): iszapmester; (12,21): mocsári csobbanó; (18,21): mocsári csobbanó; (12,24): ragacsos iszappolip; (18,24): ragacsos iszappolip; (12,27): ugan-pióca; (18,27): ugan-pióca;

2. szint: (12,3): hétfejű hidra; (18,3): hétfejű hidra; (12,6): háromfejű hidra; (18,6): háromfejű hidra; (12,9): kif. sárkánykígyó; (18,9): kif. sárkánykígyó; (12,12): gyganthyl; (18,12): gyganthyl; (18,13): láda; (12,15): ősvarangy; (18,15): ősvarangy; (12,18): zoloboo vadász; (18,18): zoloboo vadász; (12,21): békés enkala; (18,21): békés enkala; (12,24): szójerkirálynő; (18,24): szójerkirálynő; (12,27): manaszövő; (18,27): manaszövő;

3. szint: (12,3): targantula; (15,3): láda; (18,3): targantula; (12,6): grokkola; (18,6): grokkola; (12,9): ent pásztor; (18,9): ent pásztor; (12,12): őspurifikátor; (18,12): őspurifikátor; (12,15): selyemkígyó; (18,15): selyemkígyó; (12,18): réveteg golombár; (18,18): réveteg golombár; (12,21): szárnyaspók; (18,21): szárnyaspók; (12,24): sétáló trollfa; (18,24): sétáló trollfa; (12,27): hatalmas magszim; (18,27): hatalmas magszim;

4. szint: (12,3): óriáslajhár; (18,3): óriáslajhár; (12,6): gubóhernyó; (18,6): gubóhernyó; (12,9): óriásbozsó; (18,9): óriásbozsó; (12,12): eleven méreg; (18,12): eleven méreg; (12,15): smaragdtigris; (18,15): smaragdtigris; (12,18): magszim gigász; (18,18): magszim gigász; (12,21): méregharcos; (18,21): méregharcos; (12,24): smaragdkornis; (18,24): smaragdkornis; (12,27): bozsócsapó; (18,27): bozsócsapó;

5. szint: (12,3): krízislidérc; (18,3): krízislidérc; (12,6): árnyrém; (18,6): árnyrém; (12,9): autentikus zombi; (18,9): autentikus zombi; (12,12): csontkollekció; (18,12): csontkollekció; (12,15): méreksárkány; (18,15): méreksárkány; (12,18): őspók; (18,18): őspók; (12,21): ördögspók; (18,21): ördögspók; (12,24): spektrális skorpió; (18,24): spektrális skorpió; (18,25): láda; (12,27): ent őrző; (18,27): ent őrző;

6. szint: (12,3): sötétlő köd; (18,3): sötétlő köd; (12,6): bűzös villalakó; (18,6): bűzös villalakó; (12,9): sagarothi sikoltó; (18,9): sagarothi sikoltó; (12,12): homályhozó; (18,12): homályhozó; (12,15): efemerális vámpír; (18,15): efemerális vámpír; (12,16): láda; (12,18): pragmatikus lidérc; (18,18): pragmatikus lidérc; (12,21): árnyékfaló; (18,21): árnyékfaló; (12,24): haláltündér; (18,24): haláltündér; (12,27): halálangyal; (18,27): halálangyal;

7. szint: (12,3): csontherceg; (18,3): csontherceg; (12,6): kastélyszellem; (18,6): kastélyszellem; (12,9): energiavámpír; (18,9): energiavámpír; (12,12): kriptaszökevény; (18,12): kriptaszökevény; (12,15): negementál; (18,15): negementál; (12,18): negementál; (18,18): negementál; (12,21): nekromanta lord; (18,21): nekromanta lord; (12,24): halálos vízköpő; (18,24): halálos vízköpő; (12,27): tetemfaló; (18,27): tetemfaló;

8. szint: (12,3): jégldérec; (18,3): jégldérec; (17,4): láda; (12,6): büntető iszonyat; (18,6): büntető iszonyat; (12,9): sötét jégldény; (18,9): sötét jégldény; (12,12): lélekmozsoló; (18,12): lélekmozsoló; (12,15): baljós veszedelem; (18,15): baljós veszedelem; (12,18): csont jégúr; (18,18): csont jégúr; (12,21): halálosztó pragonc; (18,21): halálosztó pragonc; (12,24): rothadó komornyik; (18,24): rothadó komornyik; (12,27): homálydémon; (18,27): homálydémon;

9. szint: (12,3): tébolyult nerub; (18,3): tébolyult nerub; (12,6): sívítő jégsszellem; (18,6): sívítő jégsszellem; (12,9): halálgóliant; (18,9): halálgóliant; (12,12): lélekfagyasztó; (18,12): lélekfagyasztó; (12,15): kriomantikus vámpír; (18,15): kriomantikus vámpír; (12,18): sagarothi mardel; (18,18): sagarothi mardel; (12,21): koponyamágus; (15,21): láda; (18,21): koponyamágus; (12,24): őrzőngő éjszellem; (13,24): láda; (18,24): őrzőngő éjszellem; (12,27): ihaj karbin; (18,27): ihaj karbin; (17,28): láda;

10. szint: (12,3): nerub sikító; (18,3): nerub sikító; (12,6): toxikus burjánzás; (18,6): toxikus burjánzás; (12,9): mhorg; (18,9): mhorg; (12,12): sikolydémon; (18,12): sikolydémon; (12,15): páncélos mhorg; (18,15): páncélos mhorg; (12,18): toxikoil; (18,18): toxikoil; (12,21): léleksárkány; (18,21): léleksárkány; (12,24): szing. fagyasztó; (18,24): szing. fagyasztó; (12,27): jégsárkány; (15,27): láda; (18,27): jégsárkány; (15,30): ősnékromanta; [-80 pszi pont.] (őnanalízis: +1% pszi.) Ügyességéd TF-elődött. [40 pontot használtál fel, van még 82. Kapsz 96 VP-t.]

h 1333 323 használd az 1333. tárgyat (moa kémlelő)

Óvatosan megkezdted a labirintus kielemezését:

1. szint: (15,4): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; (15,28): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt;
2. szint: (15,4): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt; (15,28): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt;
3. szint: (15,4): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; (15,28): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt;
4. szint: (15,4): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt; (15,28): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt;

5. szint: (15,4): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; (15,28): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt;
6. szint: (15,4): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt; (15,28): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt;
7. szint: (15,4): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; (15,28): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt;
8. szint: (15,4): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt; (15,28): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt;
9. szint: (15,4): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; (15,28): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt;
10. szint: (15,4): hó- és jégtörmelék - nem jelent veszélyt; (15,28): mérgezett nyílveszők - nem jelent veszélyt; [20 pontot használtál fel, van még 62. Kapsz 48 VP-t.]

323-as labirintus vége:

[10. SZINT 1. PONT] Hirtelen egy ősnékromantát veszel észre magad előtt.

(volt egy pici dvk végig) Eldobod az értéktelenné vált Bardaon trófeát, és kimetszel magadnak egy megfelelő ősnékromanta trófeát. 4 587 512 tapasztalati pontot kapsz.

Átkutatod a szörnyet. Találsz nála 5000 aranyat, 4 tleikan életkövet, 2 őelf varázskövet, 2 esszenciakristályt, 2 vortexveszőt, 5 védőkristályt [védőkristály ládikóba-> 4000 arany, -2 ÉP], 20 titánitdukátot, 100 kortexvédőt és 2 zöldellő gumót.

A labiban volt még 2*2 TGY, 2*1 ében zselé, 1 keg gomba ,a Fairlight szütyője (8. szinten)