

Betáplálva: 1997. jún. 12. 12h:45'
EZ A 140. JÁTÉKHETED, 130. FORDULÓD
141. játékhét kezdete: jún. 17.
A következő fordulót azonnal
betápláljuk, amint megkapjuk.

KALANDOZÓ: #2569
SZÁMLA : XXXX
ZSETONOK : 1070
extraf: 4



Tóth Zoltán
Debrecen
Horgász út 3.
4030

MCSIVAAT KALANDJAI

Néhány óra telt el azóta, hogy letáboroztál.

Aggódva veszed észre, hogy a múltkori csípés nyoma mennyire duzzadt. Kezelni kéne valamivel. Milyen kár, hogy nem figyeltél jobban annak idején édesanyádra, aki a különféle kenőcsöket készítette. Most tudnál mihez kezdeni, s nem kéne itt ülnöd kétségek közepette. Legalább segítene valaki... S ekkor érzed, hogy egy fényes burok vesz körül, emberek, elfek, kobuderák hajolnak feléd, mindegyik ugyanolyan jelvényt visel. Mormolnak valamit, s a duzzanat apadni kezd, egyre kisebb és kisebb lesz. S mikor végleg eltűnik, Te is felébredsz.

A táborozás alatt próbáltál minél többet pihenni. A rendelkezésedre álló rövid idő ellenére is sikerült némi életerőt visszanyerni. (+14 életerő.) Varázserőd regenerálódik. (+20 varázspont.) Erőt merítesz a Közös Tudatból. (+1 tudatpont.)

* **1. KP:** **gyakorolsz a 182. tárggyal 1 pontért**

Fegyvereddel intenzív gyakorlásba kezdesz. Határozottan hasznos időtöltés volt. A következő szinthez szükséges tudásod fele már megvan. [1 pontot használtál fel, van még 266.]

* **2. KP:** **gyakorolsz a 138. tárggyal 1 pontért**

Köröket rajzolsz a földre, és megpróbálsz minél távolabbról a középső körbe dobni. Egyre jobban megy a dolog. Még sokat kell gyakorolnod. [1 pontot használtál fel, van még 265.]

* **3. KP:** **elmormolod a 24. varázslatot**

Mély, misztikus hangon kántálni kezdesz. Bizsergető, csípős érzés fut végig rajtad. Elmondtad a hadiszerencse II varázslatot! (+2 szerencse.) [-6 varázspont.] [5 pontot használtál fel, van még 260.]

* **4. KP:** **átadod a 259. tárgyat a 4124. kalandozónak (5 darabot)**

Sajnos az a kalandozó hatótávon kívül van. [0 pontot használtál fel, van még 260.]

* **5. KP:** **kézbeveszed/felveszed a 161. tárgyat a bal kezedbe**

Elrakod a pular kristályt, majd a bal kezedbe veszed a nagy vaspajzsot. [0 pontot használtál fel, van még 260.]

v 1 10 **elmormolod az 1. varázslatot**

Megfelelő mozdulatok kíséretében mormolni kezdesz. A kitörni készülő energia már az ujjaidban is van! Sikerült elmondanod a vámpirizáció varázslatot! Ellenfeled közelharcban elfüstölő életenergiájának egy részét fel tudod fogni. [-8 varázspont.] [5 pontot használtál fel, van még 255.]

(Feltételes gyógyítás:) Soha nem gondoltad volna, hogy ha hús fekvőtámasz után tíz hátraszaltót ugrasz, majd két percig nem veszel levegőt, akkor annak jótékony hatása lehet a szervezetedre. Csak harmadszor sikerült hibátlanul megcsinálnod, de most már nem kételkedsz. (+53 életerő.) [40 pontot használtál fel, van még 215.]

m 8 8 8 **mozogsz északra, északra, északra**

Síkság, továbbra is csak síkság. Ahogy sétálsz, egyszercsak megragadja valami a figyelmedet. Megvizsgálod közelebből: találtál egy friss csatamezőt.

(Feltételes kutatás:) Mosolygó keselyűként csapsz a borzalmas mészárlás színhelyére. Tetemek százai hevernek mindenfelé. A sok szerencsétlen lemészárolt bizonyára szegényes zsoldért menetelt a vágóhídra. Turkálni kezdesz a szemétben, a kiszáradt belek közt. Neszezést hallasz - úgy látszik, nem vagy egyedül! Egy **tetemember** készül a lemészárlásodra. Futsz, mint az örült, átvirágolva az akadályokon. Megúsztad! Lihegsz, huhuhu.

Látsz egy álmovirágot. Épp virágzik! Begyűjtesz 1 álmoport. Megtorpansz, mert valami felkelti a figyelmedet. Aha! Találtál egy szent tölgyfát. Egy cserkész kobolddal találkozottál. Van nála egy térkép, de nem tudja, hogy pontosan merre van. Ha van

nálád szeksztráns, akkor pontosan megmondhatod neki 5 TVP-ért (33. jellempróba).

(Feltételes gonoszkodás:) Ez a kincses térkép jól fog jönni, gyorsan kitéped a kobold kezéből. A cserkész visítva menekül. Megvizsgálod a zsákmányodat: Nyuszi-rét; magas, jól megmászható fa; akadályverseny indulópontja. A fenébe, nem jó semmire. Dühösen dobod el. (+2 gonoszság.)

Körbevizsgálódsz. Nem túl régi (maximum néhány napos) törpe nyomok vezetnek délnyugatra. Találsz még friss kobudera nyomokat, amelyek délkeletre, friss gnóm nyomokat, amelyek északra, friss elf nyomokat, amelyek délnyugatra, friss troll nyomokat, amelyek nyugatra, friss kobudera nyomokat, amelyek nyugatra, friss kobudera nyomokat, amelyek északra, friss alakváltó nyomokat, amelyek délre vezetnek. Összefutsz **Igo Josycuneval**. Egy fekete bőrcsizmát, egy obszidián karkötőt, egy aranygyűrűt, egy feketekard nyakláncot, egy obszidián függőt, egy villám szimbólumot, egy arany karperecct, egy gromak páncélt, egy tankány karmot, egy vassisakot és egy igazgy. fülbevalót visel. Fegyverzetét egy élőholt quwarg trófea, egy ezoterikus mardel trófea és egy varkaudar behemót trófea díszíti. Valamilyen szövetség tagja, jelvénye: éjfélete kardról vörös vércsepp csapódik a porba. Bal kezében egy nagy vaspajzsot tart. Lőfegyvere egy hosszú íj. Tisztán érzed auráját: semleges a nyomorult. Mosolyogva szemléled, ahogy az illúziót bámulja. Üdvözlitek egymást, aztán ki-ki folytatja a maga útját. Közeleg az ebédidő, de nincs semmi kajád.

(Továbbmész...) Síkság, továbbra is csak síkság. A végtelen síkság egyhangúságát csak néha töri meg egy-egy csupasz kenyérfa. Ahogy cammogsz, egyszer csak hogy, hogyanem: kiszúrsz egy ősi csatamezőt. Szemedet összehúzza előrekélmélés: igen, jól látod, találtál egy szent tölgyfát. Öreg nyomkövetőként körbeszaglászol. Még egész friss kobudera nyomok vezetnek délre. Találsz még friss gnóm nyomokat, amelyek északkeletre, friss gnóm nyomokat, amelyek délkeletre, kb. 1 hetes gnóm nyomokat, amelyek délre, kb. 1 hetes kobudera nyomokat, amelyek északkeletre, kb. 1 hetes emberi nyomokat, amelyek délre, kb. 1 hetes alakváltó nyomokat, amelyek délre, friss elf nyomokat, amelyek délre vezetnek. Összeakadsz **God's Warriorr**al. Egy ezüst karkötőt, egy rejtőköpenyt, egy fekete bőrcsizmát, egy tankány karmot, egy kígyóbőr övet, egy nap szimbólumot, egy trófea nyakláncot és egy vassisakot visel. Felszerelését egy quwarg királynő trófea, egy quwarg harcos trófea és egy hadrosaurusz trófea teszi egyedivé. Valamilyen szövetség tagja, jelvénye: Fehéren izzó tűzgömb. Övén 1 kalandozóskalp fityeg! Bal kezében egy bronzpajzsot tart. Auráját érzékelve máris tudod, fehér, mint minden jónak. Pfuj! Mogorván egymásra bámultok. Azért harcra nem fog sor kerülni. Meglepetten tekint feléd - valószínűleg az illúzió miatt. Továbbmész. Összefutsz **Shirannal**. Egy nap szimbólumot, egy smaragd védőgyűrűt, egy fekete bőrcsizmát, egy gromak páncélt, egy sárga erőövet, egy lánckesztyűt, egy bronzsisakot és egy rejtőköpenyt visel. Ruházatát egy óriásféreg trófea, egy borzalmas varkaudar trófea és egy hadrosaurusz trófea színesíti. Furcsa jelvénye van: Aranysárkány. Övén 1 kalandozóskalp fityeg! Jobb kezében egy vashegyű lándzsát, bal kezében egy orgyilkos tört tart. Érzékeled auráját: visszataszítóan tiszta, jelezve, hogy jó. Kölcsönösen bizalmatlan tekintettel végigméritek egymást. Látszik rajta, hogy elképed az illúzió láttán. Otthagysz a másik kalandozót.

(Továbbmész...) A síkságot ritka erdő váltja fel. A madarak már messziről jelzik VALAMI érkezését. Magabiztosan nézed a közeledőt. Hiszen csak egy **purifikátor**. Úgy tűnik ma Te vagy a főfogás a szörny étlapján. Mivel szavakkal úgy sem tudnád meggyőzni, jöhetnek a fegyverek.

Nem árt az elővigyázatosság! Egy hhaar burka varázslattal készülsz a csatára. Egy jégcsóva varázslatot dob rád a másik. 11 életpontot veszítettél. Ubuk dobónyílat markolva becélzod a mozgó célpontot. Elrepül 3 ubuk dobónyíl. Pár lövedéked átjárja a purifikátor testét. (3 támadással 33 életpontot sebezve.) Félelmet nem ismerve a másikra támadsz. Vashegyű lándzsával néhányszor teljesen átdöföd a purifikátor testét. (3 támadással 84 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+11 életerő). A purifikátor többször beléd döfi a szarvát. (4 támadástól 11 életpontot vesztesz.) Aurád tisztul. (+3 jószág.) A purifikátor most már meggondolná a harcot, de egy kicsit elkésett. Megölted!

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 3 ubuk dobónyílat talál sz meg, amelyet még használni tudsz. Felhasználva a kőkést, szereztél 1 purifikátor hájat. 930 tapasztalati pontot kaptál. Elmúlt a vámpirizáció hatása. [71 pontot használtál fel, van még 144.]

e 30 élelemszerzés 30 pontért

Belebotlasz néhány érett sárgadinnyébe. Be a zsákba! (+3 kaja.) Már rég láttál kaját, nem csoda, hogy ennyire örülsz az ételnek. (-3 kaja.) Az ágak reccsenése idejében jelzi a közlegő veszélyt. Pár lépést teszel a szörny felé, és felismered. Egy **purifikátor**. Mivel minden egyéb kommunikációs lehetőséget kizár a szörny agresszív magatartása, felkészülsz a csatára.

Ellenfeled mormol, majd ujaiból kirepül egy jégcsóva varázslat. 17 életpontot veszítettél. Teli erőből ubuk dobónyílat dobsz az ellenfeledre. Elrepül 3 ubuk dobónyíl. Alaposan megsorozod a purifikátor szürke hengertestét. (3 támadással 29 életpontot sebezve.) Marokra fogva a vashegyű lándzsát ellenfeledre ugrasz. Vashegyű lándzsával tökéletesen perforálsz a purifikátor szürke hengertestét. (3 támadással 83 életpontot sebezve.) Néhány döfést kapsz a bal karodba. (6 támadástól 15 életpontot vesztesz.) Purifikálódsz. (+4 jószág.) A szörny még egy utolsó halálüvöltést hallat, majd eldől.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 3 ubuk dobónyílat talál sz meg, amelyet még használni tudsz. Felhasználva a kőkést, szereztél 1 purifikátor hájat. 930 tapasztalati pontot kaptál. [30 pontot használtál fel, van még 114.]

(Feltételes gyógyítás:) Nem tudod, hogy a kólabokor miről kapta nevét, de a furcsa, hosszúkás gyümölcsből kinyerhető

barnás folyadékot te is kedveled. Mivel gyógyhatása nem túl erős, a fél bokrot leszüreteled, és jól teleiszod magad. Egy nagyot böffentesz, és máris jobban érzed magad. (+56 életerő.) A sok gyakorlás növelte tudásodat (+1 gyógyítás). [40 pontot használtál fel, van még 74.]

m 8 8 7 mozogsz északra, északra, északnyugatra

Az utolsó fák is mögötted maradnak. Feltáruel előtted a hullámmó, zöld füves síkság. Valahonnan csengő madárdal száll feléd. Oopsz, e mellett nehogy elmenj! Éles szemeddel kiszúrtál egy tűzbokrot. Ahogy cammogsz, egyszer csak hogy, hogyan: kiszúrsz egy phua-kúpot. Éles szemeddel azonnal kiszúrod, hogy van valami a földön... Kicsit régi (kb. 1 hetes) emberi nyomok vezetnek nyugatra. Találsz még friss emberi nyomokat, amelyek délnyugatra, friss alakváltó nyomokat, amelyek délkeletre vezetnek.

(Továbbmész...) Még mindig füves síkságon vagy. Egyszer csak megtorpansz. Hohó, nicsak, mit fedeztél fel: egy friss csatamezőt.

(Feltételes kutatás:) Keresgélni kezdesz a csatamező területén. A vért már felszívta a föld, de a bűz még nem oszlott el. Kiegett harci szekerek, döglött csatacickányok és harci burástyák mindenfelé. Szisztematikusan motozod meg a nem teljesen undorító hullákat. Hirtelen zajra leszel figyelmes - valami közeledik! Egy **tetemember** jön feléd. Futsz, mint az örült, átugrálva az akadályokon. Megúsztat! Lihegsz, huhuhu. A sok gyakorlás növelte tudásodat (+1 felderítés).

Vékony, de tiszta vízü patakra bukkanasz, amely nyugatról folyik keletre. Ivás után megtöltöd a vizesömlőt is. Döbbenetes látvány tárul a szemed elé: egy hatalmas méretű verem szélén egy óriási fa álldogál, egy vastag ágáról a verem fölé egy ketrec lóg. A ketrecben egy rémült tekintetű mutáns lapul. A verem mélyéről mocorgást hallasz. Ha segíteni akarsz a szerencsétlen mutáns, egy zárnyitó készletre, legalább 5-ös zárnyitás szakértelemre, és 14 TVP-re van szükség (43. jellempróba). A fű zizzenésére felfigyelve, észreveszel egy feléd törtető szörnyet. Hmm, csak egy **quwarg királynő**. Ettől nincs semmi félnívalód. Az ellenfeled láthatólag harcra készül. Te felkészülten várod.

Ubuk dobónyílat markolva becélzod a mozgó célpontot. Elrepül 3 ubuk dobónyí. Pár lövedéked átjárja a quwarg királynő jobb oldalát. (2 támadással 10 életpontot sebezve.) Elszántan ellenfeledre rontasz. Vashegyű lándzsával több döféssel felnyársalod a quwarg királynő testét. (3 támadással 56 életpontot sebezve.) Hiába próbálsz hátrálni, a quwarg királynő többször is megmar! (3 támadástól 13 életpontot vesztesz.) Vashegyű lándzsával néhányszor teljesen átdöföd a quwarg királynő testét. (3 támadással 60 életpontot sebezve.) Csípéseket kapsz a lábaidba. (3 támadástól 18 életpontot vesztesz.) A másik félti az irháját, és menekülésre fogja a dolgot.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 3 ubuk dobónyílat talál sz meg, amelyet még használni tudsz. Megvizsgálod a talajt. Nem valami friss (kb. 1 hetes) emberi nyomok vezetnek délkeletre. Találsz még kb. 1 hetes emberi nyomokat, amelyek keletre vezetnek.

(Továbbmész...) Bozóttal teli terepre értél. Rövid megszakítás a sík vidék egyhangúságában. Egy pillanat alatt megérzed, hogy már nem vagy egyedül. Felismered a közeledőt. Csak egy **vérfürdető magszim**. Nem jelenthet különösebb problémát. Nyugodtan várod, hogy megleckéztethessed a pímasz lényt.

Ubuk dobónyílat hajítasz a másik védtelen testébe. Elrepül 3 ubuk dobónyí. Több lövedéked átfúrja a vérfürdető magszim alsó, lágy részeit. (2 támadással 11 életpontot sebezve.) Elszántan a másikra ugrasz. Vashegyű lándzsával néhányszor teljesen átdöföd a vérfürdető magszim alsó, lágy részeit. (3 támadással 45 életpontot sebezve.) Csápok szívnak vért a combjaidból. (5 támadástól 14 életpontot vesztesz.) Vashegyű lándzsával nagy lendületekkel át- meg átszúrod a vérfürdető magszim húsos törzsét. (4 támadással 59 életpontot sebezve.) Csápjaival a vérfürdető magszim csapásokat mér a hasadra. (6 támadástól 16 életpontot vesztesz.) A szörny még egy utolsó halálüvöltést hallat, majd eldől.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 3 ubuk dobónyílat talál sz meg, amelyet még használni tudsz. Felhasználva a kőkest, szereztél 1 magszim belet. 826 tapasztalati pontot kaptál. Oopsz, e mellett nehogy elmenj! Éles szemeddel kiszúrtál egy rúnakövet. Pillanatnyi mentális érintkezés után már látod, hogy ez valószínűleg Tharr rúnaköve. [56 pontot használtál fel, van még 18.]

m 7 7 mozogsz északnyugatra, északnyugatra

Még mindig bozótos. Megpillantasz a földön egy csúszó-mászó quwargot. Gyorsan eltaposod a kártevőt. 1 tapasztalati pontot kaptál. Egy pillanat alatt megérzed, hogy már nem vagy egyedül. Már gyerekkorodban sem ijedtél meg, ha egy **vérfürdető magszim** közeledett feléd. Most sem aggódsz különösebben. Nem tetszik a szörny képe. Úgy döntesz kiplasztikázod egy kicsit.

Ubuk dobónyílat hajítasz a másik védtelen testébe. Elrepül 3 ubuk dobónyí. Több lövedéked átfúrja a vérfürdető magszim testét. (2 támadással 10 életpontot sebezve.) Vad csatakiáltással, felemelve a vashegyű lándzsát a másikra rontasz. Vashegyű lándzsával több döféssel felnyársalod a vérfürdető magszim testét. (3 támadással 40 életpontot sebezve.) A vérfürdető magszim csápjai a jobb lábad köré tekerednek. Kikászálódsz, de milyen áron! (8 támadástól 20 életpontot vesztesz.) Vashegyű lándzsával tökéletesen perforálsz a vérfürdető magszim húsos törzsét. (4 támadással 66 életpontot sebezve.) Csápok szívnak vért a combjaidból. (5 támadástól 13 életpontot vesztesz.) A vérfürdető magszim szemében félelem villan, aztán lassan lehúnyja, miközben lelke kitör testének fogságából.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 3 ubuk dobónyílat talál sz meg, amelyet még használni

tudsz. Felhasználva a kőkést, szereztél 1 magzim belet. 826 tapasztalati pontot kaptál. Körbevizsgálódsz. Épphogy megismerhető (kb. 2 hetes) alakváltó nyomok vezetnek nyugatra.

(Továbbmész...)

Nincs elég pontod ahhoz, hogy ezt a parancsot végre tudd hajtani. [12 pontot használtál fel, van még 6.]

- * 1. BP: **gyakorolsz a 182. tárggyal 1 pontért**
Refinált szűrásokkal több tucatnyi képzelt ellenfeledet teríted le. A következő szinthez szükséges tudásod kétharmada már megvan. [1 pontot használtál fel, van még 5.]
- * 2. BP: **használod a 147. tárgyat**
Felállítod a csapdát úgy, hogy a közeledbe lopódkodók ne vehessék észre, csak akkor, ha már késő. [3 pontot használtál fel, van még 2.]
- * 3. BP: **kézbeveszed/felveszed a 239. tárgyat a bal kezedbe**
Elrakod a nagy vaspajzsot, majd a bal kezedbe veszed a pular kristályt. [0 pontot használtál fel, van még 2.]
- * 4. BP: **használod a 396. tárgyat**
Kibontod az álomvirág szirmait és beszippantod az álomport, remélve, hogy nyugodtabb éjszakád lesz. [Lopás parancsaid, nem szörnyekre vonatkozó támadás parancsaid törlődtek, agressziód 3 lett, kaptál egy BA parancsot jókra és semlegesekre.] [0 pontot használtál fel, van még 2.]
- * 5. BP: **nem támadod a semleges jelleműeket a jó jelleműeket**
BA 989 parancs törölve. BA 990 parancs törölve. [0 pontot használtál fel, van még 2.]
A testedben levő méregtől egyre gyengébb vagy (-44 életerő). A nap kalandjaitól megfáradtan, egy helyet keresel, ahol aránylag biztonságban pihenhetsz. A fáradtság a legjobb altatómester: szinte azonnal elalszol. A megpróbáltatások egyre szívósabbá tesznek. (+1 max. életerő.) Elmúlt a hadiszerencse II hatása.

Ebben a körben 2 pontod maradt, ebből a következő körre 2 pontot vihetsz át. Kapsz még 271 pontot. A következő körben tehát 273 pontot költhetsz el.

***** Nekik írhatasz: *****

Igo Josycune (#2895) : Hodroga Szilárd, Békéscsaba, Orosházi út 16., 5600
God's Warrior (#3447) : Kádas Géza, Budapest, XVI. u. 19., 1172
Shiran (#4900) : Petren Ferenc, Budapest, Régész u. 9., 1155 Tel:272-22-95

KARAKTERLAPOD

McSivaat, egy fekete, hosszú hajú, barna szemű ember férfi vagy. Dornodon ministránsa vagy. Az Illúzió Mesterei (#9129) K.T. tagjai közé tartozol. Ez a 130. forduló.

erő : 30	szint : 17	merészség: 10/ 3	magasság: 170 cm
iq : 20	támadás : 16	agresszió: 3	testsúly: 84 kg
ügyesség : 25	védekezés: 26	menekülés: 30 %	életkor: 23 év
egészség : 16	életpont : 255/ 45	jellem: gonosz (137)	tul.pont: 0
szerencse: 17	varázspt : 165/ 5	pénz : 0 arany	kép.pont: 0
tudatpont: 7/ 5			

Eddig összesen 579 szörnyet (4 ebben a körben) öltél meg. Ebben a fordulóban 3513 TP-t kaptál. Jelenleg 224354 TP-d van. A következő szinthez még 35646 TP szükséges. Trófeáid: dehidrátor, élőholt quwarg, quwarg királynő. A 122. fordulóban 386 arany került a bankszámládra (nem beleértve a kamatokat).

Harci ismeretek (szint)

ökölhívás: 1	szűrőfegyverek: 23	vágófegyverek: 1	ütőfegyverek: 1
lőfegyverek: 11	dobófegyverek: 16		
Felt. fegyverváltás: << szöges bunkó			
Felt. lőfegyver használat: semmi (0.); bumeráng (1-7.); ubuk dobónyíl (8-);			
óvatosság (labirintusokban): 0			

Egyéb ismeretek (szint)

rejtőzködés: 11	nyomkövetés: 33	lopás: 1	mászás: 2
csapdakészítés: 10	csapdaészlelés: 3	gyógyítás: 42	titkosírás: 2
felderítés: 9	szörnyidomítás: 1	teológia: 6	taumaturgia: 18
zene: 1	szörnyismeret: 4	zárnýtás: 5	vadászat: 8
bányászat: 12			

Feltételes parancsok

ásol max. 16 pontért; gonoszkodsz max. 15 pontért;
*készítesz 249. tárgyat (max. 3 db-ot); gyógyítasz 50 % életerő alatt, 40 pontért;
*készítesz 138. tárgyat (max. 4 db-ot); kutatsz max. 45 pontért;
*készítesz 347. tárgyat (max. 1 db-ot); maradék tvp-dból 1. tulajdonságodat TF-eled;
Felt. támadás: 187; *96; 232;
Barátságosság: 66; 5; 146; 9111. KT; gonosz jelleműek; 164; 176; 189; 232;

Varázslataid (#sorszám, *hány pontba kerül)

vámpirizáció (#1 *8)	tolvajszem (#2 *5)	alkímia (#7 *7)
életszívás (#10 *5)	jellemrejtés (#23 *10)	hadiszerencse II (#24 *6)
energiatüskék (#29 *5)	hhaar burka (#32 *6)	izomernyesztés (#33 *6)
méregfelhő (#37 *12)	láthatatlanság (#76 *15)	városi teleport (#96 *50)
szopókőirtás (#174 *10)		

Feltételes varázslat-használat: 10. és magasabb szintűek ellen

Támadó varázslat lista (var. szám) : 29

Védekező varázslat lista (var. szám): 32

Feltételes támadó/védekező varázslat használat:

Mit 33 29 29 33 33 33

Kire 174 150 96 156 152 163

Tárgyaid (*-gal jelöltek bekészítve, zárójelben tárgy sorszáma)



1*bronzsisak (#88)
1 bőrsisak (#57)
1*lánckesztyű (#230)

Páncélok és pajzsok

1*fekete bőrcsizma (#247) 1 szöges páncél (#65)
3 tankány karom (#237) 1*rejtőköpeny (#277)
1 nagy vaspajzs (#161) 1*gromak páncél (#270)



1 kőkés (#6)
2 nehezék (#258)
3 mérg. ubuk túske (#137)
1 bronzhegyű nyíl (#94)
10 ubuk túske (#131)
4 ubuk dobőnyíl (#138)

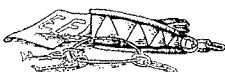
Fegyverek és lövedékek

1*fúvócső (#20) 3 bumeráng (#249)
1 sallank nyíl (#129) 1*vashegyű lándzsa (#182)
1 szöges bunkó (#8) 2 orgyilkos tör (#225)
1 ezüsthégyű nyíl (#323) 1 kőalapács (#13)
3 mérg.ubuk dobőnyíl (#188) 1 mérg. vas dobőnyíl (#190)
1 kerek kő (#19)



2*denevér szimbólum (#140) 1*obszidián karkötő (#229)

Ékszerek és egyéb csecsebecskék



1 furulya (#233)
1 ásó (#34)
1 szekszetáns (#32)

Eszközök, használati tárgyak, készletek

1 kötél (#92) 1+deus ex machina (#1)
3 zárnyitó készlet (#39) 1+hebrencs csapda (#147)
2 szent jogar (#150)



5 sullár hólyag (#168)
5 uzbány csőr (#169)
3 kavadu iszák (#25)
1 aranyló ugarháj (#100)
1 vizestömlő (#3)
1 fűszertartó (#210)
6 zöld üveg (#82)
1 huhogó bibe (#332)

Löttyök és porok, tartóstud

[bennük 33 csepp spiritusz (#170)]
[bennük 43 csepp ugh méreg (#166)]
[bennük 8 csepp gyenge méreg (#26)]
[üres]
[benne 20 korty víz (#27)]
[benne 1 csepp sáfránypor (#211)]
[bennük 10 csepp ragasztó (#83)]
[benne 12 csepp rákfatty váladék (#333)]



3 szuperkötél (#209) 1 gromak bőr (#268) 10 kavadu lebeny (#24)

Egyéb bigyók és gyanús csúnyaságok

26 madártoll (#112)	1 dorony tüdő (#212)	1 bordacsont (#16)
6 vasérc (#152)	1 drótszőr (#37)	6 sallank karom (#128)
2 mákrózsa virág (#56)	1 moa burát (#384)	3 evaporőr háj (#105)
2 varányszem (#30)	1 kazmár gyökér (#205)	1 csuklyavirág (#133)
6 amniosz (#203)	1 ilkin érc (#232)	2 purifikátor háj (#269)
12 pirkít (#153)	12 álompor (#396)	4 óndarab (#85)
4*pular kristály (#239)	2 magszim bél (#103)	1 sünmedve túske (#14)
1 ovimon-bogyó (#207)	1 móri gyümölcs (#116)	

Összsúly: 80.63 kg megterheltség: 115 %

GYJ: Tetszőleges értékű tárgyakra, ha megterheltséged 300% alatt van.

Figyelmeztetés: Kezdesz éhes lenni. Nem árt a következő körben legalább egy É 30 vagy É 40 parancs.

E KÖRBEN TETT LÉPÉSEID TÉRKÉPE

McSivaat 130. fordulója

	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										

(132,26) vérfürdető magszim (#148)

(133,27) vérfürdető magszim (#148), Tharr rúnaköve

(134,28) friss csatamező (#262), patak, 43. jellempróba, quwarg királynő (#153)

(134,29) tűzbokor (#35, belőle készíthető: #36), phua-kúp (#372)

(134,30) purifikátor (#157)

(134,31) ősi csatamező (#263), szent tölgyfa (#393), God's Warrior (3447. kalandozó), Shiran (4900. kalandozó)

(134,32) friss csatamező (#262), álomvirág (#395, belőle készíthető: #396), szent tölgyfa (#393), 33. jellempróba, Igo Josycune (2895. kalandozó)

TÚLÉLŐK FÖLDJE REFERENCIA

McSivaat 130. fordulója

Szörnyek

vadász tatu (#10)	lila brekk (#11)	szárnyas gömböc (#12)	gonyolék (#13)	rambó bogár (#14)
démontetű (#15)	homokvarány (#16)	bolihakutya (#17)	ormánygöte (#18)	kavadu (#19)
mérges pók (#20)	goblin (#21)	drótszörű pincsi (#22)	grákó denevér (#25)	királygyík (#26)
óriás sáska (#27)	sakál (#28)	drótszörű pincsi (#22)	woor-antilop (#31)	sünmedve (#33)
kőszáli diaszó (#34)	acélkolosszus (#35)	manó (#36)	sötét motyogó (#37)	gorombilla (#38)
lebegő gomba (#39)	óriás patkány (#42)	tigroszlán (#43)	Baar-ork (#44)	Duer-ork (#45)
Tugt-ork (#46)	csontváz (#48)	zombi (#49)	technokolin (#50)	bakkura (#52)
százfogú (#53)	bo-skorpió (#54)	rőtmanó (#55)	félelem-járó (#56)	gátvakond (#57)
rájanyék (#58)	pókvadász (#59)	hegyi rák (#61)	kőevő (#62)	varkaudar (#64)
vizionár (#66)	húsevő magszim (#67)	móleon (#68)	evaporór (#69)	vadtroll (#70)
fabontó szőjér (#71)	óriás skorpió (#72)	garokk (#73)	tintacsiga (#74)	gitonga (#76)
zolóboo (#77)	bombagoly (#79)	trollfa (#80)	spagulár (#82)	kaszabolósáska (#83)
bíborgörény (#84)	gyilkos sallank (#85)	topránypollip (#86)	kaffogó hebrencs (#88)	sörényes ubuk (#89)
alpesi tehén (#91)	púpos burástya (#92)	bundás csirmáz (#93)	légirozsmár (#94)	mérges nyukmár (#95)
színteszívő (#96)	piromenyét (#99)	szőrös pók (#100)	sullár (#101)	uzbány (#102)
mélységi gritttang (#103)	trikornis (#104)	óriás griff (#105)	griffőniksz (#106)	fekete griff (#107)
vadász varkaudar (#108)	nyuhaj karbin (#110)	ragyás burástya (#111)	sóhajtó dorony (#112)	súvító rája (#113)
vérszomjas csüldő (#114)	törpemammut (#115)	gyilkos tetű (#116)	mutáns pók (#117)	trappoló dinymák (#118)
emberevő (#119)	bíbircsók-óriás (#120)	tetemember (#123)	manifesztátor (#124)	büntető praglonc (#125)
Morbid (#127)	varkaudar mágus (#128)	útonálló (#130)	orgyilkos (#131)	sötét gnóm (#132)
elit palotaőr (#133)	palotaőr (#134)	élőholt mirg (#135)	sötét főgnóm (#136)	karmos tankány (#137)
agglomerátor (#138)	proteinfecske (#139)	acéldarázs (#140)	szőrlajhár (#141)	udvari mágus (#142)
vadászskutya (#143)	arató csattanat (#144)	pattanbőde (#145)	kardfogú fülemüle (#146)	epokitféreg (#147)
vérfgüdető magszim (#148)	szőrös bozós (#149)	fémbontó szőjér (#150)	dehidrator (#151)	kardszárnyú pocok (#152)
quwarg királynő (#153)	nukleáris cicány (#155)	tűskés harci gromak (#156)	purifikátor (#157)	nőmenklátúra (#158)
ongóliant (#159)	velociraptor (#161)	hadrosaurusz (#162)	kétfejű troll (#163)	jégtroll (#164)
borzalmas varkaudar (#166)	sírlidérc (#172)	vark. nekromanta (#173)	dögkeselyű (#174)	élőholt mágus (#175)
óriás csontváz (#176)	karmazsin huhogó (#185)	szeppent rákfattyú (#186)	részeg kalandozó (#187)	varkaudar behemót (#189)
varkaudar bajnok (#190)	szutykos remák (#191)	quwarg harcos (#201)	élőholt quwarg (#202)	keopatikuss mollusk (#209)
degradátor (#210)	jovialis m.szockó (#211)	Tguarkhan (#212)	quwarg nagymester (#214)	massza (#217)
tormikar egér (#218)	pszi elementál (#221)	ekharion (#232)		

Tárgyak

deus ex machina (#1)	kaja (#2)	vizestömlő (#3)	bot (#4)	bunkó (#5)
kőkés (#6)	kőhegyű lándzsa (#7)	szöges bunkó (#8)	bunkósbót (#9)	dárda (#10)
csontkés (#11)	csontszurony (#12)	kőkalapács (#13)	sünmedve tüske (#14)	vadász tatu bőr (#15)
bordacsont (#16)	szögletes kő (#17)	parittya (#18)	kerek kő (#19)	fűvőcső (#20)
ormánygöte csont (#21)	tüske (#22)	mérgezett tüske (#23)	kavadu lebeny (#24)	kavadu izsák (#25)
gyenge méreg (#26)	víz (#27)	ököl (#28)	smirglilevél (#29)	varányszem (#30)
smirglilbokor (#31)	szekestáns (#32)	lapockacsont (#33)	ásó (#34)	tűzbokor (#35)
fáklya (#36)	drótszorsó (#37)	gumifa (#38)	zárnyító készlet (#39)	kis vaskulcs (#40)
grákóbőr (#41)	távcső (#42)	tűkőr (#43)	királygyík bőr (#44)	kis bőrpajzs (#45)
krómkaktusz (#46)	surrano kígyó bőr (#47)	antilopbőr (#48)	kígyóbőr kesztyű (#49)	arany (#50)
bőrpáncél (#51)	mákrózsa bokor (#55)	mákrózsa virág (#56)	bőrsisak (#57)	tigroszlán fog (#63)
csontszablya (#64)	szöges páncél (#65)	szöges bőrpajzs (#66)	kék orchideacszerje (#67)	kék orchidea (#68)
szárnyas hernyó (#69)	részdarab (#70)	részpáncél (#71)	részsisak (#72)	részpajzs (#73)
csontkulcs (#74)	részkulcs (#75)	bronzkulcs (#76)	rát-fa (#77)	mászókarom (#78)
korongfa (#79)	lapkorong (#80)	mérleg (#81)	zöld üveg (#82)	ragasztó (#83)
díszes részpajzs (#84)	óndarab (#85)	olvasztókemence (#86)	bronzhegyű lándzsa (#87)	bronzsisak (#88)
bronzpajzs (#89)	bronzpáncél (#90)	manilla-fa (#91)	kötél (#92)	mely kút (#93)
bronzhegyű nyíl (#94)	bakkura bőr (#95)	bakkura csizma (#96)	rákpáncél (#97)	fekete gyöngy (#99)
aranylő ugarháj (#100)	tinta (#101)	vizionár szem (#102)	magszim bél (#103)	fémrúd (#104)
evaporór háj (#105)	fabontó (#106)	rövid íj (#107)	nyilvessző (#108)	vapár cserje (#109)
vapár ág (#110)	hosszú íj (#111)	madártoll (#112)	xantusz-kaktusz (#113)	kaktusztüske (#114)
móricserje (#115)	móri gyümölcs (#116)	ezüst nyaklánc (#117)	püderszikla (#118)	püderkő (#119)
tábla (#120)	dőzmög szív (#122)	gőcsörtös bunkó (#123)	rókafarok (#124)	mandibulapenge (#125)
bronzpenge (#126)	mandibulakassa (#127)	sallank karom (#128)	sallank nyíl (#129)	hebrencs állkapocs (#130)
ubuk tüske (#131)	hóhérbimbó (#132)	csuklyavirág (#133)	gyöngymangó bokor (#134)	gyöngyügrű (#135)
rúnakő (#136)	mérg. ubuk tüske (#137)	ubuk dobőnyíl (#138)	koponya szimbólum (#139)	denevér szimbólum (#140)
nap szimbólum (#141)	két kard szimbólum (#144)	villám szimbólum (#145)	oltár (#146)	hebrencs csapda (#147)
grok-képződmény (#149)	szent jogar (#150)	szvő-ektoplazma (#151)	vasérc (#152)	pirkit (#153)
mély szakadék (#154)	vaskohó (#155)	világítótorony (#156)	ezüst karkötő (#158)	kis vaspajzs (#159)
vassisak (#160)	nagy vaspajzs (#161)	borostyán függő (#162)	karócsapda (#163)	vas vért (#164)
mászókampó (#165)	ugh méreg (#166)	sziklafészek (#167)	sullár hólyag (#168)	uzbány csőr (#169)
spiritusz (#170)	rövid kard (#171)	téfea-agy (#172)	nekrofun (#173)	harci kalapács (#174)
márványtorony (#175)	vashegyű nyíl (#176)	szopógödör (#177)	mínosz-kúp (#178)	grifftojás (#179)
ezüst gyűrű (#180)	vasalt bunkó (#181)	vashegyű lándzsa (#182)	vaskulcs (#183)	nagy bronzkulcs (#185)
mérg.ubuk dobőnyíl (#188)	vas dobőnyíl (#189)	mérg. vas dobőnyíl (#190)	aranylánc (#191)	aranygyűrű (#193)
arany karperec (#194)	obezidián függő (#195)	trófea nyaklánc (#196)	igazgy. fülbevaló (#197)	trikornis szarv (#198)
gyíkfű csomó (#200)	gyíkfű (#201)	amniosz-fa (#202)	amniosz (#203)	kazmár (#204)
kazmár gyökér (#205)	ovimon-bokor (#206)	ovimon-bogyó (#207)	óriás lián (#208)	szuperkötél (#209)
fűszertartó (#210)	sáfránypor (#211)	dorony tüdő (#212)	xirnok szív (#213)	manifeszt.nyúlvány (#214)
ketrec (#216)	hurokcsapda (#217)	fedett verem (#219)	háló-csapda (#220)	dobóháló (#221)
smaragd védőgyűrű (#223)	varkaudar lándzsa (#224)	orgyilkos tör (#225)	ramit kő (#226)	helytartói jogar (#228)
obszidián karkötő (#229)	láncesztyű (#230)	acélpengőke (#231)	ilkin érc (#232)	furulya (#233)
lajhár csont (#236)	tankány karom (#237)	lant (#238)	pular kristály (#239)	kis aranykulcs (#240)
smaragd kulcs (#241)	tüskecsapda (#242)	fekete bőrcsizma (#247)	bumeráng (#249)	tatu ködmön (#255)
templom (#256)	nehezék (#258)	friss csatamező (#262)	ősi csatamező (#263)	fülemüle agyar (#267)
gromak bőr (#268)	purifikátor háj (#269)	gromak páncél (#270)	rejtőkőpeny (#277)	réz papi karkötő (#307)
arany papi karkötő (#309)	ezüsthégyű nyíl (#323)	mutáns csont (#331)	huhogó bibe (#332)	rákfattyú váladék (#333)
acéltű (#334)	olló (#335)	királyi korona (#338)	részgolyó (#343)	súlyzó (#347)
tolmókóv-köktél (#351)	molluszk ház (#353)	degradátor váladék (#354)	szockó hólyag (#355)	phua-kúp (#372)
fény szentélye (#376)	moa burát (#384)	szent tölgyfa (#393)	kőtorony (#394)	álomvirág (#395)
álmopor (#396)	Vlagyimir szobra (#433)			

RÖV.	1.PAR.	2.PAR.	3.PAR.	TVP	Utasítás
A	tárgy	kalandozó	darab	-	tárgy átadása
AA	tárgy	[tárgy]	[tárgy]	-	összes par. tárgy átadása
ÁL	tárgy1	tárgy2	tárgy3	20	áldozat bemutatása
AMT	kalandozó	MXTU		-	MXTU átadása
AT	kalandozó	TU		-	TU átadása
BA	élőlény	[élőlény]	[élőlény]	-	barátságosság
BE	[épület]			5	belépés épületbe/lab.-ba
BEAJ	kalandozó			-	beajánlás Közös Tudatba
BEEN	kalandozó			20	belépés engedélyezése
BPB	[sorszám]			-	befejező parancs berakása
BPK	sorszám			-	befejező parancs kivétele
D	tárgy			-	tárgy eldobása
D	tárgy	darab	hova	6	tárgy elrejtése
DD	tárgy	[tárgy]	[tárgy]	-	összes par.tárgy eldobása
DX	1-20			-	D.E.M. beállítása
É	TVP			1-40	élelemszerzés
EA	mit	darab		-	eladás boltban
EE	tárgy	[tárgy]	[tárgy]	-	összes par. tárgy eladása
EF	TU			10+TU	Tudati Energia Fejlesztés
EK	sorszám	?	?	?	tudati energia kisütése
ÉP	épület	TVP		TVP	építkezés
ERKI	[kaland.]			20	erőszakos kilép(tet)és
F	tárgy			10	kísérletezés, feltalálás
FÁS	TVP			TVP	felt. ásás, max. TVPért
FF	1.fegyver	2.fegyver	3.fegyver	-	feltételes fegyverváltás
FFK	%	[%]	[%]	-	felt. fegyverv. kockázata
FGO	TVP			TVP	feltételes gonoszkodás
FGY	életerő%	TVP		TVP	feltételes gyógyítás
FKÉR	[kaland.]			-	feloszl/felfüg. kérése
FKT	tárgy	darab	[1]	?	feltételes készítés
FKU	TVP			TVP	feltételes kutatás
FLH	szint	fegyver		-	felt. lőfegyver használat
FOG	szörny	csapda		?	feltételes szörnyelfogás
FU	kalandozó			(5)	feltételes udvarlás
FV	tárgy	darab	honnan	4	felvesz elrejtett tárgyat
FTV	varázslat	élőlény		-	feltételes T/V varázslat
FVH	szint			-	felt. T/V mágia használat
GO	próbaszám			10	jellempróba-gonoszság
GY	TVP			1-40	gyógyítás
GYJ	[tárgy]	[megterh]	[érték]	-	gyűjtés szelekcioi
GK	fegyver	TVP		1-50	gyakorlás fegyverrel
H	tárgy			?	használja a tárgyat
HIR	hírszám	[1. par.]	[2. par.]	-	KT hír közlése

RÖV.	1.PAR.	2.PAR.	3.PAR.	TVP	Utasítás
ID	szörny	TVP		TVP	elfogott szörny idomítása
IM				30	imádkozás oltárnál
IN	kalandozó	élőlény	tárgy	-	információ átadás
JLK	kód			5	jelző kimondása
K,FK	faj	lépésszám	irány	10	követi a megadott fajt
KIEN	kalandozó			-	K.T.-ből kilépés enged.
KF	tárgy	[1-2]		-	felvesz/felölt/kézbevesz
KF	tárgy	3		-	őriz a tolvajok ellen
KF	lőfegyver	[lővedék]		-	bekészíti a lőfegyvert
KNO	képesség			-	képesség növelése
KÖKI				-	Közös Tudatból kilépés
KÖTB	K.Tudat			-	Közös Tudatba belépés
KÖTL	létszám	vezető		-	Közös Tudat létrehozása
KPB	[sorszám]			-	kezdeti parancs berakása
KPK	sorszám			-	kezdeti parancs kivétele
KT	tárgy	[darab]		?	készít/begyűjt
KUT	TVP			1-50	átkutatja a terepet
L,FL	kalandozó	[tárgy]		5	lopás kalandozótól
LE	tárgy			-	letesz/elrak
LM	pont	[pont]	[pont]	5+OV	labirintusban való mozgás
M	irány	[irány]	[irány]	10	adott irányba mozgás
OV	0-5			-	óvatosság labirintusban
PBE	pénz			-	pénz berakása bankba
PKI	pénz			-	pénz kivétele bankból
RM	fegyver	mit	TVP	TVP	növény/épület rombolása
SE	próbaszám			?	jellempróba-segítség
SZE	szörny			-	fogoly szörny elengedése
SZK	szörny			10	szörnykeresés
SZM	szörny			-	elfogott szörny leölése
T,FT	élőlény	[élőlény]	[élőlény]	-	élőlény megtámadása
TF	tulajd.	TVP		TVP	tulajdonság fejlesztése
TIM	TVP			TVP	titkosírás megfejtése
TNO	tulajdonság			-	tulajdonság növelése
TPF	TVP			-	spórolt TVP felszabadítás
TPS	TVP			-	TVP letiltása, spórolása
TV	varázslat	[varázsl]	[varázsl]	-	varázslat T/V listába
V	varázslat	[param1]	[param2]	5(?)	varázslás
VE	mit	darab		-	vásárlás boltban
VI	merészség	agresszió	menekülés%	-	viselkedés
VIK	merészség			-	merészség kalandozókra
VFF	TVP			-	spórolt VP felszabadítás
VPS	TVP			-	VP letiltása, spórolása
VTN	varázslat			-	var. tanulása mestertől

