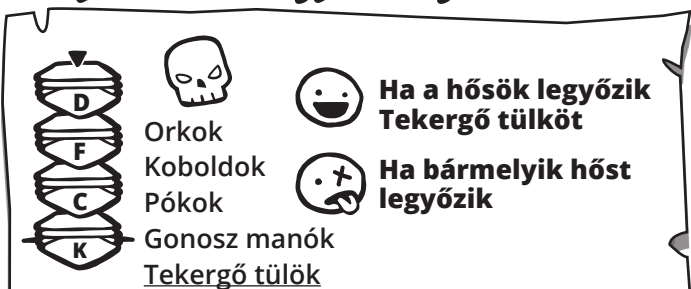


CORAQUEST

Kergetőzés cája hajsza



Előkészületek

Figyelem, ez a küldetés nehezebb, mint az alapjáték meséi. Ha szeretnétek könnyebbé (és valamivel rövidebbé) tenni a kalandot, akkor az alap kazamatakártyák közül távolítsátok el a 9, 10, 12 és 13-as kártyákat. Még rövidebb játékhoz a 14, 15, 16, 17-es kártyákat is.

Ha már a polcotokon pihen a CoraQuest: Új kalandok kora kiegészítő is, akkor az orkok és gonosz manók helyett tetszéseitek szerint csatározhattok robotok és csontvázak ellen is.



Ahogy vígan sétálgattok a ragyogó napsütésben, egyszer csak észreveszitek Csiribácsit, a varázslót, aki fényes, piros biciklijén teker épp az úton.

Felé integettek, és éppen visszainteget nektek, amikor egy varázslatos villanás és egy bántóan hangos tülkölés kíséretében a biciklije hirtelen egy hatalmas és félelmetes szörnyeteggé változik!

Csiribácsi meglepetésében felkiált, majd elterül az út porában. A szörnyeteg még pár másodpercig köröz körülötte, majd egy újabb hangos tülköléssel hirtelen eltűnik a semmibe!

Odasiettek Csiribácsihoz, és felsegítitek az öreg varázslót.

"Ó jaj, már megint megtörténik!" - mondja, miközben leporolja magát. "Az a nyavalyás biciklim úgy látszik, már sose lesz a régi. Egyszer sajnos véletlenül elvarázsloltam!" - meséli nektek. "Néha hetekig tökéletesen működik, azután hirtelen szeszélyes szörnyeteggé változik, és össze-vissza teleportál!"

"Tekergő tülöknek neveztem el, mert olyan nehéz ilyenkor elkapni. Megpróbáljátok visszahozni nekem? De legyetek nagyon óvatosan, mert elég mogorva tud lenni, amikor szörnyeteget játszik. Általában kazamatákban szeret bujkálni."

Megígéritek Csiribácsinak, a varázslónak, hogy megzabolázzátok Tekergő tülköt, és indultok is a Hódony kazamata bejáratához.



Legnagyobb meglepetésetekre Kevinbe és Annabellába, a két gnóm barátotokba botlotok, amikor beléptek a szobába. Kevin egy hatalmas nagyítót markolászik, és egy, a padlón heverő törött asztal darabjait vizsgálgatja. Annabella unottan ácsorog a sarokban.

"Hali!" - köszön Kevin, ahogy meglát titeket. "Pont jókor érkeztetek, hogy láthassátok munka közben Nagy Kevint, a híres nyomozót!"

"Kevin detektívtörténeteket kapott a születésnapjára" - magyarázza Annabella, miközben szűrös szemmel figyelő bátyját - "és most állandóan rejtélyeket próbál megoldani. A baj csak az, hogy nem valami jó benne. Nem mintha szakácsnak jobb lenne persze."

Kevin ügyet sem vet a hűgára.

"Zseniális nyomozói képességeimmel, minden kétséget kizáróan megállapítom, hogy valami megpróbálta megenni ezt az asztalt, azért hever röpítőjára törve!"

Rápillantotok újra a szerencsétlenül járt asztal darabjaira, és sokkal inkább úgy tűnik nektek, hogy valami nagy és nehéz dolog zuhant rá. Talán éppen Tekergő tülök vágtatott keresztül rajta. Elmeséletek Kevinnek, hogy Csiribácsi kérésére most éppen Tekergő tülköt üldöztök.

"Egy bicikliszörny? Nevetséges!" - mondja Kevin. "Nem, higgyétek el nekem, ezt az asztalt meg akarta enni valami, azért néz ki ilyen gyászosan. Egyébként az is nyilvánvaló, kedves kalandor barátaim, hogy ez a valami nem lehetett más, mint egy óriási hód! Folytassuk a nyomozást, és meg is találjuk!"



Az a hős, aki felfedte a D jelű kártyát, vegye magához a **Kevin és Annabella** kártyát a speciális eszközkártyák közül.



Ez a konyha igen csúfosan fest. A padlón egy kilapított ketchupos flakon hever, a közepén jól kivehető egy nagy keréknyom. Ráadásul szétfröccsent vörös folyadék látszik mindenhol a falakon.

"Juhú, újabb nyomok!" - Kevint nagyon felcsigázza a látvány. "Nézzétek ezeket a vörös foltokat! Tuti, hogy ez vér! És ebből az is következik, hogy az óriási asztalevő hód egyben egy félelmetes vérszívó vámpír is!"

Elmondjátok Kevinnek, hogy szerintetek a keréknyom a flakonon Tekergő tülöktől származik, aki keresztülhajtott rajta, a ketchup pedig szétfröccsent mindenhová a falakra.

"Badarság!" - Kevin rátok sem hederít. "Egy hozzám hasonló gyakorlott nyomozó azonnal felismeri a vért! Gyertek, nézzük át gyorsan a szekrényeket, keressünk fohagyomát, hátha segít majd az óriási vérszívó hód ellen."



Miközben a konyhaszekrényben kutakodtok, találtok egy igen hasznosnak tűnő bájt. Az a hős, aki felfedte az **F** jelű kártyát, vegyen magához egy **tök-bogyó szörp** kártyát a speciális eszköz-kártyák közül.



Régi barátotok, Villám McCsap, a szőrös úrlény ücsörög ebben a szobában. Jelenleg a fején éktelenkedő hatalmas púpot dörzsölgeti, közben pedig magát sajnálja.

“Én csak itt álldogáltam, rendeztettem magamban a dolgaimat” - **meséli nektek**, “amikor egy éktelen túlkölést hallottam hátulról. Ettől annyira megijedtem, hogy olyan magasra ugrottam, ahogy csak tudtam, és jól bevartam a kobakomat a plafonba. Most meg iszonyúan fáj a fejem.”

“Aha!” - **mondja Kevin**. “Megtaláltuk az utolsó darabot is a rejtélyhez! Ez a túlkölés biztosan valamilyen elektromos dologtól származhat. Tehát amit keresünk, az egy-értelműen egy robot!”

Ti arra tippeltek, hogy Tekergő tülök túlkölhetett a túlkével ilyen hangosat.

“Nézzétek, ti amatőrök vagytok, persze, hogy nem értitek.” - **mondja Kevin kedvesen**. “De majd rá fogtok jönni, hogy egy óriási robotikus vérszívó hódot keresünk valójában!”

Annabella szomorúan rázza a fejét bátyja butaságait hallgatva, majd odamegy Villám McCsaphoz, és megvizsgálja a púpját.

“Maradjak itt, és kötözzem be a sebeit, vagy folytassuk együtt a kalandozást?” - **kérdi tőletek**.



Ha úgy döntötök, hogy Annabella folytassa a kalandot veletek, akkor haladjatok tovább a szokásos módon.

Ha azt szeretnétek, hogy Annabella maradjon a **C** kártyán, és gondoskodjon a megsebesült Villám McCsapról, akkor dobjátok el a **Kevin és Annabella** speciális eszközkártyát. Ez esetben helyezetek **két sebzésjelzőt** a **C** kártya két, falat jelölő részére. A játék további részében, valahányszor Tekergő tülök a **C** kártyára teleportál, azonnal **2 sebzést** szenved el, mert Annabella megvédi sebesült barátját.



Kevin előreszalad, át a kazamatán, mert eltökélten keresi a maga igazát, és persze az óriási robotikus vérszívó hódját.

Már éppen azon kezdtek aggódni, hogy valahol ismét bajba keveri magát, amikor hirtelen egy bántóan éles túlkölést hallotok, majd egy rémültnek tűnő gnóm kiáltását. Ezután egy hangosan becsapódó ajtó dörren. Rohanni kezdtek Kevin után, és meg is találjátok a megszeppent gnómot, aki egy kulcsot szorongat a kezében.

“Na jó, tényleg van rá egy halvány esély, hogy léteznek bicikliszörnyek” - **suttogja**, “mert az egyik épp az imént próbált meg elütni. De én nagyon bátor voltam - betoltam abba a szobába, és jól rázártam az ajtót! Most csapdába esett!”

Elkéritek Kevintől a kulcsot, és óvatosan kinyitjátok az ajtót, készen állva egy közelgő küzdelemre. Azonban a szobát üresen találjátok. Tekergő tülök úgy látszik, elteleportált. Jobb lesz, ha hamar megtaláljátok és legyőzitek, mielőtt túl sok kalamajkát okozna.



Amikor a **K** jelű kártyát felfeditek, Tekergő tülök azonnal elteleportál a kazamata egyik szobájába.

Ha Tekergő tülök elteleportál (a **K** jelű kártya felfedésekor, valamint minden ellenségfázis végén, ha a fehér kockával sikeresen gurít - lásd lejjebb), dobjátok **három piros kockával**.

0 siker = a D kártya bármely üres mezőjére teleportál

1 siker = az F kártya bármely üres mezőjére teleportál

2 siker = a C kártya bármely üres mezőjére teleportál

3 siker = a K kártya bármely üres mezőjére teleportál

Ha Tekergő tülök ugyanarra a kártyára teleportálna, ahol most is áll, akkor dobjátok újra a piros kockákkal. (A **K** jelű kártya felfedésekor is muszáj elteleportálnia onnan.)

***Ne feledjétek:** Tekergő tülök az ellenségfázisban normál ellenségként viselkedik. Azaz megtámadja a legközelebbi hőst, ha tudja, ha pedig nem, akkor az akciót arra használja, hogy a legközelebbi hős felé mozogjon. A két teljes akciója végrehajtása után, az ellenségfázis végén dobjátok egy fehér kockával a teleportálás ellenőrzéséhez. Sikeres dobás esetén Tekergő Tülök a fentiek szerint elteleportál.

További információ:

coraquest.com

A játék vége



Sikeresen legyőzték a bicikliszörnyet, aki egy utolsó fülsértő tülkölés kíséretében gyönyörű tűzpiros, egészen közönséges biciklivé változik. Kitoljátok a kazamatából, és meglátogatjátok vele Csiribácsit. Az öreg varázsló olyan boldog lesz, hogy hálából egy nagy korsó pitypang- és bojtorjanszörppel kínál meg titeket, és kedvenc gnóm segédjeit.

Miután elkortyolgattátok a finom italokat, Kevin jelentőségteljesen rátok néz.

"Vissza kellene mennünk még a kazamatába" - mondja fontoskodóan. "Ne feledjétek el, hogy az óriási robotikus vérszívó hód még mindig szabadon garázdálkodik!"

Sóhajtva néztek rá, és inkább töltötök magatoknak egy újabb korsó finom szörpöt.

Gratulálunk, Kalandorok, teljesítettétek a Küldetést!



A kazamata ma túl sok veszélyt rejtett nektek, Csiribácsi biciklije kereket oldott. Talán majd egy másik nap újra megpróbáljátok a kergetőzős cajga hajsztát.

Legközelebb majd sikerül véghezvinni a Küldetést!



További információ:
coraquest.com