



összeállította és fordította: **Beorn** (2016)

ELŐLJÁRÓBAN

A *Blue Moon Legends* a játék második kiadása, melybe a szerző egybedolgozta az első kiadás számtalan mini kiegészítőjét (inkvizítorok, küldöttek, szellemek, stb.). A kártyák jelölése épp ezért elsőre egy kissé zavaros lehet, ebben próbálok majd segíteni eligazodni az egyes kártyatípusok fordításai előtti rövid leírásokban.

A fejlesztett szabályokat tartalmazó füzetbe sajnos helyhiány miatt nem tudtam beilleszteni egy fejezetet, ami a pár problémás kártyáról szólt (és egy kép is kimaradt), ezt az adott kártyák fordításai után pótolom. Szintén úgy éreztem, hogy nem lenne rossz ötlet, ha a pakliépítés szabályait összefoglalnám egy rövid fejezetben, hogy könnyebb legyen átlátni a játék ezen koncepcióját, mely a szabálykönyvekben szétszórt pontokból csipegethető csak össze.

Ez után elsőnek a fajokat veszem sorba (bár lehet jobb lett volna „népeknek” fordítani őket, ahogy a tervező is javasolta) ABC sorrendben, és minden szöveget tartalmazó kártya fordítását közlöm (szintén ABC sorrendben). Ne feledd el, hogy a kártyák úgy lettek megszővegezve, hogy felolvasásra kerülnek! Így az „én” és az egyes szám 1. személy a kártya kijátszójára (azaz rád), a „te” és az egyes szám 2. személy az ellenfélre vonatkozik.

PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁS

A fordító ajánlása. A játékban a paklit alapvetően kétféle módon rakhatjátok össze:

1. AZ ALAP MÓDSZER

Mindkét játékos válasszon magának egyet a 9 faj közül. Vegyétek el a vezetőkártyáitokat (a kártya típusa: Leader of the..., például a Hoax fajnál: Leader of the Hoax), majd az összes vezetőtökkel azonos betűjellel ellátott kártyákat hozzá. Ezek egy része más fajok paklijában található. A paklitokban a vezetőtökön kívül 30 lapnak kell lennie (ezt ellenőrizték a játék előtt).

2. A SZABAD MÓDSZER

Mindenek előtt állapototok meg benne, hogy milyen speciális kártyák közül válogathattok a pakliépítés során (pl. használhattok-e mutánsokat, inkvizítort, stb.)!

Ezután mindketten válasszatok magatoknak egyet a 9 faj közül és vegyétek el a választott fajotok vezetőkártyáját! Ha nem áll rendelkezésre 2 különálló *Blue Moon Legends* doboz, akkor a vezetőtök kiválasztása után, az összes engedélyezett kártya közül felváltva, egyenként kell választanotok a paklitokba lapokat a vezetőkártyákon lévő maximális lapszám (30) és a nem a vezető fajának betűjellel megjelölt lapok esetén figyelembe veendő hold szimbólumok betartásával (10). Ha két különálló doboz áll rendelkezésetekre, akkor mindketten a saját kártyakészletekből rakhatjátok össze egyszerre a paklitokat, de a másik dobozból nem vehettek el kártyákat, hiszen minden kártyából csak egyetlen példány lehet a paklitokban.

Bármilyen kártyát választhattok, aminek használatában megállapodtatok, más fajok vezetőkártyáin kívül természetesen. Ha egy inkvizítor-kártyát választ valaki a paklijába, az tovább növelheti mind a lapszám, mind az „idegen” lapokon szereplő hold szimbólumok számának limitjét. A limitek betartásáig választhatjátok más fajok kártyáit is (amin nincs hold szimbólum azt „ingyen”), vagy bármilyen olyan speciális kártyát (pl. szellemkártyát), aminek használatában megállapodtatok. A hold szimbólum limit elérése után ingyenesen a paklit a maximális lapszámgig a választott vezérekkel azonos betűjellel megjelölt (tehát „ingyenes”) kártyákkal feltölteni.

Ne feledjétek el, hogy (a Buka kivételével) minden fajpakliban vannak olyan kártyák, amiknek betűjele nem azonos a faj vezetőjének betűjellel, így ha ezzel a fajjal vagytok és ezeket választjátok (és vannak rajtuk holdszimbólumok), akkor ezek is beleszámítanak a limitbe. Szintén beleszámítanak a hold szimbólum limitjébe a betűjelet egyáltalán nem tartalmazó kártyák is. Például: a Hoax pakli 15-ös kártyáján „K” betűjel szerepel (2 hold szimbólum), a 16-oson „A” (1 hold szimbólum), a 23-ason „M” (2 hold szimbólum), a 30-31-32-es kártyákon egyáltalán nincs betűjel (összesen 5 hold szimbólum).

Nem számít viszont bele a hold szimbólum limitbe az a speciális kártya, amelyen szintén a választott vezetőkártyával azonos betűjel szerepel. Például: a 105-ös sorszámú mutáns kártyán „H” betű található, így ezt a Hoax játékos „ingyen” beválogathatja a paklijába.

A Buka kártyák betűjele utáni számot csak akkor kell figyelembe venni, ha használjátok a fejlesztett szabályok 6. oldalán ismertetett Buka családokra vonatkozó opcionális szabályt (és persze egyikőtök sem akar a Buka fajjal lenni). Ekkor egy komplett Buka családot kell mindkettőtöknek választania a 6 közül: el kell venni az 5 lapot, amelynek a száma a „B” betű után ugyanaz (az 1-6 valamelyike). Természetesen az ezeken a kártyákon szereplő hold szimbólumok is beleszámítanak a limitbe!

Ha egy küldöttkártyát választasz a pakliba, az azon szereplő betűjelű („Tu” „Fa” „Ri” illetve „Ne”) speciális kártyákat „ingyen” bele KELL tenned a pakliba, a fajpakliba tartozó betűjel nélküli kártyáidon túl. Küldött esetén a paklidnak pontosan 40 (Buka esetén 38) lapból kell állnia!

FAJPAKLIK

ÁLTALÁNOSÁGOK

Amennyiben sorba raksz egy fajpaklit sorszám szerint, akkor a legelső, 00-ás sorszámú a faj vezetője (Leader of the...), melynek a hátoldala is más, majd a karakterkártyák következnek (Character), ez után a tápoló-kártyák (Booster), a támogató-kártyák (Support), és legvégül a vezetéskártyák (Leadership). Természetesen a Buka pakli ebben is kivétel, hiszen a végén található hajókat is, amik a befolyás-kártyák közé tartoznak (Influence). A fajpaklik mindegyike 00-32-ig számozott lapokat tartalmaz (a Buka pakli 00-31-ig).

A kártyák titulusa (pl. Xeletothiras, Hoax vezető esetén ez a „Genius of the Hoax”, azaz a „Hoax gényusa”) a fajpaklik esetében csak színesítő szöveg.

A fajpaklik - a tervező szerint - kiegyensúlyozottak, némelyikkel viszont picit nehezebb jól játszani.

AQUA

A pakli betűjele: „A”, színe: világoskék, fajsziimbóluma: 

Administer Water of Immortality: Azonnal belekeverhetem a dobópaklimat a húzópaklimba.

Chosen of Water: Azonnal mindketten belekeverjük a kezünkben lévő lapjainkat a húzópaklinkba. Ezután frissítjük a kezünket (húzunk 6-6 lapot).

Drown Resistance: Azonnal eldobhatom az összes aktív kártyádat a csataterületről, kivéve 1 aktív karakterkártyát és azokat a kártyákat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel. Megjegyzés: ha az aktív kártya szövegében szerepel, hogy a „Drown Resistance” kártya ellen nem hatásos, akkor eldobhatod azt is.

Earthwater: A föld hatalmam összes értéke 7-re változik.

Firewater: A tűz hatalmam összes értéke 7-re változik.

Irresistible Sirens: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod 1 karakterkártyát a kezedből, vagy további +1 sárkányt csábítok magamhoz, amikor végül visszavonulsz.

Oomola-Aqua-Delta: Azonnal eldobhatok bármennyi kártyát a kezemből.

Oosa-Aqua-Epsilon: Azonnal a kezemből bármennyi kártyát a húzópaklim aljára tehetek.

Sprinkle Water of Tranquility: Ha 5-nél több kártya van a kezemben, a többletet azonnal el kell dobnod.

Tidal Flood: Ha 1-nél több aktív „Flood” támogató-kártyám van a köröm legvégén, neked azonnal vissza kell vonulnod.

Torrential Flood: Ha 1-nél több aktív „Flood” támogató-kártyám van a köröm legvégén, neked azonnal vissza kell vonulnod.


Uusa-Alpha-Omega: A vezető fázisomban kijátszhatok 1 kristálykártyát úgy, mintha a megfelelő sárkány az oldalamon lenne.

Water of Conjoining: Az összes karakterkártyám értéke akkorára növekszik, mint a közülük legmagasabb nyomtatott tűz, vagy föld értéke.

Yang: A következő karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyámat, amelyet a körömben kijátszok, úgy kell kezelni, mintha **szabad** szimbólum lenne rajta.

Yin: A következő karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyámat, amelyet a körömben kijátszok, úgy kell kezelni, mintha **szabad** szimbólum lenne rajta.

BUKA

A pakli betűjele: „B” („B1” ... „B6”), színe: rózsaszín, fajsziimbóluma: 

Armory: A körömben +1 további támogató-kártyát játszhatok ki.

B.P. Bravery: Ha neked 2 vagy több aktív tápoló-kártyád van, akkor úgy játszhatok ki kártyát, mintha rendelkezne a **szabad** szimbólummal.

B.P. Ferocity: Ha neked 2 vagy több aktív karakterkártyád van, akkor úgy játszhatok ki kártyát, mintha rendelkezne a **szabad** szimbólummal.

B.P. Loyalty: Ha neked 2 vagy több olyan aktív kártyád van, amelyen szerepel valamilyen szimbólum, akkor úgy játszhatok ki kártyát, mintha rendelkezne a **szabad** szimbólummal.

B.P. Mystery: Ha neked 2 vagy több aktív támogató-kártyád van, akkor úgy játszhatok ki kártyát, mintha rendelkezne a **szabad** szimbólummal.

B.P. Unity: Ha neked legalább 6 kártyád van összesen a csataterületeden és a támogatóterületeden, akkor úgy játszhatok ki kártyát, mintha rendelkezne a **szabad** szimbólummal.

Boatswain Mena Marn: **Nem** rendelkezhetsz 1-nél több aktív karakterkártyával a karakter fázisod végén.

Coxswain Mora Marn: Ha ezt a kártyát egy partot ért hajómról játszom ki, akkor eldobhatom az összes kártyádat a csataterületről, kivéve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidat.

Duplicator of Fire: Az egyik karakterkártyám tűz elem értékét duplának számít.

Entreat Favor: Azonnal átnézhetem a húzópaklimat és választhatok 1 befolyás (Influence) kártyát, amit ki is játszhatok, vagy választhatok 1 karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyát, amit berakodhatok az egyik hajómba. Ezután meg kell kevernem a húzópaklimat.

Letter of Marque: **Nem** vitatható a blöffömet.

Lookout Dolora Paal: Azonnal eldobhatom veled az összes aktív tápoló-kártyádat, vagy az összes aktív támogató-kártyádat, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

Old Goo Laa's Ghost: Ezt a kártyát csak akkor játszhatom ki, ha egyikünk befolyási-területén sincs egyetlen lap sem. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és viszont).

Powmaster Yina Ko: Az aktív blöff-kártyáim értéke 4-re változik.


Quatermaster Kura Ko: A körömben tetszőleges számú támogató-kártyát játszhatok ki.

Sea Devil: Azonnal berakodhatok ebbe a hajóba 3 kártyát a kezemből.

Sea Falcon: Abban a körben, amikor ez a hajóm partot ért, mégis kijátszhatok kártyákat a kezemből is.

sea Moon: Azonnal berakodhatok ebbe a hajóba 1 kártyát a kezemből. Abban a körben, amikor ez a hajóm partot ért, mégis kijátszhatok a kezemből 1 karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyát.

FLIT

A pakli betűjele: „F”, színe: fehér, fajszímbóluma: 

Beguile Holy Dragon: Azonnal eldobhatok 3 karakterkártyát a kezemből, hogy magamhoz csábítsak 1 sárkányt.

Carl Kamikaze Crow: A tápoló-kártyáim éréke duplának számít.

Cheepchirrup: A körödben **nem** játszhatok ki 1-nél több kártyát a csataterületedre.

Chitter Chatter: **Nem** húzhatok további kártyákat a vége fázisodban.

Chosen of Air: Azonnal mindketten eldobjuk az összes támogató-kártyánkat, kivéve a **védelem** szimbólumú kártyákat.

Commence Mega Launch: A körömben bármennyi tápoló-kártyát kijátszhatok.

Distract Holy Dragon: Azonnal visszavonulhatok. Ha így tettem, csak egyetlen sárkányt csábíthatok magadhoz.

Flitterflutter: A támogató-kártyáidat figyelmen kívül kell hagyni, kivéve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidat.

Hank Highflyer Hawk: A karakterkártyáidat figyelmen kívül kell hagyni, kivéve a Flit karakter kártyáidat, illetve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidat.

Highchirp: Ha 1-nél több aktív karakterkártyád van, azonnal eldobhatok veled közülük 1-et, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.


Launch Sloth Gas: Ha visszavonulok, te 1 sárkánnyal kevesebbet csábíthatok magadhoz.

Mad Mike Magpie: A kártyáid szimbólumát figyelmen kívül kell hagyni, kivéve a Flit karakter kártyáidon, illetve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidon szereplőket.

Tittertweet: A kártyáid speciális hatásait figyelmen kívül kell hagyni, kivéve a Flit karakter kártyákon, illetve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidon szereplőket.

Trillilling: A tápoló-kártyáidat figyelmen kívül kell hagyni, kivéve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidat.

HOAX

A pakli betűjele: „H”, színe: halványzürke, fajszímbóluma:  (inkább tűz faj)

Bethenitana the Storyteller: Ha én vonulok vissza, te **nem** csábíthatok el sárkányokat.

Brain drain: A körödben **nem** játszhatok ki 1-nél több kártyát.

Chosen of Thought: Azonnal mindketten eldobunk 3-3 kártyát a kezünkből.

Demegodas the Odd: A támogató-kártyáim értéke duplának számít.

Duplicator of Strength: Az egyik karakterkártyám föld elem értéke duplának számít.

Enthrall Opposition: A körödben a kártyáid speciális hatásait figyelmen kívül kell hagynod, kivéve azokat, amelyek az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidon vannak. (Ennek a kártyának nincs hatása ellenfeled „Tittertweet” vagy „Laughing Gas” kártyáira.)

Genathones the Blind: A körömben kijátszhatok +1 támogató-kártyát.

Ketharkopas the Astronomer: Ha a köröm végén 9-nél kevesebb kártya van a kezemben, húzhatok 9 kártyát. Megjegyzés: az olyan hatások, amik figyelmen kívül hagynak minden kör végén bekövetkező hatást, nem befolyásolják ennek a kártyának a hatását.

Mekarithas the Shrewd: A szimbólumaidat figyelmen kívül kell hagyni, a Stop! szimbólum kivételével.

Muster Reinforcement: Azonnal húzok 5 kártyát.

Redemikanas the Cartographer: Ha visszavonulsz, én +1 sárkányt csábítok el.

Rout Retainers: Azonnal eldobhatom az egyik aktív **szabad** kártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.


Saragokanas the Ancient: Most azonnal választhatok 2 kártyát a kezedből, és eldobhatom veled.

Sway Holy Dragon: Azonnal eldobhatok a kezemből 2 vezetéskártyát, vagy 2 Hyla-kártyát, vagy 2 kristálykártyát, hogy magamhoz csábítsak 1 sárkányt.

Thirkomedas the Serene: **Nem** játszhatok ki vezetés-, tápoló-, vagy támogató-kártyát.

Trigger Brainstorm: A körömben bármennyi támogató-kártyát kijátszhatok.

KHIND

A pakli betűjele: „K”, színe: világoszöld, fajszímbóluma: 

Blow Whistle of Friendship: Azonnal végignézhetem a húzópaklimat, választhatok belőle 1 kártyát, amit a kezembe vehetek. Ez után meg kell kevernem a húzópaklimat.

Bounce Back: Az aktív kártyáim továbbra is aktívak maradnak. A körömben **nem** játszhatok ki karakterkártyát. Megjegyzés: ha ezt a kártyát játszod ki, az összes aktív kártyád speciális hatása továbbra is aktív marad, kivéve azokat az azonnal megoldandó hatásokat, amelyeket ez a kártya kijátszása után játszol ki.

Chosen of Affinity: Most mindketten kijátszhatunk 1-1 kristálykártyát úgy, mintha a megfelelő sárkány a mi oldalunkon lenne.

CoolCat: A karakterkártyáidra nyomtatott páratlan értékek 0-ra csökkennek, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

CoolCop: A karakterkártyáidra nyomtatott páros értékek 0-ra csökkennek, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

CoolCub: A tápoló- és támogató-kártyáidra nyomtatott páros értékek 0-ra csökkennek, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

CoolKid: A tápoló- és támogató-kártyáidra nyomtatott páratlan értékek 0-ra csökkennek, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

FunFun: A karakterkártyáim értéke duplának számít.

Gluing Dust: A körödben **nem** húzhatok 1-nél több kártyát a húzópakliból.

KhindKín: Kijátszhatom ezt a kártyámat a csataterületemre úgy, hogy **nem** kell lefednem vele a már ott lévő aktív kártyámat.

Laughing Gas: A kártyáid speciális hatásait figyelmen kívül kell hagynod, kivéve a Flit karakter kártyáidon, illetve az aktív, **védelem** szimbólumú kártyáidon szereplőket. (Ennek a kártyának nincs hatása ellenfeled „Laughing Gas” kártyájára.)

Oath of Khindship: A vége fázisodban +1 kártyát húzhatok.

Open Lucky Bag of Life: Azonnal megkeverhetem a dobópaklimat képpel lefelé, majd húzhatok belőle 3 kártyát, amiket a kezembe vehetek.

Pandemonium: **Nem** játszhatok ki támogató-kártyákat.

Sling of Dismay: Ha visszavonulsz, én +1 sárkányt csábítok el.

TopBanana: A vége fázisodban arra kényszeríthetlek, hogy eldobj 1 kártyát a kezedből.

TopDog: A körömben eldobhatom az egyik olyan aktív kártyádat, amelyen valamilyen szimbólum van, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel. Megjegyzés: ha az aktív kártya szövegében szerepel, hogy a „TopDog” kártya ellen **nem** hatásos, akkor eldobhatod azt is.

TopGun: A vége fázisodban +1 kártyát húzhatok.

TopNotch: A körömben eldobhatom az egyik aktív tápoló-, vagy támogató-kártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

TopShot: A vége fázisomban eldobhatom veled a húzópaklid legfelső lapját.

MIMIX

A pakli betűjele: „M”, színe: világosbarna, fajsziimbóluma: 

Call Spirit of the Battlefield: Azonnal visszavehetem a csataterületemen lévő egyik kártyámat a kezembe.

Call Spirit of the Underworld: Azonnal végignézhetek a dobópaklimat, választhatok belőle 1 kártyát, amit meg kell neked mutatnom, majd a kezembe vehetem azt.

Chosen of Nature: Azonnal arra kényszeríthetek, hogy keverd vissza a dobópaklidat a húzópaklidba.

Fearson Chant: Ha visszavonulok, te 1 sárkánnyal kevesebbet csábíthatsz magadhoz.

Hypnotic Rattle: Nem játszhat ki tápoló-kártyát.


Shaman of the Afterlife: A tápoló / támogató fázisom után azonnal megkeverhetem a dobópaklimat képpel lefelé, majd húzhatok belőle 2 kártyát, amiket a kezembe vehetek.

Shaman of the Deeds to Come: A vége fázisomban +3 kártyát húzhatok, majd 2 tetszőleges kezemben lévő kártyát bele kell keverjek a húzópaklimba.

Shaman of the Here and Now: A tápoló / támogató fázisom után azonnal végignézhetek a húzópaklimat, választhatok belőle 1 kártyát, azt a kezembe vehetem. Ez után meg kell kevernem a húzópaklimat.

Shaman of the Holy Sacrifice: A vége fázisomban megnézhetem a húzópaklim 3 legfelső lapját. A 3 kártya közül egyet el kell dobnom, a másik kettőt a kezembe vehetem.

PILLAR

A pakli betűjele: „P”, színe: sárga, fajsziimbóluma: 

Bottelus Emptius: Nem húzhat további kártyákat a kezembe.

Butterfly Scout: Azonnal fel kell fedned a kezemben lévő kártyáidat.

Cardus Nikkus: Azonnal kiválaszthatok 1 kártyát a kezedből és eldobhatom veled.

Caterpillar Eartheroder: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)nek az összes rányomatott föld elem értéke legalább 3, vagy vissza kell vonulnod.

Caterpillar Fireeater: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)nek az összes rányomatott tűz elem értéke legalább 3, vagy vissza kell vonulnod.

Caterpillar Lightseeker: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)nek az összes rányomatott tűz elem értéke legalább 5 vagy a föld elem értéke legalább 5, vagy vissza kell vonulnod.

Caterpillar Moondoom: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)en legalább 2 hold szimbólum szerepel, vagy vissza kell vonulnod.

Caterpillar Watertamer: A tápoló / támogató fázisod végén el kell dobnod a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)nek az összes rányomatott tűz elem értéke legalább 2 és föld elem értéke szintén legalább 2 (különböző kártyákon), vagy vissza kell vonulnod.

Chosen of Discovery: Azonnal arra kényszeríthetek, hogy eldobj a kezedből egy vagy több kártyát, amely(ek)nek az összes rányomatott tűz elem értéke legalább 2 és föld elem értéke szintén legalább 2 (különböző kártyákon), vagy elcsábíthatok 1 sárkányt.

Crysakus Frenodus: Az egyik „Caterpillar” tápoló-kártyám hatása megduplázódik.

Deploy Butterfly: Azonnal fel kell fedned a kezemben lévő kártyáidat.

Gloria Gracia: Azonnal visszavehetem a csataterületemen lévő egyik kártyámat a kezembe. Ezt a kártyát **nem** vehetem vissza.

Gulpus Permentus: A körömben +1 tápoló-kártyát játszhatok ki.

Potion of Conjoining: Az egyik karakterkártyám tetszőleges értéke a rányomatott tűz és föld értékei összegének számít.

Potion of Cosmic Power: Az egyik karakterkártyám tetszőleges értéke duplának számít.

Potion of Mutation: Az egyik karakterkártyám tetszőleges értéke a rányomatott tűz és föld értékei közül a magasabbnak számít.


Potion of Prodigious Passion: Az egyik karakterkártyám mindkét értéke 5-nek számít.

Potion of Sparkling Fire: Az egyik karakterkártyám tűz elem értéke 6-nak számít.

Potion of Trembling Earth: Az egyik karakterkártyám föld elem értéke 6-nak számít.

Tempt Holy Dragon: Azonnal eldobhatok a kezemből annyi kártyát, amelyeknek a hold szimbólumaik összege legalább 5, hogy magamhoz csábíthassak 1 sárkányt.

TERRAH

A pakli betűjele: „T”, színe: pirosas-narancs, fajsziimbóluma:  (föld faj)

Baku But: A körömben ki kell játszani egy tápoló-kártyát, vagy vissza kell vonulnod.

Bashdin: Azonnal arra kényszeríthetek, hogy eldobj 2 kártyát a kezedből.

Chosen of Earth: Azonnal húzok 3 kártyát.

Cloying Mud: Nem játszhat ki olyan karakterkártyát, amire a rányomatott érték 4-nél magasabb.

Corono Cos: Nem játszhat ki olyan kártyát, amelyiken nincs speciális hatás.

Crushing Tunder Storm: Ha 1-nél több aktív „Storm” támogató-kártyám van a kezdő fázisomban, azonnal magamhoz csábítok 1 sárkányt (az összes ilyen kártya után maximum csak 1-et).

Drowning Rain Storm: Ha 1-nél több aktív „Storm” támogató-kártyám van a kezdő fázisomban, azonnal magamhoz csábítok 1 sárkányt (az összes ilyen kártya után maximum csak 1-et).

Earthtremor: Azonnal eldobhatom az egyik aktív tápoló-, vagy támogató kártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

Evil Eye: Nem játszhat ki a vezető fázisodban kártyát.

Ferro Fos: Nem játszhat ki speciális hatást tartalmazó kártyát.

Impenetrable Fog: Figyelmen kívül kell hagyni a szimbólumaidat, kivéve az **állj!** és a **védelem** szimbólumokat.

Impress Holy Dragon: Azonnal eldobhatok a kezemből annyi kártyát, amelyeknek a rájuk nyomtatott föld elem értékének összege legalább 8, hogy magamhoz csábíthassak 1 sárkányt.

Kabu Kat: A körömben ki kell játszani egy támogató-kártyát, vagy vissza kell vonulnod.

Lashing Sand Storm: Ha 1-nél több aktív „Storm” támogató-kártyám van a kezdő fázisomban, azonnal magamhoz csábítok 1 sárkányt (az összes ilyen kártya után maximum csak 1-et).


Provoke Earthquake: Azonnal eldobhatom veled az összes kártyádat a csataterületről, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

Quivering Quicksand: Ha 4 vagy több kártya van a kezvedben, **nem** vehetsz több kártyát a kezvedbe.

Raise Typhoon: Azonnal eldobhatom veled az egyik aktív kristálykártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

Swirling Snow Storm: Ha 1-nél több aktív „Storm” támogató-kártyám van a kezdő fázisomban, azonnal magamhoz csábítok 1 sárkányt (az összes ilyen kártya után maximum csak 1-et).

VULCA

A pakli betűjele: „V”, színe: narancssárga, fajsziimbóluma:  (tűz faj)

Cast Cataclysm: Azonnal eldobhatom az összes aktív támogató-kártyádat, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

Cinder: Azonnal eldobhatom az egyik aktív tápoló-, vagy támogató-kártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

Charm Holy Dragon: Azonnal eldobhatok a kezemből annyi kártyát, amelyeknek a rájuk nyomtatott tűz elem értékének összege legalább 8, hogy magamhoz csábíthassak 1 sárkányt.

Chosen of Fire: Azonnal mindketten választunk egyet a vezetőkártyánkon lévő vezetőkártyáink közül, megmutatjuk őket, majd visszakeverjük őket a húzópaklinkba. Ezt a Chosen of Fire kártyát nem választhatom ki.

Ember: **Nem** játszhatok ki olyan karakterkártyát, amelyik nem rendelkezik valamilyen speciális hatással.

Elemental Enchantment: A saját teljes elem értékem 6-ra növekszik.

Erupta: Arra kényszeríthetek, hogy az összes kártyádat a csata- és támogatásterületről keverd vissza a húzópaklidba, kivéve azokat, amelyeken **védelem** szimbólum szerepel.

Fearsome Spirit: Ha visszavonulsz, én +1 sárkányt csábítok el.

Flaer: A vége fázisomban +2 kártyát húzhatok.

Flickering Fires: Te **nem** játszhatok ki vezetés-kártyát.

Heat Haze: **Nem** játszhatok ki olyan karakterkártyát, vagy tápoló-kártyát, amelyik valamilyen speciális hatással rendelkezik.

Inflame Mutant: A karakter fázisomban bármennyi mutántst kijátszhatok.

Summon Sorcerer: Azonnal visszavehetem az egyik aktív kártyámat a kezembe.

Titanic Gauntlets: Az egyik karakterkártyám föld elem értéke duplának számít.


Vulcanic Gauntlets: Az egyik karakterkártyám tűz elem értéke duplának számít.

Wall of Fire: **Nem** húzhatok kártyát a húzópaklidból.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK

Az alábbi speciális kártyák egyes csoportjaiból csak akkor választhatok ki a paklid összeállításakor kártyát, ha előtte megegyeztek benne, hogy az ilyen típusú speciális kártyákat is lehet választani. Hacsak külön nem jegyzem, akkor egy adott csoportból bármennyi kártyát beválogathatsz a paklidba, természetesen a laplimit, és az „idegen” lapokra vonatkozó hold szimbólum limit betartásával.

MUTÁNS-KÁRTYÁK

A mutánsok betűjelei: „A” „F” „Fa” „H” „K” „M” „Ne” „P” „T” „V”, színe: szürke, szimbóluma: , sorszáma: 101-110 (10 db)

Megjegyzés: a mutánskártyák mind karakterkártyák, amelyek a fenti szabályok alapján tehetők a pakliba. A mutáns-kártyák titulusa minden esetben: „Mutant”. Minden mutáns-kártya rendelkezik **pajzs** és **állj!** szimbólumokkal.

Chu-nan-Chi: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha van egy aktív Hyla-kártyád. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Den-bal-Ton: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha legalább 1 sárkány van már az oldaladon. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Fel-nar-Gan: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha nincs egyetlen kártyám sem a csataterületemen, sem a támogatásterületemen. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Man-shu-Ran: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha van egy aktív **szabad** kártyád. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Neth-sur-Pot: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha legalább 3 aktív karakter-, tápoló- és támogató-kártyád van összesen. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Pen-dor-Nith: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a csataterületeden és a támogatásterületeden összesen legalább 6 kártyád van már. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Ras-mus-Pan: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a vitatott elem a tűz, és a teljes hatalmad összege legalább 5. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre).

Sas-van-Son: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a kezvedben legalább 2-vel több kártya van, mint az enyémben. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Var-dis-Nar: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a teljes hatalmad összege legalább 7-es. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (tűzről földre és vízre).

Zig-nur-Don: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a vitatott elem a föld, és a teljes hatalmad összege legalább 5. Megcserélhetem az éppen vitatott elemet (földről tűzre).

KRISTÁLYKÁRTYÁK

A kártyák betűjelei: „Ne” és „Ri”, színe: szürkés-kék, szimbóluma: , sorszáma: 201-203 (3 db)


Megjegyzés: a kristálykártyák csak a versenyeken használhatók. Részletes szabályait lásd a fejlesztett szabályok füzet 7. oldalán! A kristálykártyák titulusa minden esetben: „Crystal”. Minden kristálykártya rendelkezik **csere** szimbólummal.

Doran's Blessing: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a zöld sárkány az én oldalamon van. Ha én nyerem meg a játékot, +1 kristályt kapok. Ha te nyered meg a játékot, a pontjaidat 1 sárkánnyal kevesebbel kell számolni.

Lika's Blessing: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a piros sárkány az én oldalamon van. Ha én nyerem meg a játékot, +1 kristályt kapok. Ha te nyered meg a játékot, a pontjaidat 1 sárkánnyal kevesebbel kell számolni.

Sesha's Blessing: Csak akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a kék sárkány az én oldalamon van. Ha én nyerem meg a játékot, +1 kristályt kapok. Ha te nyered meg a játékot, a pontjaidat 1 sárkánnyal kevesebbel kell számolni.

BEAVATKOZÁS-KÁRTYÁK

A kártyák betűjelei: „Fa” „Ne” „Ri” „Tu”, színe: lila, szimbóluma: , sorszáma: 401-407 (7 db)

Megjegyzés: a beavatkozás-kártyák (Interference) a fenti szabályok alapján tehetők a pakliba. Minden beavatkozás-kártya rendelkezik **csere** szimbólummal.

Away with this! Közvetlenül azután játszhatom ki ezt a kártyát, miután bejelentettem az aktuális hatalmadat: eldobhatom veled 1 aktív tápoló-, vagy támogató-kártyádat amit a körödben játszottál ki, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

Enough of this! Közvetlenül azután játszhatom ki ezt a kártyát, miután bejelentettem az aktuális hatalmadat: a köröd azonnal véget ér.

How dare you! Akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha a vezető fázisodban egy kártyát játszol ki: a kijátszott kártyád törlésre kerül és el kell dobnod.


I saw that coming! Akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha egy beavatkozás-kártyát játszottál ki: a kijátszott kártyád törlésre kerül és el kell dobnod.

Shame on you! Akkor játszhatom ki ezt a kártyát, amikor a körödben az első karakterkártyádat játszod ki: a kijátszott kártyád törlésre kerül és el kell dobnod. Egy új karakterkártyát kell kijátszanod, vagy vissza kell vonulnod.

Who do you think you are? Akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha pontosan 1 sárkányt csábítanál magadhoz: nem csábítasz egyetlen sárkányt sem magadhoz.

Yes, you should be afraid! Akkor játszhatom ki ezt a kártyát, ha visszavonultál: visszavehetek 1 kártyát a csataterületemről, vagy a támogatóterületemről a kezembe (miután elcsábítottam a sárkányokat).

INKVIZÍTOR-KÁRTYÁK

A kártyáknak nincs betűjele, színe: khaki, szimbóluma: , sorszáma: 411-414 (4 db)


Megjegyzés: csak 1 inkvizítor-kártyát (Inquisitor) választhatsz a pakliépítés során, és a vezetőkártyád mellé kell helyezned képpel fölfelé a játék előkészítése során. Egy inkvizítor megnövelheti a maximális lapszámodat és az „idegen” kártyáid hold szimbólumának limitjét, valamint valamilyen speciális hatása is lehet. Lásd még a fejlesztett szabályok füzetének 2. és 5. oldalán találhatóakat! Az inkvizítor-kártyák titulusa csak színesítés.

Razor-Mind: Úgy dobhatom el a kártyáimat, mintha a **csere** szimbólum lenne rajtuk. (Lásd még a fejlesztett szabályok füzetének 6. oldalát!)

Swift-Fist: A játék kezdetén magamhoz csábíthatok 1 sárkányt.

Weave-Tongue: A vége fázisomban +1 kártyát húzhatok.

TUTU-KÁRTYÁK

A kártyák betűjelei: „Fa” „Ne” „Ri” „Tu”, színe: zöld, szimbóluma: , sorszáma: 501-508 (8 db)

Megjegyzés: a Tutu-kártyák a fenti szabályok alapján tehetők a pakliba. A legtöbb Tutu-kártya karakter, egy pedig támogató-kártya. Minden Tutu-kártya rendelkezik **szabad** szimbólummal. A Tutu-kártyák titulusa minden esetben: „Tutu”.

HugHug: El kell dobjak egy karakterkártyát a kezemből ahhoz, hogy kijátszhassam ezt a kártyát.

KorKor: El kell dobjak egy tápoló-, vagy támogató-kártyát a kezemből ahhoz, hogy kijátszhassam ezt a kártyát.

QuicQuic: El kell dobjak egy vezetéskártyát a kezemből ahhoz, hogy kijátszhassam ezt a kártyát.

PamPam: Nem tudok ez után több karakterkártyát kijátszani ebben a csatában.


RipRip: Ha visszavonulsz, én 1 sárkánnyal kevesebbet csábíthatok csak magamhoz.

SnakePipe: Ha visszavonulok, +1 sárkányt csábíthatok magadhoz.

TucTuc: El kell dobjak egy Tutu-kártyát a kezemből ahhoz, hogy kijátszhassam ezt a kártyát.

WhizWhiz: El kell dobjak egy kártyát a kezemből ahhoz, hogy kijátszhassam ezt a kártyát.

HYLA-KÁRTYÁK

A kártyák betűjelei: „Fa” „Ne” „Ri” „Tu”, színe: barnásszürke, szimbóluma: , sorszáma: 601-608 (8 db)

Megjegyzés: a Hyla-kártyák a fenti szabályok alapján tehetők a pakliba. Minden Hyla-kártya befolyási-kártya (Influence). A Hyla-kártyák titulusa minden esetben: „Hyla”. Lásd még a fejlesztett szabályok füzetének 2. és 6. oldalán találhatóakat!

Astel: Ha visszavonulsz, +1 sárkányt csábíthatok magamhoz, ha 4 vagy több kártyám van a csataterületemen és a támogatóterületemen összesen (6 helyett).


Hagbaad: A vége fázisomban +1 kártyát húzhatok.

Octak: Minden csata végeztével, ha 8-nál kevesebb lap van a kezemben, addig húzhatok, amíg 8 lap nem lesz a kezemben (6 helyett).

Piplox: A körömben +1 tápoló-, vagy támogató-kártyát játszhatok ki.


Reappearance: Azonnal átnézhetem a dobópaklimat és kicserélhetem ezt a kártyámat egy eldobott Hyla-kártyámra.

KÜLDÖTTKÁRTYÁK

A kártyák betűjelei: „Fa” „Ne” „Ri” „Tu”, színe: lila, szimbóluma: , sorszáma: 500, 600, 700 és 800 (4 db)

Megjegyzés: csak egyetlen küldöttkártyát választhatsz magadnak. A küldöttkártyát tedd a vezetőkártyádra úgy, hogy ne takarja el teljesen őt. Ha kiválasztottad a küldöttkártyádat, vedd el az összes speciális kártyát, amelynek betűjele megegyezik a küldöttével! Ez némileg korlátozza a szabad pakliépítést. A küldöttkártyád nem számít bele a kártyáid közé. Lásd még a fejlesztett szabályok füzetének 2. és 5. oldalán találhatóakat!

SZELLEMKÁRTYÁK

A kártyáknak nincs betűjele, színe: változó (kék, zöld, piros és khaki), szimbóluma: , sorszáma: 901-904 (4 db)

Megjegyzés: a szellemkártyák a fenti szabályok alapján tehetők a pakliba. Minden szellemkártya vezetőkártya (Leadership). A szellemkártyák titulusa minden esetben: „Spirit”.

Earth Spirit: Ha kevesebb kártya van a kezemben, mint a tiedben, akkor annyi lapot húzhatok, hogy egyforma számú kártya legyen a kezünkben.

Fire Spirit: Azonnal választhatok egy kártyát a kezemből, amit el kell dobnod.

Water Spirit: Azonnal eldobhatok maximum 3 kártyát a kezemből, majd annyi új kártyát húzhatok, ahányat eldobtam.

Wind Spirit: Azonnal eldobhatom veled az egyik aktív támogató-kártyádat, kivéve azt, amelyiken **védelem** szimbólum szerepel.

ELEMKÁRTYA

Az elemkártya nem számít aktív kártyának, sőt egyetlen pakliba sem kerül. Ez csupán a játékosok kényelmét szolgálja, az aktuálisan vitatott elem jelölésével.

