



2-4 játékos részére
10 éves kortól

nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás

Bevezetés

Kék Hold Városa azonban még mindig romokban hever, omladozó épületeinek körvonalaiiban sejlik fel csupán a bukása előtti pompája. Az itt lakók megfogadták, hogy a visszatért három elem sárkányának segítségével újjáépítik városukat. Kék Hold istenének hírnökeként e hatalmas sárkányoknak megvan a hatalmuk ahhoz, hogy ismét egybeforasszák a Szent Kristályt, mely egykoron a várost védelmezte. Már csupán egyetlen kérdés maradt megválaszolatlan: kinek a vállára terítik végül a Hatalom Palástját?

Játéktartozékok

- 21 épületlapka (kétoldalas)
1 obelisztk
80 kártya (mind a 8 népnek 10-10)
4 figura
40 jelölő kocka (minden játékosnak 10-10)
40 kristályjelző (12 db 1-es értékű és 28 db 3-as értékű)
15 arany sárkánypikkely
3 sárkány figura

A játék célja

Hozzájárulhatsz Kék Hold Városának újjáépítéséhez azzal, hogy kristályszilánkokat gyűjtesz. Imponálhatsz az elemek sarkányainak, hogy arany sarkánypikkelyekkel jutalmazzanak, melyeket azután kristályszilánkokká alakíthatsz át. Légy te az, aki a város közepén emelkedő mágius obeliszknél a legtöbb felajánlást teszed, így megszerezve a város vezetését, és ezzel egyúttal meg is nvered a játékat.

A játék során a különböző épületlapkákon lépegetve fogjátok a figuráitokat mozgatni, majd kártyákat használhattok, hogy hozzájáruljatok az egyes épületek újjáépítéséhez. Aki hozzájárulást tesz, az egyik jelölő kockáját ráteszi az épületlapka egyik építési mezőjére. Amint az összes építési mezőre került már jelölő kocka, az épület újjáépítése befejeződik, és mindazok, akik hozzájárultak az újjáépítéséhez, kártyákat, sárkánypikkelyt, vagy kristályjelzők formájában kristályszilánkokat kapnak jutalmul. A kristályszilánkjaitokat használhatjátok arra, hogy a Kék Hold istenének felajánlást tegyetek az obeliszknél. Ha elegendő kristályszilánkot sikerül összegyűjtenetek, akkor a Szent Kristály ismét egybeforr, és Kék Hold Városa újból a régi fényében ragyog fel. Így az első játékos, aki az előre megadott számú felajánlást teszi, megnyeri a játékot.

A játék előkészítése

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a karton elemeket a kereteikből.

1. Fektesd egymás mellé az épületlapkákat az alábbi ábra elrendezésének megfelelően úgy, hogy az épületlapkák „vázlatrajz” oldalai legyenek felül. A Kristálypark lapkát tedd középre, majd tedd a négy oldala mellé az (5/4/4/3) Királyi Palotát és a három (5/4/3) elemi templom lapkáját. A megmaradt épületlapkákat keverd össze, és véletlenszerű sorrendben alakítsd ki belőlük a város végleges alakját.
2. Fektesd az obeliszket a város mellé.
3. Rendezd a kristályjelzőket egy kupacba az obeliszk egyik oldalára.
4. Helyezd a játékosok számától függő arany sárkánypikkelyt egy kupacba az obeliszk másik oldalára: 4 játékos esetén 15 pikkelyt, 3 játékos esetén 12 pikkelyt, míg 2 játékos esetén csupán 9 pikkelyt. A megmaradt arany sárkánypikkelyeket tedd vissza a játék dobozába.
5. Készítsd a 3 elemi sárkány figuráját a város mellé.
6. Minden játékos válasszon magának egy színt, tegye a figuráját a Kristálypark lapkára, a jelölő kockáit pedig maga elé. Tedd vissza a dobozba a nem kellő figurákat és jelölő kockákat, ha 4-nél kevesebben játszottok.
7. Keverd össze a kártyákat képpel lefelé, és ossz minden játékosnak 8-at. A többi kártyát képpel lefelé egy pakliba tedd a város mellé.

A fenti lépések végeztével valahogy így kell kinéznie a játékterületnek:



A játékosok körei

Válasszatok ki egy kezdő játékost, aki elkezdi a játékot. Ezután az óramutató járásával megegyező irányba követitek egymást. Amikor éppen rajtad van a sor, a körödben az alábbi fázisokat hajtsd sorrendben végre:

1. MOZGÁSFÁZIS: A figurád maximum 2 lépést mozoghat, az egymással szomszédos épületlapkákon lépdelve. Nem mozoghat átlósan, de a mozgása közben változtathat a mozgási irányán. Nem kötelező mozgatnod a figurádat, maradhat egyhelyben is.

2. HOZZÁJÁRULÁS-FÁZIS: Eldobhatsz a kezedből kártyákat, hogy az alábbiak szerint azon épület újjáépítéséhez egy vagy több hozzájárulást tégy, amely (még nem kész) épületlapkán a figurád éppen áll. Ha a Kristálypark lapkáján fejezted be a mozgásodat, akkor a következő oldalon ismertetett módon felajánlást tehetsz az obeliszknél.

3. KÁRTYÁK DOBÁSA ÉS HÚZÁSA FÁZIS: A köröd végén dobd el 0, 1 vagy 2 kártyádat képpel felfelé a húzópakli mellett kialakított dobópakli tetejére, majd húzz a húzópakliból kettővel több kártyát annál, amennyit eldobtál. (Ha a húzópakliból elfogynának a lapok, keverd össze a dobópakli lapjait képpel lefelé, egy új húzópaklit képezve ezáltal, majd folytatd a húzást, ha még szükséged van.)

KÁRTYAKÉPESSÉGEK: A köröd során eldobhatsz a kezedből kártyákat, hogy az eldobott lapok kártyaképességeit használhasd (bővebben lásd a 4-5. oldalakon).

Épületek újjáépítése

Az épületlapkák „vázlatrajzos” oldalán 1, 2, vagy 3 színes építési mezőt találhatsz, egy nagy számmal a közepén. Ezek jelzik az épület újjáépítéséhez szükséges hozzájárulásokat.

Ha hozzá akarsz járulni azon - még nem kész - épület újjáépítéséhez, amelyik lapkáján a figurád éppen áll, el kell dobnod a kezedből egy vagy több, az építési mezővel azonos színű, és a benne lévő számmal megegyező, vagy nagyobb összértékű kártyát. Ezután tedd az egyik jelölő kockádat a teljesített építési mezőre.

Bármennyi hozzájárulást tehetsz, ha még van az épületlapkán üres építési mező, de mindegyiket teljesen külön kell kezelned, és kifizetned, a kezedből eldobott különböző kártyákkal. A királyi palota négy építési mezője sokszínű, ezeket bármilyen színű kártyákkal teljesíteni tudod.

Azonban minden egyes mező esetén csak egy-egy színt használhatsz (tehát nem dobhatsz el az egyik hozzájárulásaként 2 vagy több különböző színű kártyát).

Az újjáépített épületek pontozása

Ha jelölő kocka kerül egy épületlapka utolsó építési mezőjére is, azzal az épület újjáépítése befejeződik, és az épületet le kell pontoznotok.

Az a játékos, akinek a legtöbb jelölő kockája van az adott épületlapkán (döntetlen esetén akinek a legbaloldaltibb mezőn van jelölő kockája) megkapja az épületlapka bal felső sarkában, a csillag-szimbólum mellett feltüntetett kristályszilánkot, kártyát, vagy arany sárkánypikkelyt.

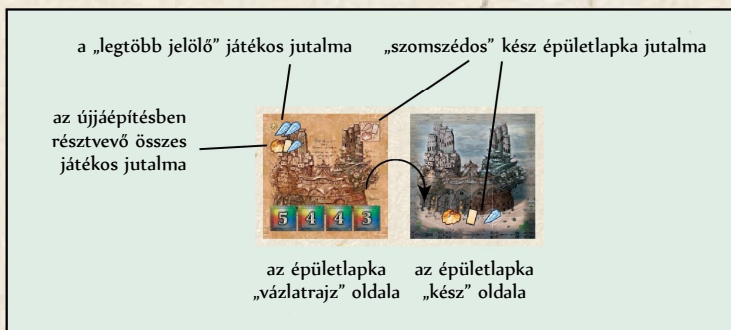
Minden játékos, akinek legalább 1 jelölő kockája van az adott épületlapkán (beleértve a „legtöbb jelölő” jutalmát megkapó játékost is), megkapja az épületlapka bal felső sarkában, a csillag-szimbólummal nem jelölt feltüntetett kristályszilánkot, kártyát, vagy arany sárkánypikkelyt.

Mindezekon felül minden játékos, akinek legalább 1 jelölő kockája van az adott épületlapkán, megkapja a vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos összes, már kész épületlapka kristályszilánk, kártya, vagy arany sárkánypikkely jutalmát. Ezek a jutalmak tájékoztatásul az egyes épületkártyák „vázlatrajzos” oldalán is feltüntetésre

kerültek, a lapka jobb felső sarkában, haloványabb színnel nyomtatva. Függetlenül attól, hogy hány jelölő kockája szerepel egy játékosnak az adott épületlapkán, ezen legutóbbi jutalmat minden érintett csak egyszer kaphatja meg.

A megszerzett sárkánypikkelyeket és kristályjelzőket tedd magad elé (ez utóbbiakat képpel felfelé, hogy csak a darabszámuk látszódjon, az értékük ne). A kapott kártyákat is egyenlőre tedd képpel felfelé magad elé, anélkül, hogy megnéznéd őket. Ezeket csak a köröd legvégén, a kártyahúzási fázisodban veheted a kezvedbe.

Az épület pontozása után minden jelölő kocka visszakerül a tulajdonosához, és az épületlapkát át kell fordítani a „kész” oldalára. Az épületlapkán lévő figurák és sárkányok visszakerülnek az átfordított lapkára.



Sárkányok és az arany sárkánypikkelyek

A sárkányokat a 4-5. oldalon ismertetett kártyaképességekkel mozgathatod a városban. Amikor sárkányok is jelen vannak azon az épületlapkán, ahol épp hozzájárulást teszel egy épület újjáépítéséhez, minden egyes ott lévő sárkány után kapsz 1-1 arany sárkánypikkelyt. Még ha egynél több hozzájárulást is teszel a körödben, a sárkányok csak egyszer adnak neked sárkánypikkelyt.

A sárkánypikkelyek kiértékelése

Kétféle módon szerezhetsz tehát arany sárkánypikkelyt: vagy egy befejezett épület pontozása során jutalomként kapod azokat, illetve ha egy (vagy több) sárkány jelenlétében járulsz hozzá egy épület újjáépítéséhez. Ha a közös készlet utolsó arany sárkánypikkelye is kiosztásra került a fenti két művelet valamelyike során, akkor azonnal ki kell értékelni az arany sárkánypikkelyeket. Minden olyan sárkánypikkelyt, amit az egyik játékos már nem tudott megkapni a közös készlet kifogyása miatt, ideiglenesen pótolni kell valamivel, mivel ezek is beleszámítanak a kiértékelésbe.

Minden játékos számolja össze a sárkánypikkelyei számát. Ha csak egy olyan játékos van, aki mindenkinél több sárkánypikkellyel rendelkezik, ő 6 kristályszilánkot kap. Ha több játékosnak van ugyanannyi legtöbb sárkánypikkelye, ők mindnyájan 3-3 kristályszilánkot kapnak. Minden más játékos, akinek van legalább 3 sárkánypikkelye, szintén 3-3 kristályszilánkot kap. Azok a játékosok, akiknek 3-nál kevesebb sárkánypikkelyük van, nem kapnak semmit.

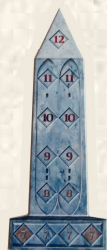
A kiértékelés után a kristályszilánkot kapó játékosoknak vissza kell tenniük az összes sárkánypikkelyüket a közös készletbe. A kristályszilánkot nem kapó játékosok viszont megtartják az addig gyűjtött sárkánypikkelyeiket.

Például: Jelen pillanatban 5 sárkánypikkelyed van, míg két ellenfelednek 4 és 2. Két sárkány jelenlétében végrehajtott újjáépítésednek hála +2 sárkánypikkelyt kapsz. A közös készletben már csak 1 sárkánypikkely van, ezt megkapod, valamint kapsz 1 ideiglenes sárkánypikkely jelzőt is. Ennek következtében neked 7 sárkánypikkelyed

lesz. Mivel neked van a legtöbb, 6 kristályt kapsz, a 4 sárkánypikkelyes ellenfeled 3-at, a 2 sárkánypikkelyes ellenfeled pedig nem kap kristályt, de megtartja a sárkánypikkelyeit. Ezután kettőtöknek vissza kell tennetek a közös készletbe a sárkánypikkelyeket.

Megjegyzés: A játékban használt arany sárkánypikkelyek száma limitált, amint az a játék előkészítése utasításokban is látszik. A játékosok jelölő kockáinak száma is korlátozott (játékosonként 10-10 darab), azonban a kristályok száma korlátlan. Ha elfogynának a közös készletből a kristályszilánkok (a kristályjelzők), akkor használatot bármilyen más helyettesítő jelzőt, hogy minden játékos megkaphassa a szükséges számú kristályszilánkját egy épület újjáépítésekor, vagy a sárkánypikkelyek kiértékelésekor.

Kristály felajánlása az obeliszknél



Amikor a figurád a Kristálypark lapján áll, felajánlatsz kristályokat az obeliszknak.

Az obeliszken látható „dobozok” alulról felfelé töltődnek fel. Ha ki tudod fizetni a sorban következő üres dobozban látható számnyi kristályszilánkot, akkor az egyik jelölő kockádat az obeliszk kifizetett dobozába teheted. (Kétszemélyes játékban ne használjátok a pirosas színű hátterű alsó két „7-es” dobozt.)

Két vagy több felajánlást is tehetsz a körödben a Pillar kártyák képességeinek segítségével (lásd a kártyaképességeket a 4-5. oldalon).

Nincs hatása annak, ha sárkány van a Kristályparkban. Azaz (az épületek újjáépítéséhez való hozzájárulással ellentétben) nem kapsz sárkánypikkelyt, amikor felajánlást teszel az obeliszknak, hiába van egy vagy több sárkány is jelen ekkor a Kristálypark lapján.

A játék megnyerése

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki elsőként teljesíti az alábbi számú felajánlást az obeliszknél:

2 játékos esetén: 6 felajánlás

3 játékos esetén: 5 felajánlás

4 játékos esetén: 4 felajánlás

Előfordulhat (bár nagyon valószínűtlen), hogy felépítitek a város össze épületét anélkül, hogy bármelyikőtök teljesítené a fenti felajánlás számot. Ekkor minden játékosnak a lehető leggyorsabban a Kristálypark lapkára kell lépnie a figurájával, és ott annyi felajánlást kell tennie, amennyit csak a kristályszilánkjai segítségével tud. Aki a legtöbb felajánlást tette, megnyeri a játékot. Ha döntetlen eredmény születne, vagy ha nincs elegendő kristályszilánkjá senkinek sem ahhoz, hogy a győzelemhez szükséges számú felajánlást megtegye, egyszerűen a legtöbb kristályszilánkkal rendelkező játékos nyer.

Előfordulhat (főleg kétszemélyes játéknál), hogy mindkettőtöknek elfogy a jelölő kockája (mind a tízet elhelyeztéték valamelyik épületlapka építési mezőjén, vagy az obeliszk egyik dobozában). Ebben az esetben a játék döntetlennel ér véget.

Játékvariációk

A nagyobb változatosság érdekében tegyék a Kristálypark lapkát a város közepére, és az összes többi épületlapkát véletlenszerűen helyezték el a játék előkészítése fejezetben feltüntetett formációban.

Esetleg használhatjátok a BGG-n megtalálható 40. további elrendezés-kártyát is, melyek közül véletlenszerűen választhattok egyet - a fordító megjegyzése.

<https://boardgamegeek.com/filepage/39811/advbluemooncity-layouts-v1pdf>



Példajáték

- 1 A lila színnel játszol, és a te köröd van soron. A köröd 1. (mozgás) fázisában úgy döntesz, hogy 2 lépést fogsz mozogni, és a figurádat a Zarándokszállásról a Hoax Egyetem épületlapkára lépteted.
- 2 Eldobod a kezedből lévő kék 1-es kártyát, és használva a kártyaképességét, a kék sárkányt az egyetem épületlapkára „repteted” (lásd bővebben a következő, „Kártyaképességek” fejezetben).
- 3 Ezután eldobsz a kezedből egy fehér 2-es és egy fehér 3-as kártyát, ezzel hozzájárulva az egyetem újjáépítéséhez, majd a jelölő kockádat az egyetem épületlapka fehér színű, még üres, 5-ös értékű építési mezőjére teszed.

Mivel a Hoax Egyetem épületlapkáján ebben a pillanatban 2 sárkány is van (a kék és a piros), kapsz 2 arany sárkánypikkelyt.



Az újjáépített épület pontozása

Ezzel a Hoax Egyetem épületlapka utolsó építési mezőjére is került jelölő kocka, így az egyetem újjáépítése befejeződött, ezért most le kell pontozni. Mivel te és a szürke játékos egyaránt 1-1 jelölővel járultak hozzá az egyetem újjáépítéséhez (ez eddig döntetlen), de a te jelölőd van a baloldali mezőn, így te kapod meg a csillagszimbólum melletti jutalmat: 1 arany sárkánypikkelyt.

Ezután te és a szürke játékos is megkapjátok a csillag-szimbólum alatti jutalmat: 1 kristályszilánkot. Mindezek után, te és a szürke játékos is megkapjátok a szomszédos kész épületek jutalmát. A baloldali szomszédos kész Tűz Temploma után kaptok 3-3 kristályszilánkot, a jobb oldali kész Vásárcsarnok után pedig húzhattok 2-2 kártyát. Az alsó szomszédos Királyi Palota még nincs kész, így ezért nem jár semmi, hasonlóképp a csak átlósan szomszédos kész Zarándokszállás után sem.

Ezután visszakapjátok a jelölő kockáitokat, és az egyetem lapkát a „kész” oldalára kell átfordítani. A 2 sárkány és a figurád visszakerül a lapkára.

A köröd végén a 3. lépésben eldobsz a kezedből 2 kártyát, húzol helyette 4-et, majd felveszed a jutalmul kapott, ideiglenesen magad elé tett 2 kártyádat is a kezedbe.

Kártyaképességek

A kártyák értékei 1 és 3 között változnak. Ezek a számok képviselik az általad az épületek újjáépítésére szánt hozzájárulásaidat. Mindezen túl az 1-es és 2-es értékű kártyák speciális képességgel is rendelkeznek.

A kártyaképességeket a saját körödben használhatod, a kártyáknál leírt fázisaidban. A felhasznált kártyát képpel felfelé dobod a dobópakli tetejére. Ha egy kártya speciális képességét használod, azt már nem használhatod felajánlásra.

Fekete (Vulca) kártyák

A Vulca leginkább Likát, a Tűzsárkányt tiszteli.



A MOZGÁSFÁZISODBAN:

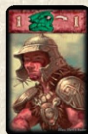
Fekete (Vulca) 1-es kártya: tedd át a vörös tűzsárkányt bármelyik helyre (ez lehet bármelyik építéslapka, vagy valahol a városon kívül).



Fekete (Vulca) 2-es kártya: mozgasd a vörös tűzsárkányt maximum 3 lépésnyit. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a vörös tűzsárkány a képesség használatának pillanatában a város bármelyik lapkáján van. Ha a városon kívül tartózkodik, a kártyaképességnek semmilyen hatása nincs.

Vörös (Terrah) kártyák

A Terrah leginkább Dorant, a Földsárkányt tiszteli.



A MOZGÁSFÁZISODBAN:

Vörös (Terrah) 1-es kártya: tedd át a zöld földsárkányt bármelyik helyre (ez lehet bármelyik építéslapka, vagy valahol a városon kívül).



Vörös (Terrah) 2-es kártya: mozgasd a zöld földsárkányt maximum 3 lépésnyit. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a zöld földsárkány a képesség használatának pillanatában a város bármelyik lapkáján van. Ha a városon kívül tartózkodik, a kártyaképességnek semmilyen hatása nincs.

Kék (Aqua) kártyák

Az Aqua leginkább Seshát, a Vízárkányt tiszteli.



A MOZGÁSFÁZISODBAN:

Kék (Aqua) 1-es kártya: tedd át a kék vízárkányt bármelyik helyre (ez lehet bármelyik építéslapka, vagy valahol a városon kívül).



Kék (Aqua) 2-es kártya: mozgasd a kék vízárkányt maximum 3 lépésnyit. Ezt a képességet csak akkor használhatod, ha a kék vízárkány a képesség használatának pillanatában a város bármelyik lapkáján van. Ha a városon kívül tartózkodik, a kártyaképességnek semmilyen hatása nincs.

Szürke (Flit) kártyák

A madárszerű Flitek arrébb reptetik a játékosokat.



A MOZGÁSFÁZISODBAN:

Szürke (Flit) 1-es kártya: tedd át a saját figurádat bármelyik épületlapkára.

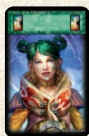


Szürke (Flit) 2-es kártya: a figurád 2 extra lépést mozghat.

Megjegyzés: mivel a Flit kártyák képességei csak a mozgásfázisodban használhatók, nem teheted meg azt, hogy hozzájárulsz egy épület újjáépítéséhez (mert ez már a 2. fázisod), majd elmozgatsz arról a lapkáról.

Zöld (Khind) kártyák

A gyerekes Khindek bármilyen színű kártyaként felhasználhatók.



A HOZZÁJÁRULÁS-FÁZISODBAN:

Minden zöld (Khind) kártya: az összes Khind kártya 1-es értékű vad kártya, amelyik bármilyen színűnek kijátszható, amikor egy hozzájárulás miatt kártyákat dobssz el.

Barna (Mimix) kártyák

A természethez nagyon kötődő Mimixek bármilyen színű kártyaként kijátszhatók, amikor egy hozzájárulás miatt kártyákat dobssz el, de csak akkor, ha ketten vannak.



A HOZZÁJÁRULÁS-FÁZISODBAN:

Minden barna (Mimix) 1-es és 2-es kártya: ha tetszőleges módon kombinálsz két 1-es és/vagy 2-es Mimix kártyát, azok tetszőleges színű, de 3-as értékű kártyának fognak együttesen számítani.

Például: egy épületlapka sárga 5-ös értékű hozzájárulását akarod kifizetni. Eldobsz két Mimix 1-es kártyát, amik most egy sárga 3-as kártyának fognak számítani, valamint eldobsz egy sárga 2-es kártyát is, és ezzel teljesítetted a hozzájárulás költségét.

Fehér (Hoax) kártyák

A kifinomult Hoaxok képesek átalakítani a színeket.



A HOZZÁJÁRULÁS-FÁZISODBAN:

Fehér (Hoax) 1-es kártya: maximum 4 másik, egyforma színű kártyát egy tetszőleges másik színné változtat át. (Csak a kártyák színét változtatja meg egy hozzájárulás költségének kifizetése céljából, de az átszínezett kártyák kártyaképességei és értékei nem változnak át.)



Fehér (Hoax) 2-es kártya: egy másik kártyát egy tetszőleges másik színné változtat át. (Csak a kártya színét változtatja meg egy hozzájárulás költségének kifizetése céljából, de az átszínezett kártya kártyaképessége és értéke nem változik át.)

Például: egy piros 3-as hozzájárulás kifizetésére eldobhatod a fehér 2-es kártyádat, hogy egy sárga 3-as kártyát pirosra színezz át.

Sárga (Pillar) kártyák

A Pillar lehetővé teszi, hogy a körödben több felajánlást tegyél az obeliszknél.



A HOZZÁJÁRULÁS-FÁZISODBAN:

Sárga (Pillar) 1-es kártya: miután felajánlást tettél az obeliszknél, eldobhatod ezt a kártyát, hogy még egy felajánlást tehess. A második felajánlásod során +1 extra kristályszilánkot kell elköltened (azaz az obeliszk 8-as dobozához 9 kristályszilánkot kell eldobnod).



Sárga (Pillar) 2-es kártya: miután felajánlást tettél az obeliszknél, eldobhatod ezt a kártyát, hogy még egy felajánlást tehess. A második felajánlásod során +2 extra kristályszilánkot kell elköltened (azaz az obeliszk 8-as dobozához 10 kristályszilánkot kell eldobnod).



Készítők

A szerző, Reiner Knizia, a világ egyik leghíresebb játékkervezője. Több mint 200 játékot tervezett, amit számtalan nyelven, számtalan országban kiadtak már. Az egész világon legtöbbször talán a „Lord of the Rings” fantasy társasjátékával játszanak.

Reiner Knizia külön köszönetet mond David Farquhar-nak és Kevin Jacklin-nek a Kék Hold (Blue Moon) világ megalkotásához való hozzájárulásukért. Szintén nagy-nagy köszönetet mond a rengeteg játéktesztelőnek, különösképpen Iain Adams, Jon Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin és Andy Parsons uraknak.

© 2006 Kosmos Verlag, Stuttgart

Eredeti cím: Blue Moon City

Szerkesztés: TM-Spiele

Kártya illusztrációk: Daren Bader, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Todd Lockwood, John Matson, Jim Nelson, Michael L. Phillippi, Franz Vohwinkel

Illusztrációk és grafikák: Franz Vohwinkel

Angol / amerikai kiadás szerkesztői: Robert Vaughn és James Torr

Art.-Nr: 690984

KOSMOS

© 2006 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: bluemoon@kosmos.de
www.blue-moon-games.com
www.kosmos.de

Minden jog fenntartva.

MADE IN GERMANY

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DA'S INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Kék Hold Városának épületei

Kristálpark



A Sötét Kort megelőzően a Kristálpark Kék Hold Város életének sarokköve volt. A park közepén magasodik az obeliszk, melynek csúcsán egykoron a Pszi Szent Kristály ragyogott. Ez a kristály volt a kapocs Kék Hold istene és az őt imádók között. Csak az Örökösök Háborúja során összetört Szent Kristály egybeforrasztásával lehet visszaállítani Kék Hold Városának eredeti pompáját.

Királyi Palota



Annak idején itt élt az öreg király, Roland herceggel és Elinor hercegnővel együtt. A Kristálparktól keletre elhelyezkedő palota jelen pillanatban romokban áll. Bár az újjáépítéséig lakatlan marad, az itt élők remélik, hogy Kék Hold istene az áldását adja az új királyra (vagy királynőre), miután az helyreállította a Pszi Szent Kristályát.

Tűz Temploma



A Tűz Templomának romjait a Kristálpark északi oldalán leled. A templom adott otthon egykoron Likának, a Tűzsárkánynak, és az épület szívében ott lobogott az örökkön lángoló Szent Tűz. Mindig a Vulca nép egyik tagja volt Lika főpapja, és kiválasztottja. A Tűzsárkány megtanította szolgálóinak, hogy miként manipulálják a láng esszenciáját, mely a mágia és hatalom legtisztább megjelenési formája.

Föld Temploma



A Föld Templomának romjait a Kristálpark déli oldalán leled. A templom adott otthon egykoron Dorannak, a Földsárkánynak, és az épület udvarán nőtt az Élet Szent Fája. Mindig a Terrah nép tagjai közül kerültek ki Doran kiválasztottjai. A Földsárkány birtokát áthatja a föld esszenciája, melynek erejét az élet szolgálatába és védelmébe állította.

Víz Temploma



A Víz Templomának romjait a Kristálpark nyugati oldalán leled, a Tűz és Föld temploma közt, egyensúlyt tartva a fizikai és a szellemi lét között. A templom adott otthon egykoron Seshának, a Víz sárkánynak, és a falai pedig a Szent Forrást rejtették. Mindig az Aqua nép tagjai közül kerültek ki Sesha kiválasztottjai, akik elsajátították a tökéletes egyensúlyt és harmóniát. Sesha tanítása szerint a hatalom értéktelen, hacsak az nem egy bölcs és önmagán uralkodni tudó kezében összpontosul.

Nagy Vízvezeték



A Nagy Vízvezeték egy olyan kőműves mestermunka volt, amely a Szent Forrás vizét jutatta el a Kék Hold Városának egész területére. A vízvezetékét Hoax tervek alapján a Terrah építette és az Aqua tartotta fenn - ezzel vált a népek között egykoron fennálló harmónia épített példájává. Ha a Nagy Vízvezetékét végre sikerülne helyreállítani, akkor azzal talán e harmónia is újból feléledne.

Zarándokszállás



Sok Terrah számára szent kötelesség volt, hogy életében legalább egyszer elzarándokoljon a Kék Hold Városában álló Föld Templomába. Ezek a zarándokok a hagyományoknak megfelelően, a Terrah által üzemeltetett Zarándokszálláson kerültek elszállásolásra, de voltak benne fenntartva szobák más népek zarándokai számára is.

Citadella



Mindent, mit Lika kiválasztottai tudtak a mágiáról és a hatalomról, továbbadták Vulca társaiknak. Ők azután emiatt egyre hatalmasabbak, de ezzel egyre önhittebbek is lettek. Vulca varázslói a Sötét Korban teljesen átvették a Citadella irányítását, és megtagadták, hogy rajtuk kívül mások is beléphessenek az épületbe. Talán ha egyszer újjáépül a Tűz Temploma, és a Vulca ismét elfoglalja szent helyét, megnyílhatnak a Citadella kapui is.

Örtorony



A hatalmas Örtornyot egykoron a Flit tartotta fenn, akik szárnyaik segítségével a Kék Hold Városának égén röpködtek. Bár szárazföldi támadással szinte lehetetlen lett volna bevenni, a Végítélet Éjszakáján egy földrengés rombolta le. Ha egyszer újjáépül, több lesz, mint egy sima lakóhely: a Flit jövőd generációinak emlékművévé válik, emlékeztetve őket arra, hogy légi életük szorosan kötődik a földön járókéhoz.

Nagycsarnok



A Nagycsarnok volt a legfontosabb találkahelye a Mimixnek, egy olyan testvériségnek, aki legalább annyi hatalmas harcosnőt adtak már a világnak, mint amennyi ravasz bölcslet. Az újjáépítése bizonyítaná a Mimix erejét és bölcsességét, amit azután ismét a Kék Hold Városának szolgálatába állíthatnának.

Hoax Egyetem



A Sötét Kor előtt a Hoax oktatta az összes fajt, és az egyetem épülete volt tudásuk központja. A Sötét Korban azután az egyetem vénei furcsa eszközöket készítettek, melyek inkább szolgálták a pusztítást, mint a tudást. A Hoax manapság az újjáépítéshez szükséges gépezeteket gyárt leginkább, és ígéretet tettek az ifjabb generációk oktatására, hogy az építkezés nagy munkája egyszer majd befejeződhessen.

Vásárcsarnok



A Vásárcsarnokban művészeti alkotások, kézműves tárgyak, fura sörök és lények lelőhelye volt: azaz szinte bármit meg lehetett találni benne, amit a Pillarok a távoli földeken megvásároltak, és itt értékesítettek. Ezek a mesterkereskedők természetesen a legértékesebb és legegzezotikusabb tárgyakat megtartották maguknak... bár jó pénzért még ezek is megvehetők voltak. A Kék Hold Városában sehol máshol nem gyűlt össze olyan tarka néptömeg, és sehol máshol nem terjedtek olyan gyorsan a pletykák, mint itt.

Nagy Könyvtár



A Sötét Kor előtt Kék Hold Városának könyvtára a tudás kincsesládájának számított. Még ha egyszer újjáépül is, a Hoax tudósoknak számtalan évre lesz szükségük, hogy ismét összeszedjék az egykor benne tárolt tudást. Még sok-sok előadást meg fognak tartani, mielőtt Kék Hold történetei és mondái megint a megfelelő helyükre kerülhetnek.

Kereskedőház



Bármilyen, amit a Pillar nem tudott a Vásárcsarnokban értékesíteni, az megtalálható volt a Kereskedőházban. Ez volt a központja a sok külhoni kereskedőnek, a Pharnak és a Bukának is.

Repülés Tornyja



Ez a (Flit szemmel nézve) tökéletesen megépített egykori épület a le- és felszállóhelyek hatalmas rendszerét tartalmazta. Bár a gyermeteg Khindek sokan gúnyolódtak rajtuk, a Flitek számára ez igazi menedékház volt.

Városi Rezidencia



Minden alkalommal, mikor a Mimix Nagy Szellemasszonya ellátogatott a Kék Hold Városába, itt szállt meg. A Sötét Kor alatt ritkán jutott el a városba, de remélhetőleg ez az újjáépítés után változni fog.

Toronykolostor



Keveset tudunk a Flitek hétköznapi életéről, és még kevésbé volt ismert, hogy mi folyhatott a toronykolostor falai közt. A Khind ugyan váltig állította, hogy ők mindent láttak, de mikor rákérdezett valaki a részletekre, csak kikacagták az illetőt. Talán ebben az új korszakban a kívülállók is megpillanthatják majd egyszer a Flitek legtitkosabb szertartásait.

Karavánszeráj



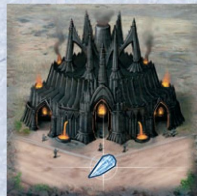
A karavánszeráj volt a Pillárok egyik fő találkahelye, ahol a távoli országokban tett hosszú utazásaik után összejöttek, és híreket cseréltek egymással. A Khindek itt nagyobb számban fordultak elő, mint bárhol máshol, mert nagyon szerették hallgatni ezeket az érdekesítő történeteket.

Termálfürdő



A Termálfürdő épülete egykoron a Kék Hold Város lakosai menedéke volt, forró vizes medencéi lehetővé tették számukra, hogy kiáztassák bennük minden fájdalmukat és bánatukat. Persze nem csak a felüdülés céljára szolgált: a vizet itt földméli tüzek forralták fel, emlékeztetve a víz és tűz hatalmára mely összeköti e két elemet.

Vaskohó



A tűz alapvetően egy pusztító elem, de teremteni is képes. A Vaskohó egy remek példája ennek: a Kék Hold Városának lakói előnyben részesítették az itt készült szerszámokat éppúgy, mint később az itt kovácsolt fegyvereket, mellyel egymással harcolhattak. Mégis, ha egyszer újjáépül, a kohó tüzei újból beragyoghatják majd városukat.

Bronz Malom



A Terrah gazdák vetették be a földeket, és ők voltak a felelősek a Kék Hold Város lakóinak gabonával való ellátásáért. Épp ezért fontos lenne a Bronz Malom újjáépítése, mely oly sok éhes munkást tudna ellátni.