



## KÖNYVEK MEGOLDÓTÉRKÉPEI

Készítette: Deathangel  
[deathangelkjk@freemail.hu](mailto:deathangelkjk@freemail.hu)

**A Hóboszorkány barlangjai**

**A Shamutanti dombok**

**A varázsló kriptája**

**Lopakodó lelkek**

**A mélység rabszolgái**

**A káosz fellegvára**

**A Skorpiók mocsara**

**A Tűzhegy varázslója**

**Halállabirintus**

**Bajnokok próbája**

**Kharé - a csapdák kikötővárosa**

**Tolvajok városa**

**Démonlovagok**

**A Gyíkkirály szigete**

**A rémület útvesztője**

**A végzet erdeje**

**A halál seregei**

**Hét sárkánykigyó**

**Vértengerek**

**Haláltalizmán**

**A szamuráj kardja**

**Az országút harcosa**

**Az elátkozott ház**

**A pusztítás maszkjai**

**Királyok koronája**

**Zagor legendája**

**Úrorgyilkos**

**A ketheri maffia**

**Robot kommandó**

**Égi fejedelem**

**Lázadók bolygója**

**Találkozás F.E.A.R.-rel**

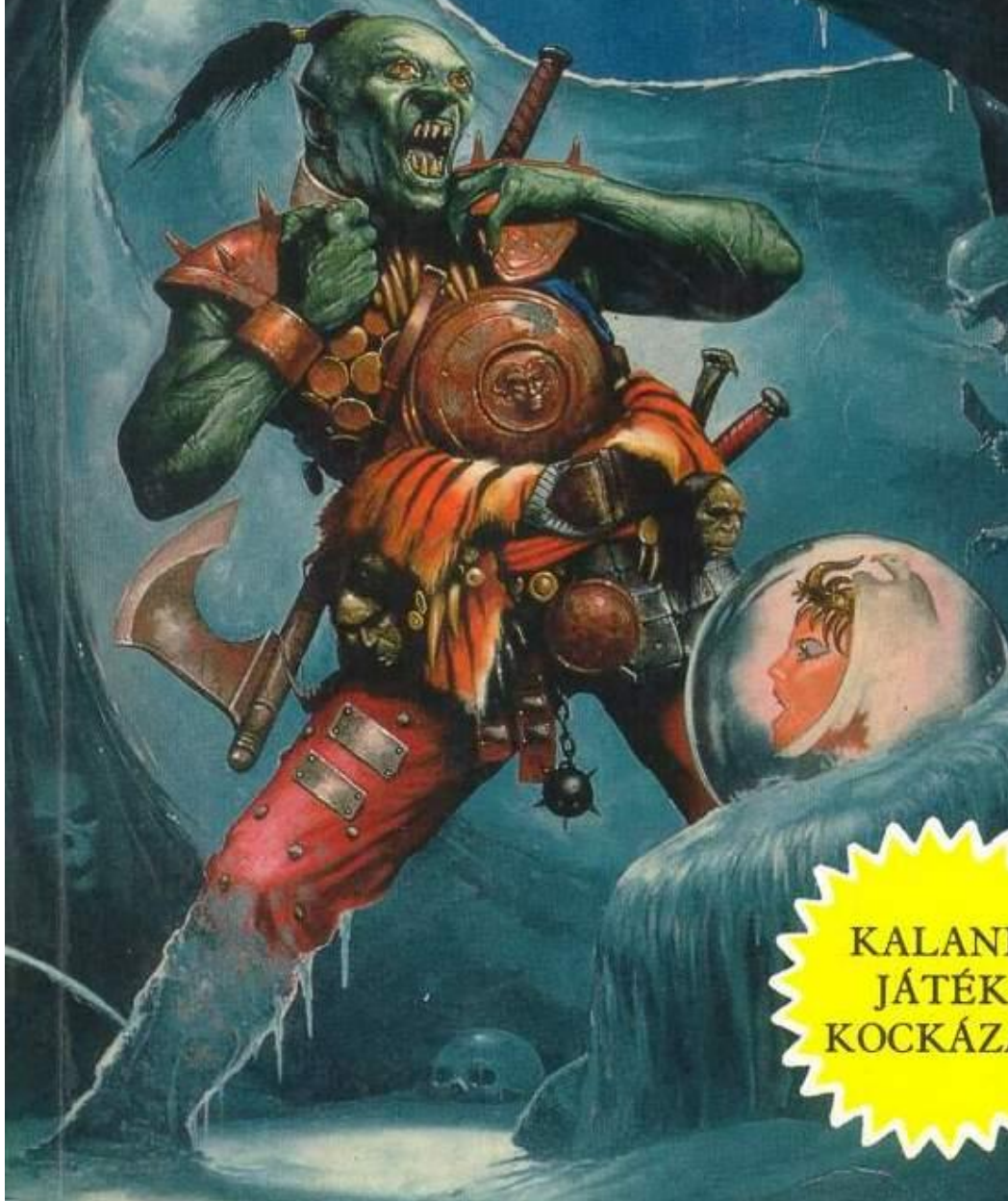
**Csillaghajó**

**Csillagközi fejedelmek**

Ian Livingstone

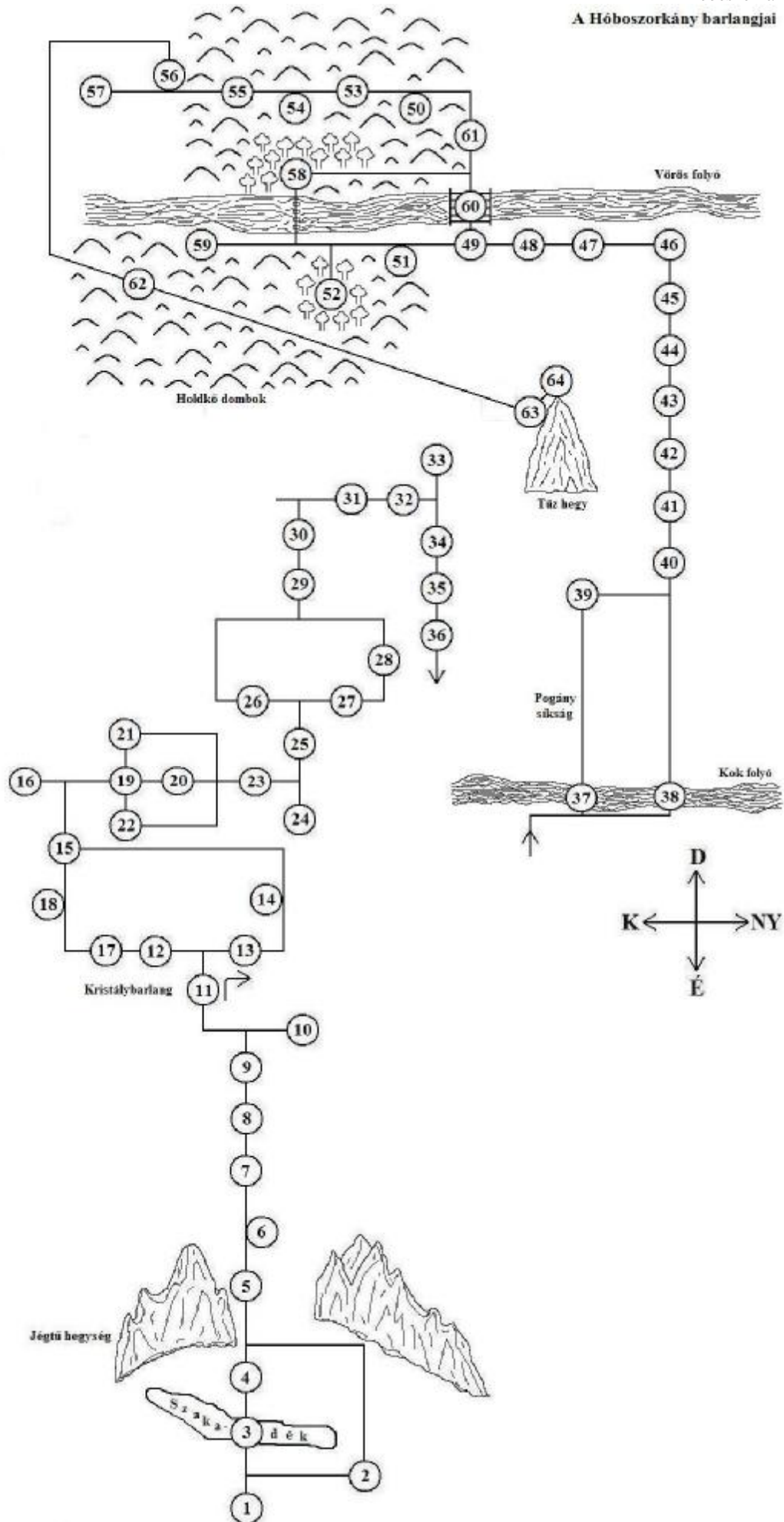
# A HÓBOSZORKÁNY BARLANGJAI

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT

A Hóboszorkány barlangjai





1. Big Jim Sun; lemészárolt kolónia; megállapodás
2. Mamut
3. Csúsós híd
4. 2 Hófarkas
5. Erős hóesés; jégkunyhó építés
6. Prémvadász kunyhója; pörkölt; harci kalapács; lándzsa
7. Ritkás levegő; Yeti; lándzsadobás; haldokló prémvadász; történet
8. Lavina
9. Kristálybarlang bejárata
10. Kis barlang; réztál sárga folyadékkal; fakanál
11. Hegyi Elf; köpeny
12. Jégverem; 2 Goblin; 2 tör; sós hering; gyertya; 2 aranytallér
13. 2 Goblin; gyertyatartó; kevés sózott hal; 2 aranytallér; 2 tör
14. Konyha; Neander-völgyi; Gnóm; kissé száraz sütemény; bűvös ezüstfurulya; rovásírással díszített bot; elszáradt rózsa; „A varangyok titkai” könyv; rejtett mérgezett tű; bátorság amulettje
15. Jégdémon; 10 imádó; ostorral megfogás; dárdadobás
16. Gödör; Törpe; bőrsák; parittyá; 3 vasgolyó
17. Barlang; megfagyott Ork; gyorsaság kardja; lándzsa; látomások; Ork hátzissákja; öreg bőrszandál; kitömött patkány; penészes kenyér; kis vaskulcs
18. Barlang; Muzsikus
19. Illuzionista; kristály; Dzsinn; hálaígéret
20. Barlang; Fagyóriás; repedt palack; aranygyűrű; ezüstgyűrű; rézgyűrű
21. Vasajtó
22. Vasrács; fa nyitógomb
23. Kristályharcos
24. Zombi; raktárszoba; egy köcsög örölt Minótaurusz-szarv; fokhagyma; fogakkal telt doboz; egy köcsög pácolt gyíkfarkok; 4 sárkánytojás
25. Csarnok; Fehér Sárkány; szarkofág; Hóboszorkány; ékszeres láda; Aranyör; 600 aranytallér; Redswift; Stubb
26. Energiagömb
27. Fehér és fekete lábnyomok
28. Kis fémkorong
29. Ékszeres ládikó; áspiskígyó csapda; elf-ösök csizmája
30. Barlangi ember; csillag alakú fémlapocska
31. Agypusztító; piros edény; négyzet alakú fémlapocska; szürke edény; levegő elem elleni varázsigé
32. Ajtó; élő tör
33. Díszes pajzs; Levegő Elem
34. Ajtó; Halálvarázslat
35. Saveső
36. Üveggömb; Hóboszorkány szelleme; Ork; fojtogatás; 2 Zombi; játék; mennyezet leomlik
37. Révész
38. Ladik; Sötét Elf; pihenés; egészség itala; nyúl; dió; zöldséggumók
39. 4 Kentaur; pajzs; szarvas sisak; lándzsa
40. Öregember; tanács
41. 4 Madárember
42. Mérgezett vízzel teli gödör
43. Morri, a kovács hullája; kulacs vízzel
44. Táborozás; Vértfarkas
45. 6 Dombi Troll
46. Kőhidafalva; Nagyláb
47. 3 Dombi Troll; pompás kard
48. Redswift beszél a halálvarázslatról
49. Redswift meghal
50. Barlang; Éjjeli Vadász
51. Kidőlt fa; lián; húsevő lárvák
52. Bíborruhás öregember; zöld tableta
53. Csörgőkígyó
54. Ágak közé rejtett fakunyhó; Ember-Ork; gyertya; tűzszerszám
55. Barbár; bőrzacskó; 3 ezüst nyílhegy; réz karvédő
56. Főnixes barlang; Gyógyító; élet maszkja; nap maszk; sötét verem rajta farönk; nyugtató főzet sárkánytojásból; Banshee; Pegazus
57. Végelgyengülés miatt halál
58. Tűz; köveken átugrás; Domblakó vadember; sült kacsa
59. Ash; történet a Gyógyítóról
60. Függőhíd; 2 Dombi Troll levágja a hidat (Ash-sal)
61. Halálsólyom (Ash-sal); az 50. és az 53. kimarad
62. Hobgoblin
63. Tűz hegy; megcsúszás a sziklafalon
64. Altatófű; álom; főnixmadár; halálvarázs vége

## LÉNYEK

Big Jim Sun:			ember; kereskedő
Mamut:	Ü: 10	ÉE: 11	
Hófarkas:	Ü: 7;8	ÉE: 7	
Yeti:	Ü: 11	ÉE: 12	
Hegy Elf:	Ü: 6	ÉE: 6	
Goblin:	Ü: 5;6	ÉE: 4;5;6	tördobás: 1k6 » 1-2: -4ÉE -1Ü, 3-4: -2ÉE, 5-6: semmi
Neander-völgyi:	Ü: 7	ÉE: 7	
Gnóm:			
Jégdémon:	Ü: 9	ÉE: 11	1k6 » 1-3: fagyasztógáz fújás -1ÉE, 4-6: semmi
Törpe:			Törpe átok -2SZ
Muzsikus:			Bénító dallam; Gyógyító dallam +4ÉE
Illuzionista:			visszataszító külsejű alak; 3 illúzió alak varázslat; sebek begyógyulása varázslat; láthatatlan fal varázslat » fegyverek eltörnek
Dzsinn:			hálaígéret
Fagyóriás:	Ü: 10	ÉE: 10	
Kristályharcos:	Ü: 11	ÉE: 13	szűrő- vagy vágófegyverrel nem lehet megsebezni
Zombi:	Ü: 6;8;9	ÉE: 6;9	élőhalott
Fehér Sárkány:	Ü: 12	ÉE: 14	patkánnyá tud átalakulni; jeges lehelet 1k6 » 1-2: -2ÉE, 3-6: eltéveszt
Hóboszorkány:			vámpír; hipnotizálás
Aranyőr:	Ü: 9	ÉE: 9	
Redswift:			elf
Stubb:			törpe
Barlangi Ember:	Ü: 8	ÉE: 8	
Agypusztító:	Ü: 10	ÉE: 10	hipnotikus; szellemi erő elszívása -2Ü -6ÉE
Levegő Elem:			-2ÉE vagy -1Ü -4ÉE törékeny tárgy eltörik
Hóboszorkány Szelleme:			üveggömbben; fojtogatás; villám varázs -1Ü -4ÉE
Sötét Elf:			nyilaz -2ÉE
Kentaur:	Ü: 10	ÉE: 10	
Madárember:	Ü: 12	ÉE: 8	repül, meglepetésszerű támadás -2ÉE
Morri, a kovács:			törpe
Vérfarkas:	Ü: 8	ÉE: 10	
Nagyláb:			törpe
Dombi Troll:	Ü: 8;9	ÉE: 9;10	
Éjjeli Vadász:	Ü: 11	ÉE: 8	
Kuruzsló:			bíborruhás öregember
Csörgőkígyó:			-4ÉE
Ember-Ork:	Ü: 8	ÉE: 6	
Barbár:	Ü: 9	ÉE: 8	
Gyógyító:			halálvarázslat kúrálása; nyugtató főzet elkészítése
Pegazus:			repül; ezüstöt szereti
Domblakó Vadember:	Ü: 6	ÉE: 5	
Ash:	Ü: 9		elf; Redswift testvére; jó nyíllövő
Halásólyom:	Ü: 4	ÉE: 5	repül
Hobgoblin:	Ü: 6	ÉE: 7	
Altatófű:			vörös levelek; édeskés illat; elaltat
Húsevő lárvák:			-1k6ÉE
Banshee:	Ü: 12	ÉE: 12	támadásra ingerlő sikoltás; halálsikoly » Ü próba minden fordulóban, ha nem sikerül bénulás, azt a fordulót elveszítetted

**TÁRGYAK, EGYEBEK**

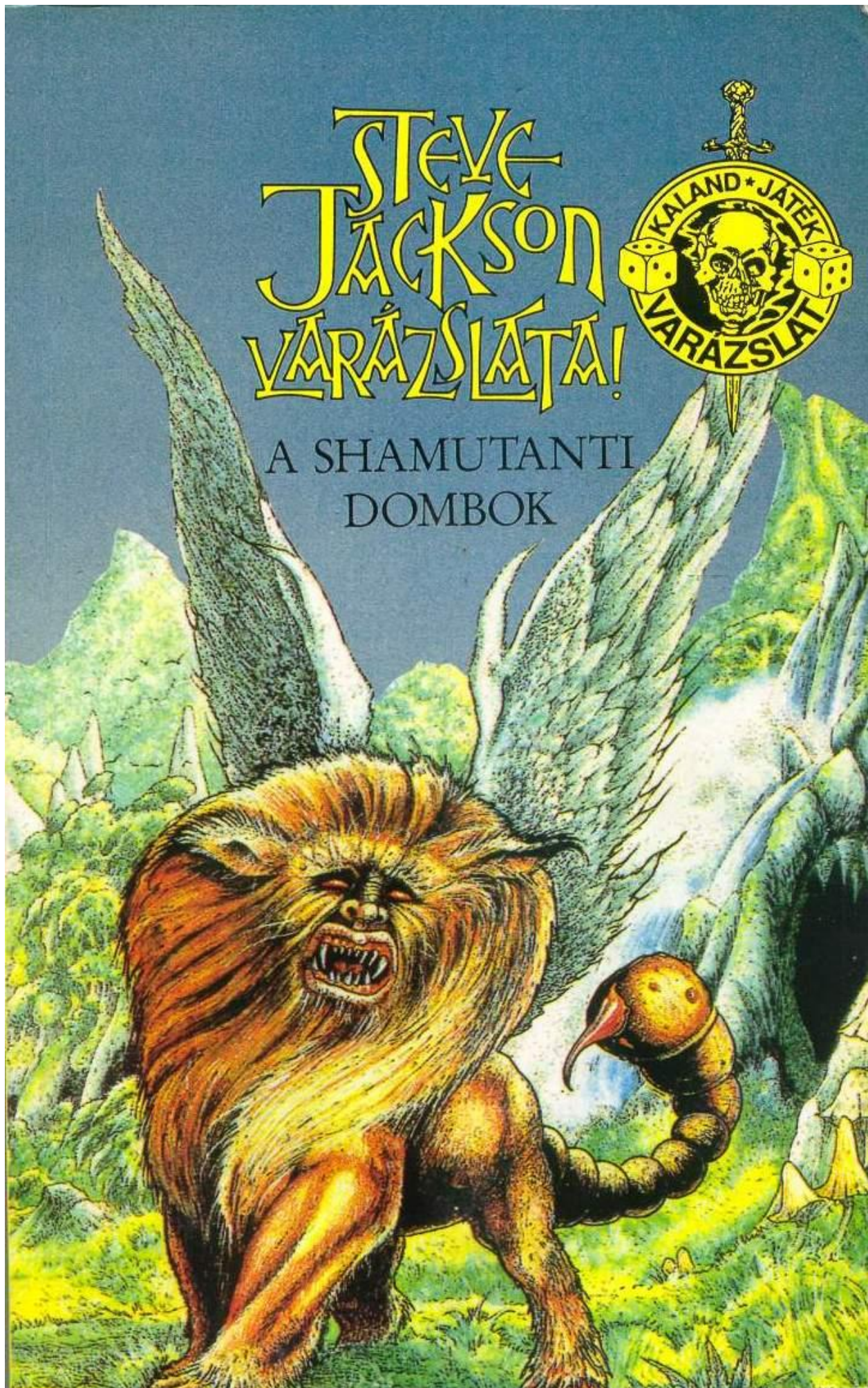
Csúszós híd:	leesés -1k6ÉE
Erős hóesés:	-2ÉE; kar lefagy » kardforgató -2Ü -4ÉE, másik -1Ü -3ÉE
Pörkölt:	+3ÉE
Harci kalapács:	
Lándzsa:	lándzsadobás -1Ü -3ÉE
Ritkás levegő:	-1ÉE
Lavina:	halál vagy -1Ü
Fagyvédő folyadék:	sárga folyadék réztálban; hidegtől véd; fagyást gyógyítja +3ÉE
Jégverem:	-1k6ÉE
Tőr:	
Kissé száraz sütemény:	+1ÉE
Bűvös ezüstfurulya:	
Rovásírással díszített bot:	
Elszáradt rózsa:	erővel tölt el +3ÉE
A Varangyok titkai:	régi, bőrkötéses könyv
Rejtett mérgezett tű:	-4ÉE
Bátorság amulettje:	+2Ü; aranyláncon függő zöld jádebéka talizmán
Dárda:	dárdadobás -3ÉE
Gyorsaság kardja:	+1Ü
Látomások:	-1Ü
Aranygyűrű:	fagytól véd
Ezüstgyűrű:	erődet elszívja -2k6ÉE -1K6Ü
Rézgyűrű:	egy harcost lehet vele megidézni
Őrölt Minótaurusz-szarv:	átváltozásvarázslatot megállítja
Energiagömb:	gömb örvénylő színekkel; melegeedik; más és más színű lesz; érintve +3ÉE +1SZ; széttörve » vakító fény, iszonyatos hőhullám -2k6ÉE
Fehér lányom:	jégzápor -2ÉE
Fekete lányom:	legyengít -1Ü -3ÉE
Áspiskígyó csapda:	-1Ü -4ÉE
Elf-ősök csizmája:	szürke bőrcsizma; hangtalan lépések
Levegő Elem elleni varázsigé:	régi pergamentekercs ép viaszpecséttel; „Gul Sang Abi Daar”
Élő tőr:	-2ÉE; -1Ü -4ÉE; halál
Díszes pajzs:	+1Ü
Halálvarázslat:	régi kopott írású pergamen
Saveső:	-4ÉE
Mennyezet leomlik:	-4ÉE
Pihenés:	+2ÉE
Egészség itala:	üvegfiola zöldes folyadékkal; +1Ü +4ÉE +1SZ
Nyúl, dió, zöldség, gumók:	+4ÉE
Pajzs:	+1Ü
Szarvas sisak:	+1Ü
Mérgezett víz:	-4ÉE
Pompás kard:	+1Ü; szépen megmunkált; éles
Zöld tableta:	+4ÉE
Réz karvédő:	„Az erő hatalom” felirattal; +1Ü
Élet maszkja:	nap maszk; -1k6ÉE; halálvarázslat csak minden második körben fejti ki hatását
Nyugtató főzet:	sárkánytojásból
Folyóba esés:	pajzs elvesztése; -2ÉE vagy -4ÉE
Sült kacsá:	+4ÉE



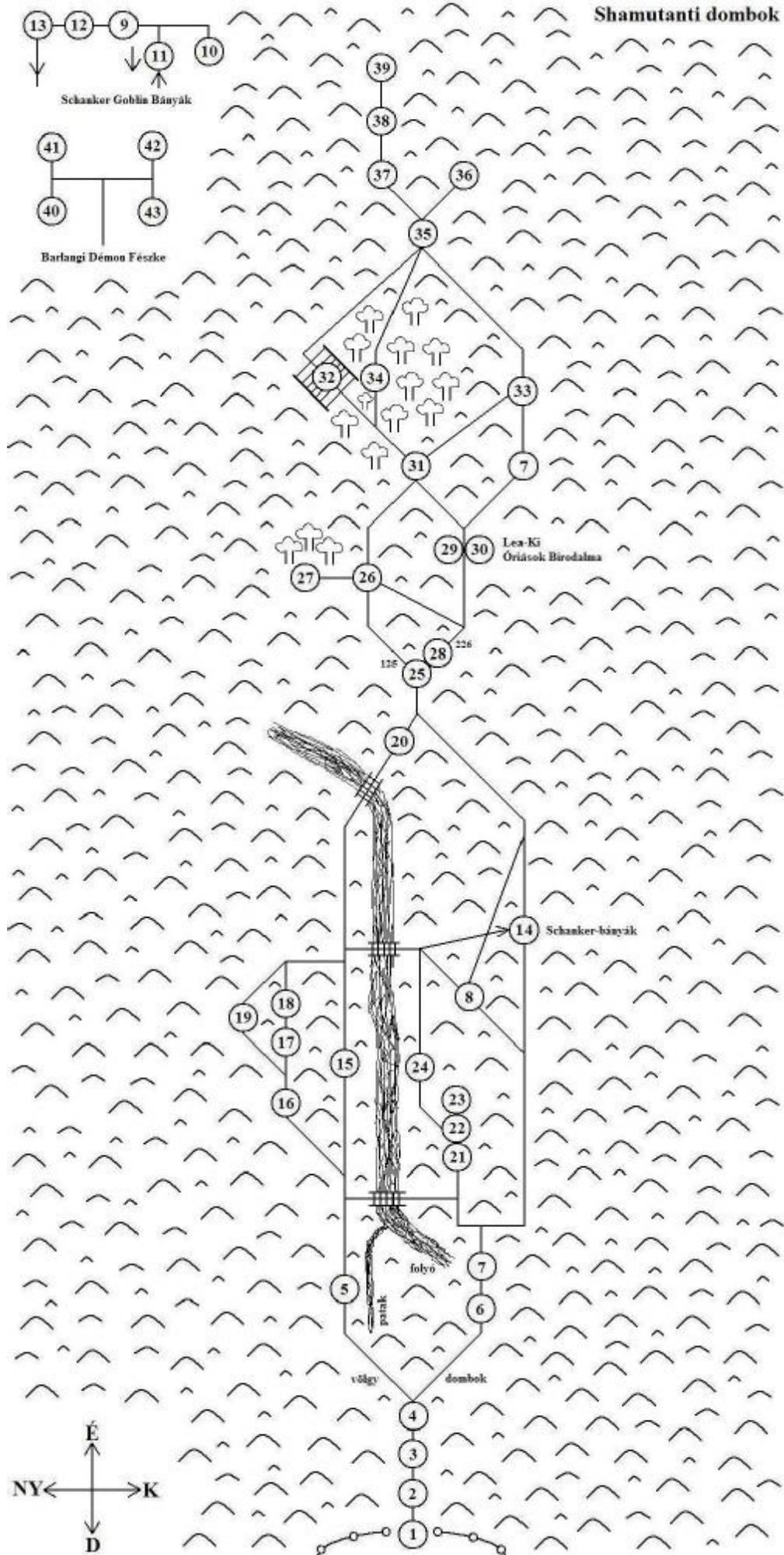
# STEVE JACKSON VÁRÁZSLÁTÁ!



A SHAMUTANTI  
DOMBOK







1. Analand; Cantopani kapu; Felderítő harcosok; figyelmeztetés
2. Cantopani; kereskedő; bugyabogyó szörp; bambuszfurulya; éles pallos; Glandragor, a Védelmes baltája (233); fogakkal teli zsák: 4 goblinfog, 1 óriásfog, 3 majomfog, 2 ragadozómacska fog, néhány halálkutya fog; jégékszer; útbaigazítás; élelem; kenyér és kecskesajt
3. Csak ha vásároltál valamit a kereskedőtől; 2 Bandita
4. Öregember; versike; Varázslatok Könyvének 102-es oldala; zümmögés; méhkas; méhviasz; egy étkezésre elegendő méz
5. Patak; 3 Elvin
6. Ha eszel, egy mókusszerű lény megeszi a többi kajádat
7. Táborhely; éjjeli lény
8. Goblin bánya
9. Goblin; 111-es ezüstkulcs
10. Ogre; kötőgépjé; 2 drágakő
11. Kifelé jövet; 3 Goblin; 2 aranytallér; 8 goblinfog
12. Rozoga járat; mennyezet leszakad
13. Verem; borrször csizma
14. Búzós borz
15. Elvin falu; élő tábortűz; piros sátor: bal doboz: Manaka szellem, jobb doboz: 5 aranytallér, kulcs (54), skorpió; zöld sátor: bódító zene; barna sátor: Farkaskopó, zöld drágakövekkel kirakott lánc; fogság; Elvinek; trükköt kérnek; lopnak
16. Kétfarkú kígyó
17. Kitaposott út; pénzeszsák; 12 aranytallér; Csenőfű
18. Medalion nőt ábrázoló portréval
19. Csenőfű
20. Elvinek; makkdobálás
21. Étkezőhely; Fejvadász » halál
22. Verem; ájulás
23. Karócsapda; halál
24. Fejvadászok faluja
25. Kristatanti; söröző; öregember; bomba gyümölcs; tanács; falu bolondja; fogadó; búzós borz pörkölt; pihenés ágyban
26. Útjelző tábla
27. Alianna kunyhója; Alianna fogságban; barna porral teli zacskó; 2 aranytallér; ragasztó; orrdugasz; 4 kis kavics; kardvívó tudomány Ragnar karszalagja; 7 aranytallér; Fagólem
28. Koldus; rézkulcs (206); ökrös szekér; segítség; egy napi étkezésre elegendő zöltség; 29-re visz
29. Apró kavicsok, háló; törött szék; óriás koponya
30. Dombi óriás; 8 aranytallér; 2 óriásfog; cipó
31. Dhumpus; helyiek; vita (menekülés); kereskedőház; gyönyörűen megmunkált kard; kerek papi sapka; 3 napi élelem; vécégdör ásás; kaja; 3 aranytallér; fogadó; dombifarkas-pecsenye rizzsel; alvás
32. Híd; fakunyhó; Vancass, a híd őre; 2 kérdés; tanács
33. Kis település; pestis; tanács
34. Órhely; Troll őr; 3 aranytallér; szerencse talizmán
35. Jann, a minimó; Birritanti; fiatalok fesztiválja; Kristály Vízesés; Glandragor kocsmája; pofa sör; tanács; kard
36. Fekete lótvirág; halál
37. Flanker, a bérgyilkos; 3 aranytallér; segítség ígéret
38. Gaza Moon; teázás; Jannt elűzheti
39. Torrepani; Svinnek; fogság; Proseus, a Svinnek főnöke; kenyér és tej; küldetés; Svinn kuruzsló; 10 aranytallér; kulcs (12)
40. Svinn lány; Manticore
41. Vízzel feltöltődő szoba; élelem szétázik
42. Kígyóverem
43. Sziklatömb csapda

## LÉNYEK

Felderítő harcos:			teleszkópikus látás; Analand határőrei
Bandita:	Ü: 7	ÉE: 6;8	
Mókusszerű lény:			élelmiszert megeszi
Elvin:	Ü: 6	ÉE: 4	+2 támadóerő, mert gyorsak; ha ő támad a csata kezdetén -1ÉE a gyors támadás miatt; makkdobálás támadás lesből (-3ÉE); varázstrükköket szeretik; lopnak; repül
Goblin:	Ü: 5;6;7	ÉE: 4;5;6	
Ogre:	Ü: 8	ÉE: 7	
Bűzös borz:	Ü: 7	ÉE: 5	-2 támadóerő ellene
Manaka szellem:			Átok: ÉE veszteségek +1, kivéve varázslás
Farkaskopó:	Ü: 7	ÉE: 6	
Kétfarkú kígyó:	Ü: 7	ÉE: 8	vezet, ha nem támadják meg nem bánt
Csenőfű:			tárgyakat lop
Fejvadász:			fegyver fúvócső mérgezett nyíllal
Alianna, a boszorkány:			Átok: -2Ü; Fagólem teremtése
Fagólem:	Ü: 8	ÉE: 6	tűz jobban sebzi
Dombi óriás:	Ü: 9	ÉE: 11	
Vancass, a híd őre:			Éles fájdalom varázslat (-2ÉE -1SZ)
Troll ór:	Ü: 8	ÉE: 7	
Jann, a minimó:			nem lehet varázsolni mellette
Glandragor, a védelmező:			kocsmáros; Kristály Vízesés ingyen; Vik barátsága
Fekete lótvuszvirág:			illata mérgező és megfojt
Flanker, a bérgyilkos:	Ü: 8	ÉE: 6	
Gaza Moon:			Minimó elűzése varázslat; teleportálás; villám varázslat
Svinn:			ember-ork
Proseus, a Svinnek főnöke:			
Svinn kuruzsló:			Minimó elűzése varázslat; átok elűzése varázslat; betegség meggyógyítása varázslat; Ü, ÉE, SZ visszaállítása eredeti értékre
Manticore:	Ü: 12	ÉE: 18	ha megsebez 1k6 » 5-6 skorpiófarka lecsapott -6ÉE
Óriás denevér:	Ü: 5	ÉE: 5	
Farkasember:	Ü: 8	ÉE: 9	
Mágikus óriás:	Ü: 8	ÉE: 9	



**TÁRGYAK, EGYEBEK**

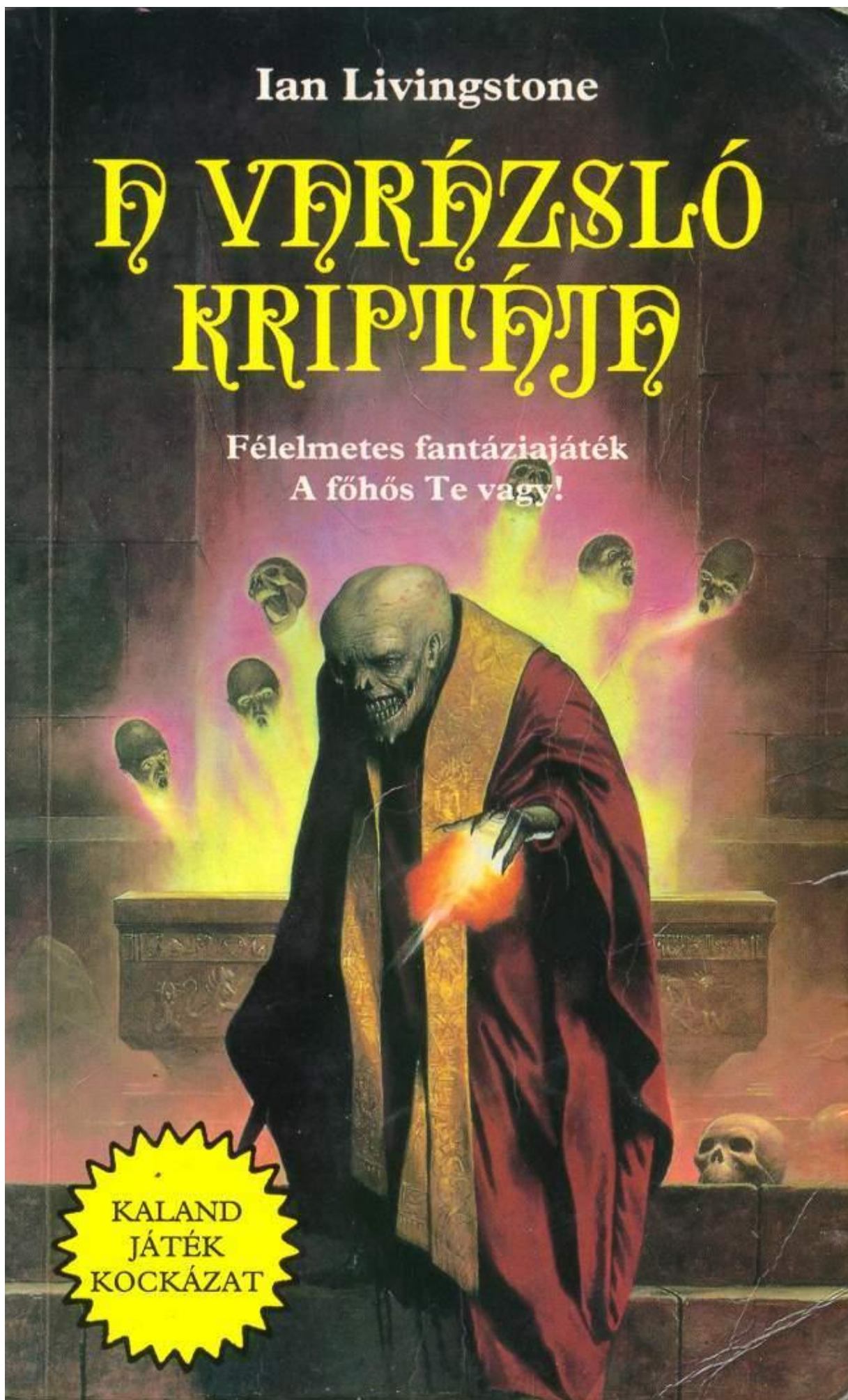
Bugyabogyó szörp:	orrfacsaró illatú; +3ÉE; varázsláshoz használható
Bambuszfurulya:	varázsláshoz használható
Éles pallos:	kitűnő fegyver; +1 támadóerő
Goblinfog:	varázsláshoz használható
Óriásfog:	varázsláshoz használható
Jégékszer:	elolvad
Kenyér és kecskesajt:	
Varázslatok könyvének 102-e oldala:	Gaza Moon keresi
Méhviasz:	varázsláshoz használható
Méz:	
Ezüstkulcs:	
Kötőgép:	drágakő kereséséhez
Drágakő:	10 aranytallér értékű
Verem:	SZ próba -1ÉE vagy -3ÉE, dupla 6-os » halál
Borrinszór csizma:	
Bódító zene:	elaltat vagy, ha van hangszer +3ÉE +1SZ
Zöld drágakövekkel kirakott lánc:	
Pénzeszsák:	aranytallér tárolására
Medalion:	
Veremcsapda:	ájulás
Karócsapda:	halál
Bomba gyümölcs:	dupla ÉE nyeres táplálkozásakor
Bűzös borz-pörkölt:	+3ÉE
Pihenés ágyban:	+5ÉE
Útjelző tábla:	
Homok:	barna porral teli zacskó; varázsláshoz használható
Ragasztó:	kis üvegben; varázsláshoz használható
Orrdugasz:	varázsláshoz használható
Kis kavics:	varázsláshoz használható
Kardvívó tudomány Ragnar karszalagja:	+2 támadóerő kard használatakor
Rézkulcs:	
Ökrös szekér:	
Cipó:	+2ÉE
Gyönyörűen megmunkált kard:	3ÉE-t sebez
Kerek papi sapka:	Daddu-Ley-i papoké volt
Kaja:	+2ÉE
Dombifarkas-pecsenye rizzsel:	+3ÉE
Alvás:	+2ÉE
Pestis:	minden kör elején -3ÉE
Szerencse telizmán:	kis meggömbített fémamulett; szerencsedobásból 1-t le kell vonni
Kristály Vízesés:	a hideg víz életerővel tölt el; Ü, ÉE, SZ max-ra; betegségeket gyógyítja
Pofa sör:	+2ÉE
Teázás:	+1ÉE
Kenyér és tej:	+2ÉE
Vízzel feltöltődő szoba:	élelem szétázik; halál lehet
Kígyóverem:	3ÉE sebzés; 3x SZ próba egymás után
Guruló sziklatömb csapda:	halál lehet
Sindla:	szerencse istene

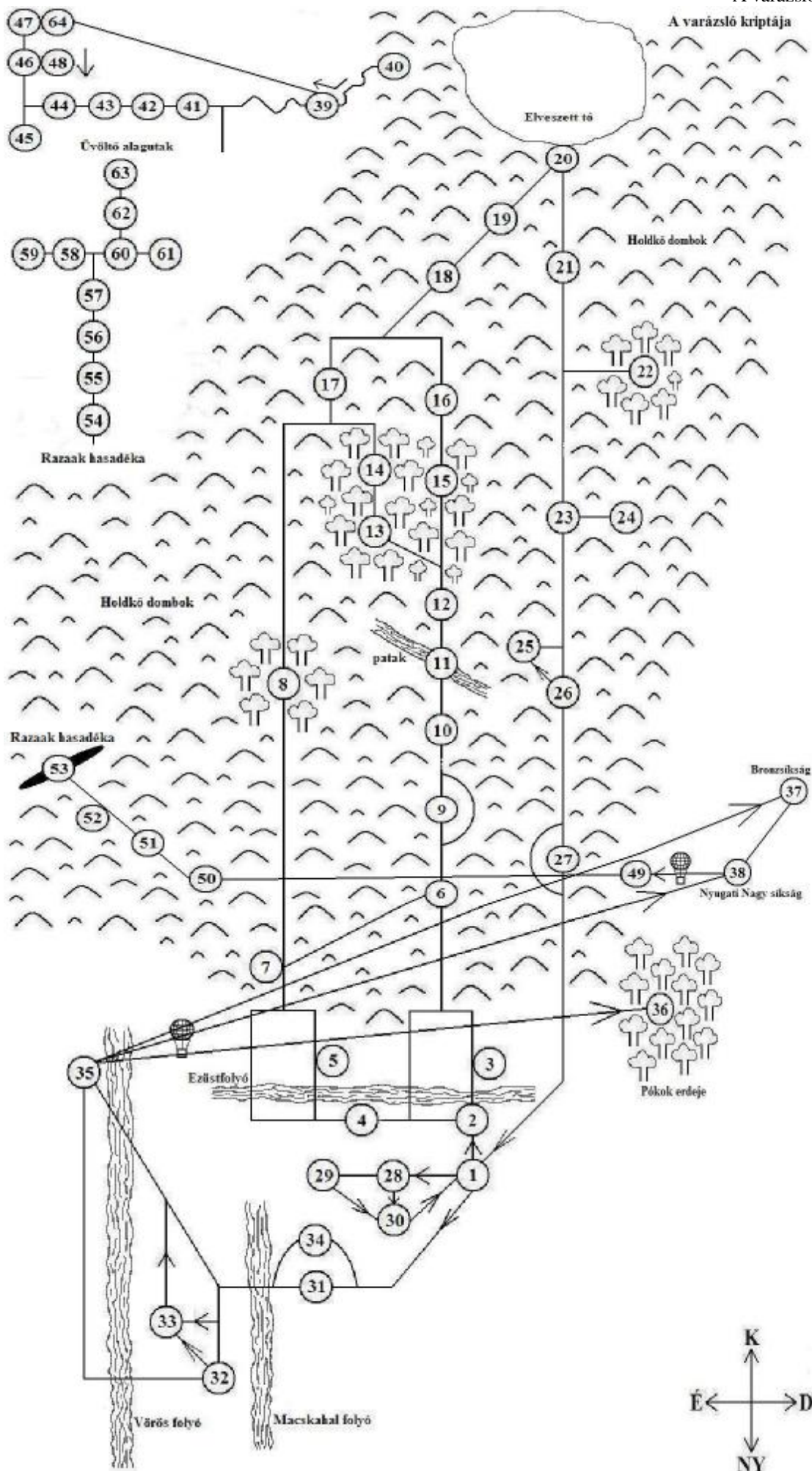
Ian Livingstone

# Ŋ VŊRŊZSLÓ KRIFTŊŊ

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!

KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT







1. Yaztomo tornya; Yaztomo; gyógyital
2. Táborhely
3. Beomlott fakunyhó; veremcsapda; halott prémvadász; vadászkesz
4. 5 Szigonylég
5. Barlang; világító doboz; 2 Rad-Hulk; rekesz; páncélruha; láncling
6. 3 Kaméleonita; Kaméleonita vére
7. Füst; porig égett kunyhó; haldokló aranybányász; tanács; víz; aranyrög; kés; szentelt víz; józan ész kristálya
8. 3 Ork; meglepetésszerű támadás; 6 aranytallér; kés; szütyőre való patkánykoponya; üres üveg; nyáron sült fél csirke
9. Csontok völgye; Csontok őrzője; Holdgyűrű; Törgyűrű; Koponyagyűrű; csere; Bosszúálló szellem
10. Gránitszklák; mondóka (184)
11. Patak; víz
12. 4 Goblin lovas; 2 aranytallér; ezüstkeretbe foglalt törött tükör; szikkadt sajt
13. Erdei Démon; emberi csontváz; fél ezüstpálca (37); öregedés sisakja; hátizsák; 4 aranytallér; gyertya; pergamen a Gargantisról
14. Tisztás; gömbölyű, mélybíbor színű gombák
15. Fekete tündérek; hálócsapda; ellopnak mindent; Óriás kancsóka
16. 2 Óriás tűzbogár
17. Farkasember; nadragulya
18. Griffin Barbár lánnyal; kard; védelmező pajzs
19. Rozsdás vasdoboz; Agyaggólem; mindentlító szem gyűrű
20. Elveszett tó; Kull csontváza; Razaak kardja
21. Kentaur; örvénylő gonosz talizmánja
22. Jella csapdában; gyógyító por; tanács
23. Dombi óriás; pénzt követel; 1 aranytallér; réz karkötő
24. Óriás barlangja; üveggömb benne füst; láda; 2 patkány; 2 koponya; fémládika; Hamakei pergamen (66)
25. Táborhely; Sziklaszörny; halál
26. Tűz; kérdés; Symm; kacsasült+vadgomba
27. 2 Vad dombi ember; 8 nyílvessző
28. Hang; Suma (11)
29. 2 Démoni szolga
30. Démonivadék; Yaztromo fogságban
1. Másodjára; laktató étel; Gyógyital; tanács; pihenés
31. Még este: Tábor; üvöltés; Budron; tanács
32. Kör alakú őrhely; 2 Törpe; vadászkiürt; lámpás; számszerfj; nyílvessző
33. Elhagyott sírkert; Tamal sírfelirata (108); 6 Csontváz; fél ezüstpálca (13); villám
34. Másnap reggel: bőrzsák; Majomember; fényesre csiszolt kövek
35. Kőhidafalván kívül; Elvin; 3 tárgyat ellop; Borri; étel; Hőlégballon
36. Pókok erdeje; lezuhanás; Faemberek; halál
37. Bronzsfkság; forgószél; bolondbogyó; szekérkonvoj; kisfiú; segítség
38. Üvöltő Alagút bejárata; alagútból ki: 6 Hobgoblin lovas; nyilazás
39. 6 Doragar; bronzkulcs; barna por bádogdobozban
40. 3 Zombi bányász (5)
41. Vasevő
42. Gyávaság sisakja
43. Veremcsapda
44. Barlangi troll; fadoboz; halálos tarantula; taliga; üres üveg; A Troll rekordok varacskos könyve (119)
45. Hullá; patkányok; Balszerencse amulettje
46. 3 Jégszellem
47. Gargantis; Gargantis fehér szarva
48. 3 Patkányember; zsák dió; parittyá; néhány csúzliba való kódarab
49. Beszélgetés; harcipöröly ára (35); Vörös sárkány; Suma segítése
50. Fák között: Vámpír denevér; hegyek; barlang; alvás
51. Palástos ember; Hamakeit megfejt
52. 3 Vad elf asszony; sérült kalandor; Yaztromo üzenete
53. Razaak hasadékanak bajárata; Démoni szolga palást
54. Kótál vörös folyadékkal
55. Nyílás; köemelő; barlang teteje beomlik; halál
56. Terem; 2 fekete gyertya; csapóajtó; Pokolfenevad; üreg; Agrai halotti maszk
57. Vasajtó; 3 Láva démon
58. Gyertyák leégtek; Zombi; 5 fekete gyertya; rézből készült azonosító (283)
59. Vízrel teli verem; Csápos lény; halál
60. Kecsefejű démon alakú szék; azonosítót kér
61. Gonosz varázs térsík; halál
62. Ungoth, a csontváz fejedelem; kérdések
63. Razaak; szarkofág; kincsek; menekülés
64. Gargantis kettéharap

## LÉNYEK

Yaztromo:			
Szigonylég:			repül; bénító tű » 1-2 tű:-4ÉE, 3-4 tű:-6ÉE -2Ü, 5-6 tű:bénulás
Rad-Hulk:	Ü: 10	ÉE: 5;6	kódobálás; fénytől kelnek életre
Kaméleonita:	Ü: 6;7	ÉE: 6;7	meglepetésszerű támadás
Ork:	Ü: 6	ÉE: 5;6	erdőben meglepetésszerű támadás
Csontok őrzője:	Ü: 5	ÉE: 6	halálakor -3SZ
Bosszúálló szellem:			tórdobálás » 1:halál, 2-4:-4ÉE, 5-6:-2ÉE
Goblin lovas:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	
Erdei Démon (Erdődémon):	Ü: 9	ÉE: 10	erdőben meglepetésszerű támadás
Gömbölyű mélybőr gomba:			mérgező spórák » -1k6ÉE
Fekete tündér:			hálósapdát alkalmaz; lop
Óriás kancsóka:			húsevő növény
Óriás tűzbogár:	Ü: 5	ÉE: 4	repül
Farkasember:	Ü: 8	ÉE: 9	likantrópia
Griffin:	Ü: 10	ÉE: 10	repül
Agyagölem:	Ü: 8	ÉE: 9	karddal való harc esetén fordulóként 1k6 » 1: a kard beleragad » halál
Kull csontváza:			élőhalott
Kentaur:	Ü: 10	ÉE: 10	
Jella:			fél-elf; zengisi Covas mágus tanonca
Dombi óriás:	Ü: 9	ÉE: 10	kódobálás » 1k6 1-2:halál, 3-6:semmi
Patkány:			ragályhordozó -6ÉE -1Ü; páncélruha véd ellene
Sziklaszörny:			
Symm:	Ü: 10	SZ: 10	ember
Vad dombi ember:	Ü: 6	ÉE: 5	
Suma:			mágikus síkon él; izzó testű ember; jókat segíti
Démoni szolga:	Ü: 8	ÉE: 7	ha egymás után 2x megsebzik, akkor megtörik az őt mozgató varázslat
Démonivadék:	Ü: 6	ÉE: 6	csak Razaak kardjával lehet megsebezni
Budron:			ember
Törpe:	Ü: 7	ÉE: 7	számszeríjazás -2ÉE
Csontváz:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	
Majomember:	Ü: 8	ÉE: 7	
Elvin:			lop
Borri:	Ü: 9	SZ: 11	törpe
Faember:			
Hobgoblin lovas:			nyilazás » 1k6 1-5:semmi, 6:-2ÉE
Doragar:	Ü: 9	ÉE: 9;10	Orkok és Trollok keverékei
Zombi bányász:			
Vasevő:	Ü: 4	ÉE: 5	fémeket elpusztítja; -1Ü elveszített fordulónként
Barlangi troll:	Ü: 8	ÉE: 9	
Halálos tarantula:			méreg -6ÉE
Jégszellem:			Ü próba » ha nem sikerül, akkor párszerű teste keresztülmegy az áldozatán » az áldozat Jégszellemmé változik
Gargantis:	Ü: 12	ÉE: 24	karom sújtás -2ÉE; örület mentális támadás
Patkányember:	Ü: 5	ÉE: 6	parittyázás » 1-3:-2ÉE, 4-6:semmi
Vörös sárkány:			tűzgolyó
Vámpír denevér:	Ü: 5	ÉE: 4	
Palástos ember:			szimbólumokkal teli palástja van; szimbólumokat fejt meg
Vad elf asszony:	Ü: 7	ÉE: 6	
Pokolfenevad:	Ü: 8	ÉE: 8	1k6 1-4:halál, 5-6:harc
Láva démon:	Ü: 5;6	ÉE: 4	repül; Tűzmanóvá alakul át
Zombi:	Ü: 6	ÉE: 6	
Csápos lény:			vízben él
Ungoth, a csontváz fejedelem:			kőváltoztatás
Razaak:	Ü: 12	ÉE: 20	Yaztomo illúzió; tűzgolyó; óriási duzzadt rovarok idézése; villámcsapás; ha két egymás utáni fordulót megnyer Zombivá változtat

## TÁRGYAK, EGYEBEK

Gyógyital:	5 korty; kortyonként +4ÉE
Veremcsapda:	-1k6ÉE
Vadászkés:	
Világító doboz:	Rad-Hulkokat életre kelti
Páncélruha:	átkozott +1Ű, -3SZ; patkányharapástól véd
Láncing:	+1Ű
Harc sötétben:	-2 támadóerő
Kaméleonita vére:	bőrré kenni, álcázó képesség alakul ki » 1k6 1:karbénulás -2Ű pajzs íj nem használható, 2: láz -1Ű -4ÉE, 3-6: +2SZ immunitás
Víz:	+2ÉE; +1ÉE
Aranyrög:	10 aranytallért ér
Kés:	
Szentelt víz:	élőhalottra önteni -1k6ÉE
Józan ész kristálya:	aranyláncon függő áttetsző kristály; mentális támadásoktól véd; likantrópiától véd
Szütyőre való patkánykoponya:	
Üres üveg:	
Nyárson sült fél csirke:	+2ÉE
Holdgyűrű:	Farkasembertől véd
Törgyűrű:	Bosszúálló szellemet szabadítja ki
Koponyagyűrű:	Csontvázakat vonzza
Ezüstkeretbe foglalt törött tükör:	
Szikkadt sajt:	+2ÉE
Fél ezüstpálca:	2 darabot összeszerelve Bénító pálca » egy ellenfelet megbénít
Öregedés sisakja:	-5ÉE -2Ű -1SZ
Hátizsák:	
Gyertya:	
Pergamen a Gargantisról:	
Hálósapda:	
Nadragulya:	mérgező -2ÉE; likantrópiát gyógyítja
Kard:	
Védelmező:	kerek pajzs különös feliratokkal; villámcsapástól véd; +1Ű +1SZ
Mindenlátó szem gyűrű:	nagy, szivárványszínű ékkövel díszített aranygyűrű; furcsa fényel izzik; illúzióktól véd
Razaak kardja:	
Örvénylő gonosz talizmánja:	bronztalizmán; szarvas démon alakú; gonoszok irányítani tudják a viselőjét
Gyógyító por:	barna színű; +1k6+2ÉE
Réz karkötő:	átkozott; látást torzít, tárgyak közelebbinek tűnnek a tényleges távolságuknál; -2Ű -1SZ
Üveggömb füsttel:	varázsfüst; tűztámadásra immunitás; +1SZ
Koponya:	
Fémládika:	
Hamakei pergamen:	régi, megfakult pergamen; megigézett rovaroktól véd
Kacsasült+vadgomba:	+2ÉE
Laktató étel:	+2ÉE
Pihenés:	+2ÉE
Vadászkürt:	
Lámpás:	
Számszerj:	
Nyílvessző:	íj vagy számszerj lövedéke
Villámcsapás:	-1k6+3ÉE -1Ű
Fényesre csiszolt kövek:	a Jégsszellemek érintését gyógyíthatják
Étel:	+2ÉE
Hőlégballon:	repül; jármű
Bolondbogyó:	örültté tesz
Bronzkulcs:	
Barna por bádogdobozban:	undorító szagú
Varacskos sör:	Trollok kedvenc itala
Gyávaság sisakja:	-2SZ; harckor Ű próba, ha nem sikerül halál, egyébként harc szállítóeszköz
Taliga:	folyadékok tárolására
Üres üveg:	hobbyfülevő verseny
A Troll Rekordok Varacskos könyve:	-3SZ; bogár alakú csontamulett
Balszerencse amulettje:	
Gargantis fehér szarva:	
Parittyá:	1k6 1-3:-2ÉE, 4-6: semmi
Zsák dió:	+2ÉE
Alvás:	+2ÉE
Palást:	
Kőtál vörös folyadékkal:	vizet öntve rá mérgező gáz keletkezik
Fekete gyertya:	
Agrai halotti maszk:	bronzmaszk; öngyilkosságra kényszerít
Rézből készült azonosító:	
Kecskefejű démon alakú szék:	csak azonosítóval enged tovább
Szarkofág:	



10

*Steve* **JACKSON**  
*Jan* **LIVINGSTONE**

# Topakodó Telkek

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND,  
AMELYNEK HŐSE TE VAGYI!



VÉNUSZ



1. Petrel; Óriás viharmadár; élelem; kis krémes tégely
2. Edwina, a koponyarák
3. Tengeri óriás; ajánlat
4. Óriás barlangja; két étkezésre elegendő sült hal; 5 aranytallér; négy étkezésre elegendő sózott hal; ősrégi tekercs (350); három adag élelem
5. Eső; két kajád elázik (csak ha nem mész el az óriás barlangjába)
6. Barlang; százlábú
7. Szürke gyík; kérés
8. Viharmadár fészke; csúszós kőfal; Óriás viharmadár; 3 aranytallér; rózsaszín gyöngy; ezüstmedál; varázsital
9. Alvóhely; manó; lop; három adag szerencsepor
10. Rudak koponyákkal; élnek; rovarok
11. Véres madártoll; 2 Bennszülött; víz
12. Bennszülöttek fajúja; Alkandi; finom étel; csere; ébenfa kulcs; ezüst madártoll; 5 méteres kötél; apró fehér drágakő; üvegcsé fehér olaj; macskát ábrázoló apró elefántcsont szobor; étel; üzenetekercs megfejtése
13. Épület; megláncolt ember illúzió; Sötét pap; 5 aranytallér; gonosz oltár; félelmetes festmények; rémálom; látomás; csapóajtó
14. Eltévedsz; Kő alakváltó
15. 2 Hobgoblin; megláncolt alak; nagy súly csapda; gyógynövényszakértő; tanács; 2 aranytallér
16. Barlang; Vaskripták bejárata
17. 2 Goblin; 2 csontkocka
18. Szemetes raktárhelyiség; vérvő koponyák
19. Világos kamra; Rombelű; 3 aranytallér; sötét kenyér és sajt; ón söröskorsó
20. Barlang; Barlangi kígyó
21. Cseppkőalakzat; tünde csontváza; rozsdás kard; fehér fémből készült üvegcsé gyógyital; Csontvázeber; füstszellem
22. Falfaragás
23. Bűzös szoba; 2 Patkányember; 2 aranytallér; tekercs kötél csáklyavassal; selyemkesztyű
24. Csontvázharcos
25. Lopakodó lelkek éneke; halál
26. Parázstartókkal megvilágított terem; Kőgőlem
27. Zárt ajtó; polcok; fadoboz; 3 édes illatú füstölő
28. Dárda csapda
29. Kémlelőnyíflásos ajtó; haldokló férfi; tanács; fekete fadoboz; gyógyital
30. 2 Ork; 1 aranytallér
31. Hálókamra; látomás
32. Kőarc
33. Illúzió ajtó
34. 3 Részeg ork; 6 aranytallér; 2 kocka
35. Troll; 4 aranytallér; kés; fatányér; pohár; nagy kulcsosomó; jelszavas ajtó; halk hang; beszélő varázskard
36. Terem; Pengecsőrű madár; párkány; fekete gyapjú fejpánt
37. Napfényes terem; madárember; tanács
38. Barlangterem; szürke és fehér gombatelepek
39. Ork; 5 méter hosszú kötél
40. Polcok; gyümölcsbefőtt
41. Rovar-illúzió
42. Lezárt láda; ezüstgyűrű
43. Fekete és egy borostyán kereszttel megjelölt ajtó; Ork; Urzak; 1 aranytallér; arany karkötő
44. Sötét szoba; a gonosz hatalmas ereje
45. Étkezde; gyümölcstorta+fehérbor; sajt
46. Rendezett szoba; hordozható füstölőgető; pihenés
47. Rendezett szoba; Ór; feszítővas; láncling
48. Étkező; tápláló étel
49. Ór; tanács; pergamenlap
50. Kardcsattogás; 2 Ork; tanács; 2 aranytallér; Horatius, a patkány megharap
51. Diadron; láda; penge csapda; Tűzvédő gyűrű; finom ezüstláncon függő piciny platina amulett
52. Szökőkút savval; a nyugati ajtó mágikusan le van zárva
53. Mehrabian, a félogre kínzóemester; Alsander; varázslattanítás; félelem kioltása, illúzió kioltása, tűzgömb, gyógyítás, szerencse, ügyesség visszaállítása, sebesség
54. 2 Árnytünde; 8 aranytallér; 6 tündekenyer; teleportkészülék
55. Sas-illúzió
56. Félelmetes hangok
57. Folyosó eltűnik; Lidérc
58. Víz tömeg; fulladás-illúzió; Parazan; arany üvegcsé
59. Barna boltív; csatorna; patkányok
60. Jóság érzete; 3 Szellem; áldás
61. Kígyók
62. Szakadék; híd
63. Halálkoponya
64. Falak összezárulnak
65. Hőség
66. Ősi kriptá; ima
67. Erős szél
68. Szobor; Csontvázillúzió
69. Kráter szerű barlang; Pók-illúzió
70. Kék sárkány
71. Mordraneth
72. Pollua; Vanestin



## LÉNYEK

Garaeth:			a Petrel kapitánya
Óriás viharhadár:	Ü: 7;8	ÉE: 12	
Edwina, a koponyarák:	Ü: 6	ÉE: 6	egy tengeri óriás „barátja”
Tengeri óriás:	Ü: 10	ÉE: 17	Edwina a „barátja”
Százlábú:			mérges csáprágó -2ÉE
Szürke gyík:			átok -1SZ
Manó:			lop; ha el akarják fogni, akkor a szelence szétrobban a nyakában -2ÉE -1Ü
Rovarok:			csípéseik -3ÉE
Bennszülött:	Ü: 6;7	ÉE: 6;7	sebzésnél 1k6 » 4-6 -1ÉE méreg miatt
Alkandi:			Kiaraboos fősámánja
Sötét pap:	Ü: 9	ÉE: 13	éjfékete gömb varázslat » iszonytató, fagyos mágikus hideg -6ÉE; megláncolt ember illúzió
Kő alakváltó:			
Hobgoblin:	Ü: 5;6	ÉE: 6;7	
Gyógynövény szakértő:			
Goblin:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	szeret kockázni
Vérző koponyák:			-1SZ
Ogre:	Ü: 8	ÉE: 10	
Barlangi kígyó:	Ü: 6	ÉE: 7	vízben él; -2Ü a vele való harcban
Csontvázember:	Ü: 8	ÉE: 6	füstszellem szállhatja meg
Patkányember:	Ü: 5	ÉE: 5;6	bűz nem zavarja
Csontvázharcos:	Ü: 10	ÉE: 10	
Lopakodó lelkek:			énekük megbűvölő
Kőgölem:	Ü: 8	ÉE: 11	drágakőért cserébe nem bánt; ha karddal megsebesítik 1k6 » 1-2 nem sebződik
Ork:	Ü: 5	ÉE: 3;4;5;6	
Kőarc:			szemei savas füstöt árasztanak, ami az élő testet szétmarja
Részeg ork:	Ü: 4	ÉE: 4;5	szeretnek kockázni
Troll:	Ü: 8	ÉE: 9	bunkó a fegyvere
Pengecsőrű madár:	Ü: 8	ÉE: 7	
Madárember:			
Szürke és fehér gombatelep:			mérgező -4ÉE
Rovar-illúzió:	Ü: 5	ÉE: 6	sebzésnél 1k6 » 1-3 sav miatt még -1ÉE
Urzak:	Ü: 9	ÉE: 12	sötét pap; hideg, kék nyilacsák 1k6+1ÉE
Ör:	Ü: 6	ÉE: 8	
Ör:	Ü: 9	ÉE: 7	gyors törvágás -2ÉE
Horatius, a patkány:			ork háziállat; harapása -2ÉE
Diadron:	Ü: 8	ÉE: 12	
Mehrabian, a félogre kínozómester:	Ü: 8	ÉE: 14	
Alsander:			varázsló; varázslatai: félelem kioltása » félelemtől nem csökken az ügyesség, illúzió kioltása » illúziókat megszünteti, tűzgömb » -6ÉE, gyógyítás » +maxÉE/2 ÉE, szerencse » +3SZ, ügyesség visszaállítása » +3Ü, sebesség » gyors mozgás, ellenfél ügyessége -2 arra a harcra
Árnytünde:	Ü: 7;8	ÉE: 5;6	
Sas-illúzió:	Ü: 7	ÉE: 8	felemel a levegőbe; -2Ü a harc idejére
Lidérc:	Ü: 7	ÉE: 7	sebzése -2ÉE -1Ü
Parazan:			Mordraneth tanítványa
Patkányok:			
Jó szellem:			áldás +1Ü +4ÉE +1SZ
Kígyók:			
Halálkoponya:	Ü: 9	ÉE: 10	félelem miatt -2ÉE, és a harc idejére -1Ü
Csontvázillúzió:	Ü: 7	ÉE: 12	
Pók-illúzió:	Ü: 8	ÉE: 12	
Kék sárkány:			villámlehelet
Mordraneth:	Ü: 10	ÉE: 17	varázsló; varázslatai: tűzgömb » -6ÉE, fényes villám » -4ÉE, pörgő forgó fekete korong » fojtogat SZ próba sikeres:-3ÉE sikertelen:halál, lassítás » ellenfél ügyessége -2 arra a harcra
Vanestin:			varázsló

## TÁRGYAK, EGYEBEK

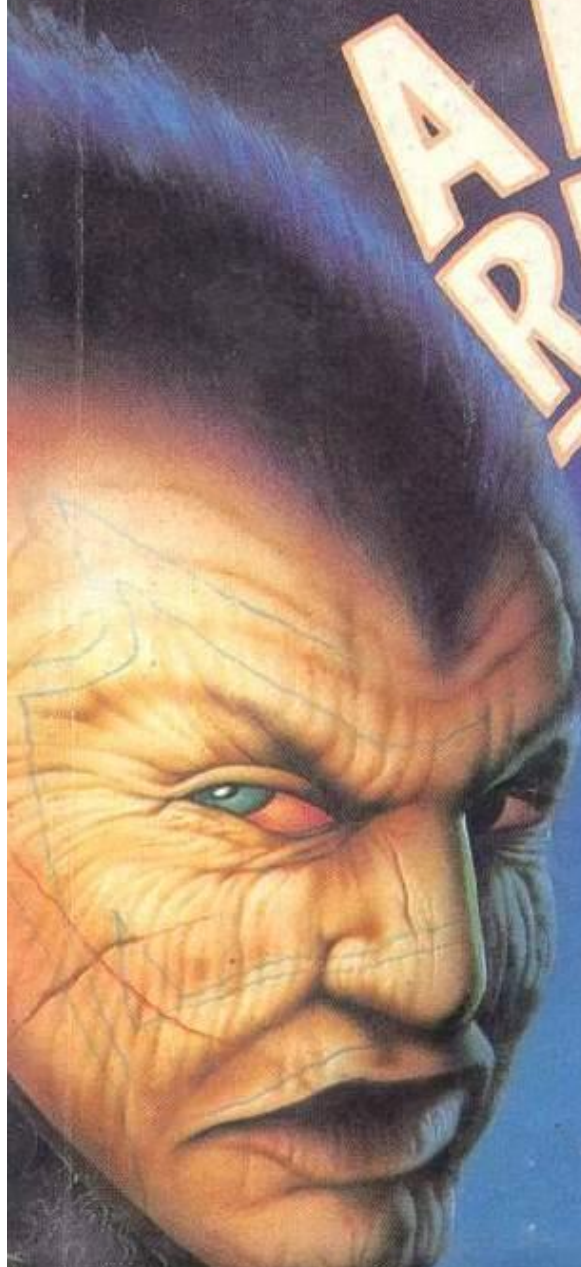
Petrel:	hajó; Garaeth a kapitánya
Kis krémes tégely:	rovarokat távoltartja
Sült hal:	élelem
Sózott hal:	élelem
Ősrégi tekercs:	a lopakodó lelkek bűvölésére figyelmeztet
Eső:	-2 kaja
Csúszós kőfal:	
Rózsaszín gyöngy:	12 aranytallér értékű
Ezüstmedál nyakláncon:	nyitott tenyér van belevésve; illúziókat megszünteti
Varázsital:	apró üvegcsében; gyors futás; fáradtság nem merít ki
Szerencse por:	+1SZ
Robbanó szelence:	menekülést segíti; -2ÉE -1Ü
Víz:	+2ÉE
Finom étel:	+3ÉE
Ébenfa kulcs:	jelszavas záruk kivételével mindent kinyit
Ezüst madártoll:	madárembereket védi a gonosz varázslatoktól
5 méteres kötél:	
Apró fehér drágakő:	zárát nyit ki
Üvegcsé fehér olaj:	patkányokat elpusztítja
Macskát ábrázoló apró elefántcsont szobor:	-4ÉE
Nagy súlyú esik rád:	játékhoz jó
Csontkocka:	-1SZ
Vérző koponyák:	2 adag élelem
Sötét kenyér és sajt:	
Ón söröskorsó:	
Rozsdás kard:	
Fehér fémből készült üvegcsé gyógyitalal:	édes, erőteljes növényillat; 2 adag; +4ÉE
Falfaragás:	-1SZ
Bűzös szoba:	-2Ü a harc idejére
Tekercs kötél csákyavassal:	magaslatok megközelítésére
Selyemkesztyű:	tenyér részén rúnákkal dekorált, botot két kígyó fon körül » kígyók bottá alakulnak át +1SZ +4ÉE
Édeskés illatú füstölő:	+3ÉE elfüstöléskor
Dárda csapda:	-2ÉE
Gyógyital:	zöld porrá száradt; vízzel hígítható; +4ÉE
Illúzió ajtó:	ráz -3ÉE
Beszélő varázskard:	igazi mestermunka; a legjobb acélból készült; markolatát ametisztek és smaragdok díszítik; világítani tud; +1Ü; minden harc után a tulajdonosán, ha abban a harcban sebződött, gyógyít rajta 1ÉE-t
Fekete gyapjú fejpánt:	ezüstfonállal kígyóemlékmát varrtak bele, melyen egy bot fekszik keresztben; a Pók-illúziót megszünteti
Gyümölcsbefőtt:	
Ezüstgyűrű:	olvashatatlan rúnákkal és szimbólumokkal; fekete korong varázslatot megszünteti
Arany karkötő:	átkozott; mindenkit gyűlöl, ki kevésbé gonosz az előző gazdájánál; elszorítja a csuklót -1Ü -2ÉE
Sötét szoba:	a gonosz hatalmas ereje -1SZ
Gyümölcstorta+fehér bor:	+2ÉE
Sajt:	+1 adag élelem
Hordozható füstölőégető:	füstölő elégetésére
Láncing:	+1Ü, kivéve, ha az Ü már előtte 11 vagy 12
Tápláló étel:	+3ÉE
Penge csapda:	-6ÉE -1Ü
Tűzvédő gyűrű:	bronzgyűrű; tűzsebzéseket lecsökkenti pl. -6ÉE helyett -1ÉE
Platina amulett:	finom ezüstláncon függ; művészien kidolgozott faragásokkal; illúzió kioltása varázslatot kétszer lehet használni
Tündekenyér:	apró, lapos, kalácsszerű
Teleportkészülék:	fényes, szivárványszerű fénypásznák egy talpazaton
Arany üvegcsé:	ecet van benne
Hőség:	-3ÉE
Ima:	+1Ü +1SZ

2

*Steve* **JACKSON**  
*Jan* **LIVINGSTONE**

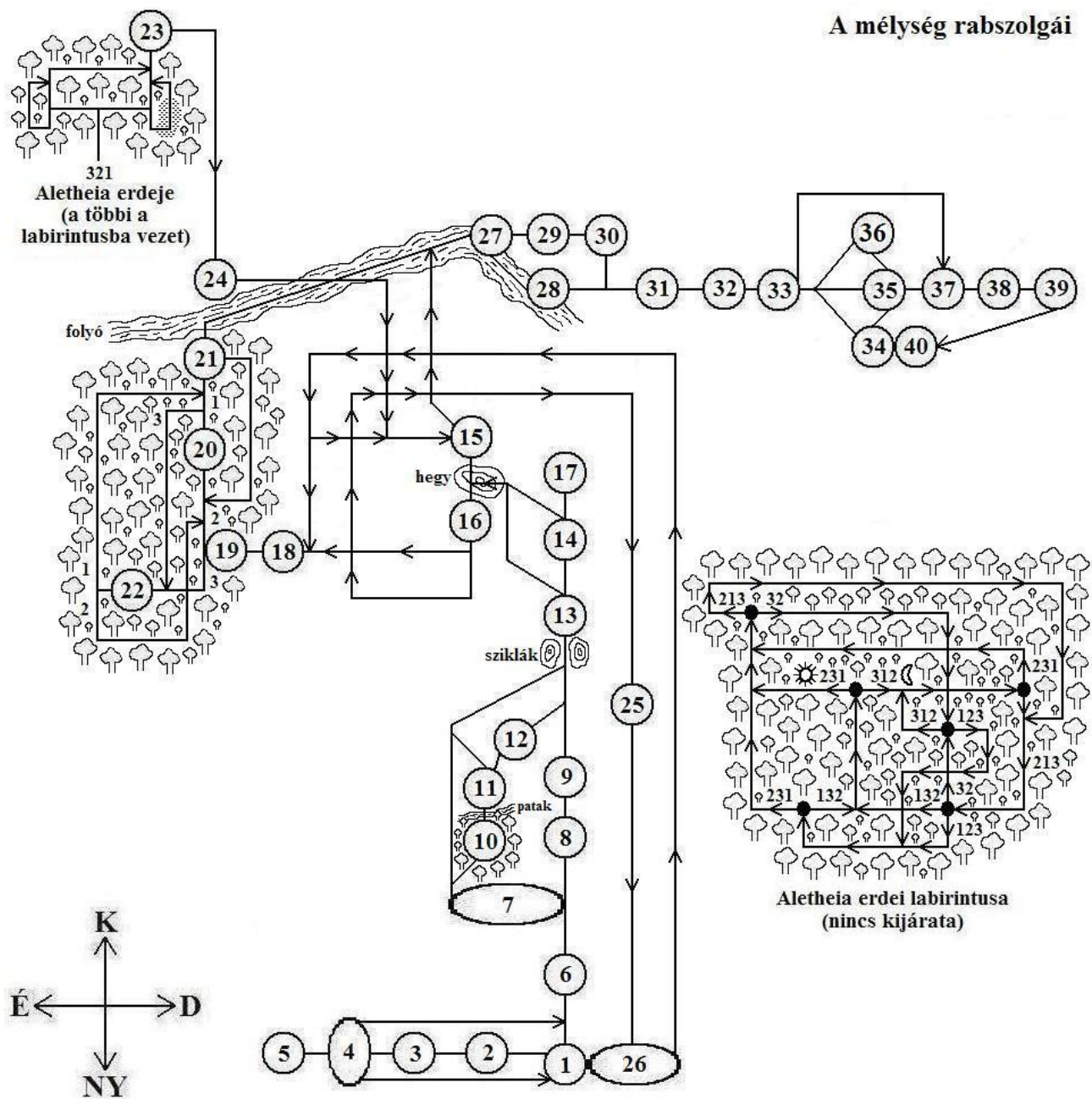
IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND  
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!

# A MÉLYSÉG RABSZOLGAI



VÉNUSZ







1. Kallamehr város; Lady Carolina; Feketehomok Sophia; Madhaerios; Ikhtiyani Dunyazad; Csöndes Sige; Asiah Albudur; rémlátomás; Bedrah; Khasseeb; apród; figyelmeztetés; Janas, az apród halála; varázsamulett
2. Lovad megbotlik
3. Falu; új ló
4. Feketehomok Sophia holtteste; szürkés, nyálkás valami
5. Yunan, a hadsereg parancsnoka; levél átadása; vissza Kallamehrbe, ott halál
6. Éjszaka; 3 Árnytünde; belegurulás a tábortűzbe; 17 aranytallér; öklöt ábrázoló apró aranszobrocška
7. Hashra város; Fourga temploma; Papok
8. Tasbadh, a részeges csavargó
9. Falu; Lila Kígyó kocsmá; Papok; ellenséges parasztok
10. Ökrösszekér; Csuklyás figura; szakadékhoz vezet; rózsaszín maszk a te arcoddal
11. Falucska; vénasszony; megmentő sztori; 3 Paraszt; Trükkös Rabló; kígyószerű kötél
12. Trükkös Rabló hoz ide; különlegesen visszataszító alakú ocsmány halat mintázó üvegcsé; lovad; versike
13. Elhagyatott falu; kopogás; Furahordó Borközpont; csapóajtó; öregember; borba akar fojtani; varázsló vagy druida háza; marionettbábuk; Mema; fúvócső; бүдös, zöldes ragacs; üzenet; Ghulsh; Arahl; Zazzaz
14. Újabb elhagyott falu
15. Ellenséges sereg; Lélekszívó darazsak; jheera fáklya; tapló; hegy, halál; folyó, halál; barlang; Barlanglakó; Bythos, a rabszolgamester
16. Mema faluja
17. Elhagyatott faluk sora; küldetés vége
18. Homokvihar
19. Erdő kezdete; ágas-bogas gyökéretű fa; gyöngyvirág
20. Beszélgetés; Gok; Gublb; Ogre; Goblin; gusztustalan falatnyi étel
21. Folyó; túloldalt: Troll facsemetével; nyilazás
22. Hangya-szimbióta
23. Vályogkunyhó négy lábón; Aletheia; látomás; Caduceus, a kígyó; Sige talizmánjának titka; tanács; patkányvadászat
24. Folyó; Troll; jheera
25. Kamadan, a gazdag kereskedőváros; Szárnyas orgyilkos; Barolo; Repülő Villám technika; lovász; kis csuklópajzs
26. Kallamehr; Rangor Torony; Kova utca; 2 Őr; Dunyazad; Luthaur, az áruló kalandozó; várfal; Őr; számszerű; bal távoli: Madhaerios > mérgezéstől fél; bal központi: Asiah Albudur > „Carolinával” beszélget; jobb központi: Dunyazad > utazáshoz készül; jobb távoli: Sige > „sakkozik”; Őr; fémrács; Börtönőr; csapóajtó; Ramedes, a győzhetetlen; Quagrant; bőrzacskó; Rangor Végzete; pletyka; kézcsók; Csöndes Sige; Hivatal kardja; füstfelhő Sige alakjával; bal kézen színváltoztató jel
27. Barlang; rács; ékszerekkel kirakott kard, halál
28. Nyálkás alagút; 2 Kokomokoa; néhány szem formájú drágakő; ékszerekkel kirakott tiara
29. Illúzió tűzfal
30. Szűk kamra; murkurunok; 4 Kokomokoa
31. Hatalmas terem; homok; haldokló Enthymesis; ezüst síp; Maijem-Nososth; átjáró a Mélységbe
32. Szabad úr; kavargó köd; drágaköves mellvért; hatalmas, csillogó csizma; aranyököl; gyémánttal ékesített koponya; óniksz jogar; kristálygömb bársonnyal borított emelvényen
33. Ektovult
34. Nyögés; lánc; cella; bebörtönzött lelkek
35. Nyikorgás; repedés; Anemorus; fekete, olajos víz; Csáp; Anemorus harca Ektovultokkal
36. Suttogás; kristálysobrok; Sige; hamis tanács
37. Edényforma kráter; 6 Kristályharcos; kántálás; Begyűjtő; kristálygerely hajítása
38. Hintó ektovultokkal; Kristályszellem
39. Hatalmas kristálypalota; köpenyes figura; serleg; speciális folyadék; Bythos, a Mélység Ura
40. Bythos; lánc; bebörtönzött lelkek; kék folyadék; lelkek hazaküldése; mágikus tükör; Caduceus

## LÉNYEK

Lady Carolina:			Kallamehr uralkodónője
Feketehomok Sophia:			kalandozó; ember; nő
Madhaerios:			Carolina unokatestvére
Ikhtiyani Dunyazad:			Kallamehr leggazdagabb kereskedője; Fourga papjainak barátja
Csöndes Sige:	Ü: 7	ÉE: 5	Bythos alattvalója; halála után a lelke a Mélységbe kerül
Asiah Albudur:			Kallamehr főbírója
Bedrah:			kalandozó
Khasseeb:			kalandozó
Janas, az apród:			
Yunan, a hadsereg parancsnoka:			Kallamehr hadseregének parancsnoka
Árnytünde:	Ü: 7	ÉE: 6	
Fourga papjai:			bottal harcolnak; öklöt ábrázoló apró aranszobrocska fiatalítja őket; gőgösek és büszkék
Tasbadh, a részeges csavargó:			hazudozik
Szárnyas orgyilkos:	Ü: 5	ÉE: 10	zümögő hangja van; csuklyás figura; éles visítás, gurgulázó, bugyborékoló hang » ragadós zöld massa » sav » ha elveszti az erejét szürke kocsonyaszerű anyag lesz belőle; örvénylő füst, hőség
Paraszt:	Ü: 3;4	ÉE: 3	
Trükkös Rabló:			
Öregember:	Ü: 6	ÉE: 8	nem lehet megölni
Mema:			Enthymesis tanítványa; kislány
Lélekszívó darazsak:			a jheera növény füstje elpusztítja őket; áldozataikból kiszívják a lelket, és a Mélységben lévő cellákba küldik
Barlanglakó:	Ü: 7	ÉE: 7	
Bythos, a rabszolgamester:	Ü: 10	ÉE: 15	a kiszívott lelkű rabszolgáknak parancsol; nagyon jó harcos, csak a nevetés miatt ilyen alacsony az ügyessége
Gok:			goblin; rosszul számszerűz
Gublb:			goblin
Ogre:	Ü: 10	ÉE: 12	
Goblin:	Ü: 5	ÉE: 4	
Troll:	Ü: 9	ÉE: 9	
Hangya-Szimbióta:	Ü: 6	ÉE: 10	mutáns; harmadik veszített kör után -1ÉE körönként a rádmászó hangyák miatt
Aletheia:			varázsló; látomás
Caduceus, a kígyó:			nagyon bölcs
Barolo, a törvívómester:			falábú; Repülő Villám technikát ismeri
Lovász:			1 aranytallérba kerül a szolgáltatása
Őr:	Ü: 6;7	ÉE: 7;8	Kallamehrben
Luthaur, az áruló kalandozó:	Ü: 8	ÉE: 17	kardja halálos méreggel van bekenve
Börtönőr:	Ü: 5	ÉE: 5	fáklyával harcol 1k6 » 1-3;semmi 4-6;-1ÉE körönként
Ramedes, a győzhetetlen:			Kallamehr legismertebb hőse
Quagrant:	Ü: 8	ÉE: 14	sötét mágus hívta életre; ha nyer egy fordulót a szájához szív és elkezdi a húst leszívni, utána levő minden körben -2ÉE
Murkurun:			ezüsbőrűek
Murkurun varázsló:			izzó tüzes csóvák; lángok varázs » halál; villanás, erős hófuvallat > területre hat
Kokomokoa:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	
Enthymesis, a varázsló:			jóslás
Maijen-Nosoth:	Ü: 10	ÉE: 10	ezüst síp hangja legyengíti; halála után ragadós, sziszegő, zöld masszává oldódik fel
Ektovult:			képes a testében tárgyakat, lényeket szállítani
Anemorus:	Ü: 5	ÉE: 10	Csápjai is vannak Ü:6 ÉE:5 ; fekete, olajos víz van körülötte
Kristályharcos:	Ü: 11	ÉE: 13	szűrő és vágó fegyverek hatástalanok ellene
Begyűjtő:	Ü: 6	ÉE: 6	Bythos szolgálja; speciális folyadék előállításához szükséges anyagot gyűjti be; csontvázcrcú
Kristályszellem:			a hintóba fogott Ektovultoknak parancsol
Bythos, a Mélység Ura:	Ü: 10	ÉE: 10	kristálylehelet » célpont kristálybörtönbe kerül; a kudarcot vallott embereit is lelehel
Gebaani Gyógyító:			
Sötét Jester:			Lady Carolina férje volt
Kékkő báró:			nagyon ügyesek
Granat legendás akrobatái:			meglepetésszerű támadás, lábon szúrás -3ÉE
Darázs Orgyilkos:	Ü: 5	ÉE: 10	

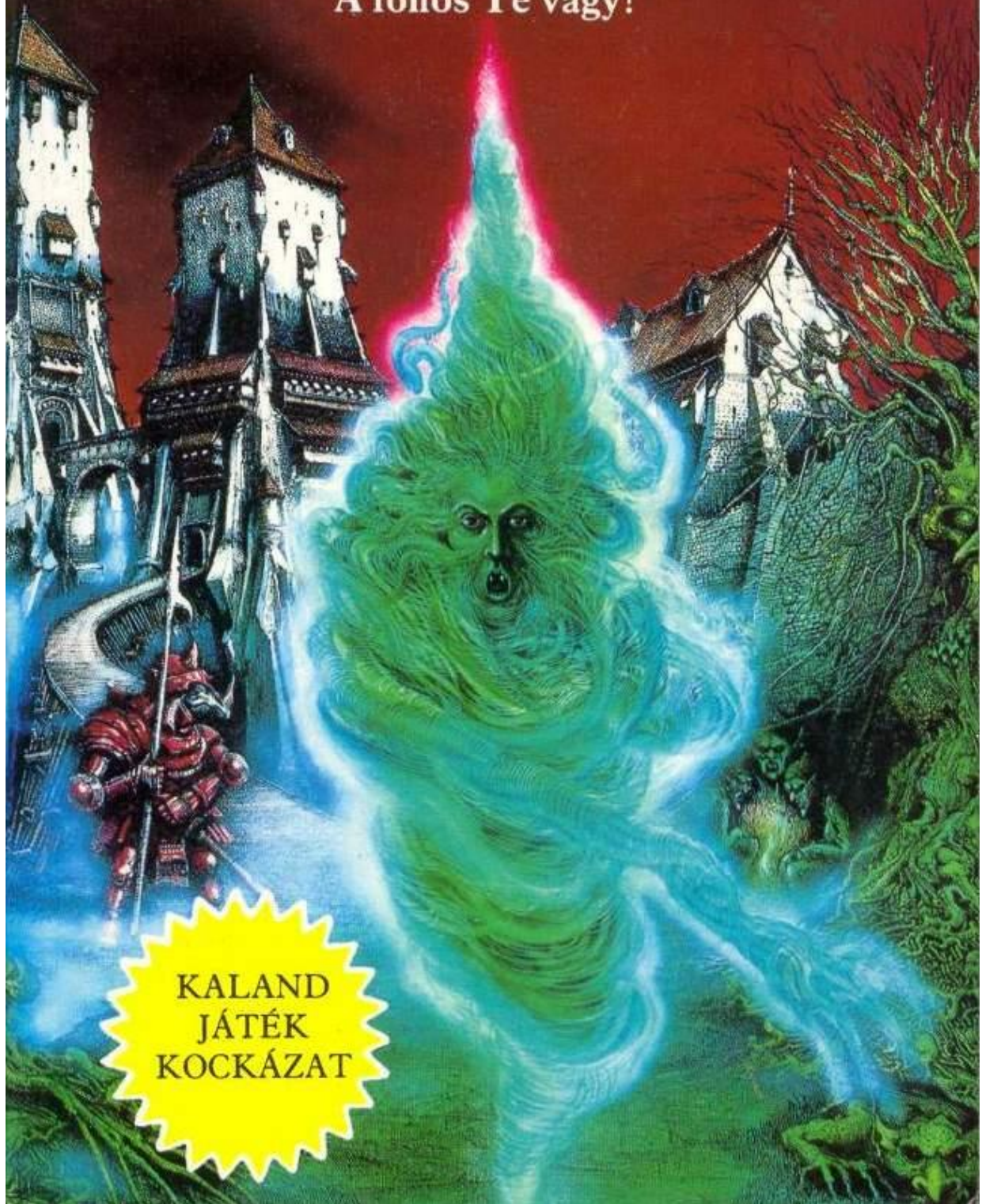
## TÁRGYAK, EGYEBEK

Sige varázsamulettje:	illetőnek nem kell aludnia, de nem ad kipihentséget; Paa, Maet, Teth növényeket tartalmazza; ha a Mélységben megeszik ezeket a növényeket, elfogyasztója immúnis lesz a kristályleheletre zörög benn valami, egy zöld ékkő az; Fourga szent tárgya
Öklöt ábrázoló apró aranyszobrocska:	
Rózsaszín maszk a te arcoddal:	
Különlegesen visszataszító alakú ocsmány halat mintázó üvegcese:	Bythos humorérzéke van benne; Bythos ügyességét rontja
Marionettbábuk:	
Fúvócső:	daraszerű fullasztó füstfelhőt lő ki » égő szem, folyó orr, heves öklendezés -1ÉE; Quagrant ellen -2Ü -6ÉE
Büdös zöldes ragacs:	Lélekszívó darazsak elől elrejtí a viselőjét + egy főt
Ghulsh:	Szerencse itala; savanyú ízű; barna színű; gusztustalan, füstölgő folyadék; max. szerencse és +1 kezdeti szerencse
Arahl:	barna színű; gusztustalan, füstölgő folyadék; kellemes, édeskés íz; gyomor felmelegszik, majd zsibbadó érzés;
Zazzaz:	barna színű; gusztustalan, füstölgő sűrű folyadék; rozsdaiízű; szédülés; +2 időkocka alvás
Jheera fáklya:	füstje a Lélekszívó darazsakat elpusztítja
Homokvihar:	SZ próba a hátason maradásért » ha sikertelen -2ÉE, mert a ló maga után vonszol
Gyöngyvirág:	
Gusztustalan falatnyi étel:	
Repülő Villám technika:	halálos támadási forma (nem minden esetben)
Kis csuklópapjzs:	+1Ü
Számszeríj:	távolsági támadáshoz
Bőrzacskó:	tárgyak tárolására
Rangor Végzete:	egy nagy fém medalion, gyönyörű platinából és egyéb nemes fémből készült berakások a felszínén; kék drágakövek díszítik, amelyek pecsét alakúak; zárja két egymásba fonódó ezüst delfin; Rangor ház pecsétje; csak adott időben nyílik
Hivatal kardja:	Kallamehr uralkodójának jelképe
Ékszerekkel kirakott kard:	gombja kék kő; mely lüktető fénnel izzik
Szem formájú drágakő:	értéke megállapíthatatlan; varázserejűnek tűnik
Ékszerekkel kirakott tiara:	varázserejűnek tűnik
Illúzió tűzfal:	
Ezüst síp:	hangja gyengíti a Maijem-Nosoth-ot
Drágaköves mellvért:	kisméretű; varázserejűnek tűnik
Csillogó csizma:	tollból készült; varázserejűnek tűnik
Aranyököl:	karddal ütőfegyvert alkot; varázserejűnek tűnik
Gyémánttal ékesített koponya:	varázserejűnek tűnik
Oniksz jogar:	ütőfegyverként használható; varázserejűnek tűnik
Kristálygömb:	
Fekete, olajos víz:	Ü próba » ha nem sikerül elesés
Hintó ektovultokkal:	a Mélység közlekedési eszköze
Speciális folyadék:	sötétzöld színű; büzőlgő, undorító folyadék; Arahl-lal halálos; Zazzaz-zal elálmosít; a Mélység Urává változtat; kristályleheletet ad
Kék folyadék:	kék kristálypor és víz keveréke; világok közti utazást teszi lehetővé
Átjáró a Mélységbe:	a varázstárgyakat elnyeli és a Mélységbe küldi
Alvás:	+2ÉE
Étel és ital:	+4ÉE

Steve Jackson

# A KÁOSZ FELLEGVÁRA

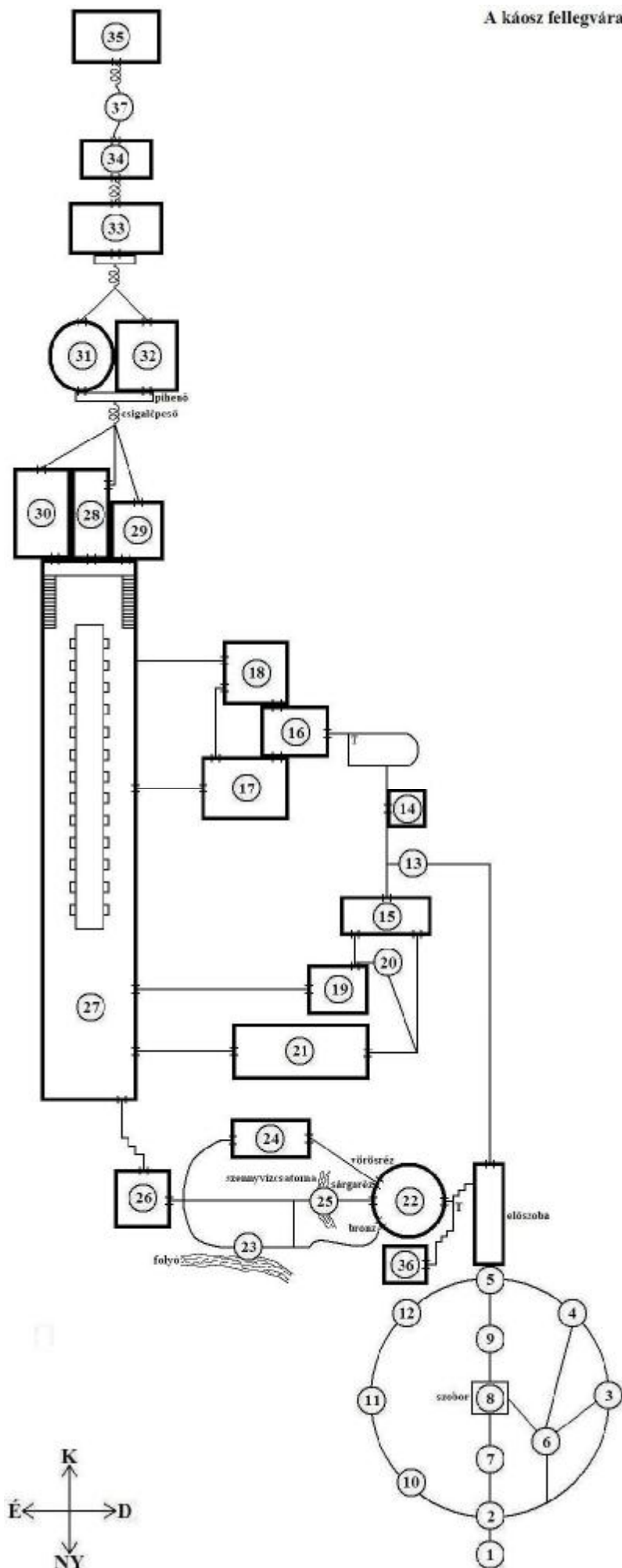
Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT



A káosz fellegvára



1. Fűzfa Völgy; Fűzfaliget; Salamon király
2. Fekete Torony bejárata; Majom-kutya; Kutya-majom
3. Alacsony és magas férfi; alkudozás; 20 aranytallér; 8 aranytallér; varázserejű dobótőr
4. Élő Forgósziel
5. Bejárat; Rinocérosz-ember
6. Tábortűz; Törpe; Ork; 2 Goblin; jelszó; rézszínű kulcs; kenőcsös tégely
7. Figyelmeztetés; nyilaznak rád
8. Templom; 3 ezüsterleg egy oltáron; 3 gremlin; iszapos víz; tejszerű ital; átlátszó fehér ital
9. Kis földhányás; Csáp
10. Nyöszörgő hang; örült öreg; megharap
11. Sötét rész; mély verem
12. Bokor; álombogyók
13. „Kérem, csöngessen a Főkomornyiknak!” felirat; komornyik; 3 Korongád
14. Ajtó ákombákom betűkkel; csapdaszoba > börtön
15. Gark; tanács; 6 aranytallér; díszes hajkefe
16. Éléskamra; zárva; kés+vágódeszka; élő hús; némaság gyümölcse; túlérétt sajt; fekete kenyér
17. Konyha; 3 boszorkány; Devlin; Harapós hal; lókörmfü-eszencia; teleportálás a 24.-re
18. 4 Leselkedő; tanács; bűvös amulett; kis kocka eledel
19. Invitálás; könyvtár; könyvek: Rettegett Balthus életrajza, A Fekete Torony titkai (217), A Sziklaszirt Királyság teremtményei
20. Félaajtó; „Belépés csak Játékosoknak!” felirat
21. Játékterem; Grog; Tőr játék; Robbanó kő játék; Hat csákány (választás) játék;
22. Zárt ajtó; O’Seamus, a Leprechaun; csúzli támadás; tréfálkozás; tanács; varázkard; ezüst tükör
23. Folyó; Szellemnő; Szellemruhák; tanács
24. Borospince; Fekete elf; vörösbor; fehérbor; rosé; 8 aranytallér; zsebszerkentyű; üveg bor; vörös bor; fehér bor
25. Szennyvízcsatorna; Kloáka kígyó
26. Gólem; három ládika; ezüstkulcs; fényes zöld fémkulcs; Pók-ember üvegkancsóban
27. Nagy csarnok (ebédlő); portré képek; élő páncélruha; lépcsőcsapda (bal)
28. Gyerekszoba; 3 apró teremtmény; babák
29. Vízköpő sárkány; 10 aranytallér
30. Zárt ajtó; hálósza; tündérszerű nő; arany prém
31. Halálos verem csapda; láda; ólomsörét
32. Lakószobaszerűség; Mikek
33. Gendzsik
34. Hatfejű hidra
35. Kombinációs számszáras vasajtó; repülő háromágú szigony; Rettegett Balthus; Karomvad; varázspárbaj; varázkard; kardforgatás gyűrűje
36. Börtön; Calacorm; étel+ital
37. „Állj! Innen csak Rettegett Balthus engedélyével lehet továbbmenni!” felirat

## LÉNYEK

Yore Nagy Varázslója:			Fűzfa Völgy királya
Yore-i Nagyerdő fél-elfjei:			őr; megvesztegethető
Salamon király:			őr; buzogánnyal harcol; megvesztegethető
Majom-kutya:	Ü: 7	ÉE: 4	őr a Fekete Toronyban; lusta
Kutya-majom:	Ü: 6	ÉE: 6	lehetséges őr a Fekete Toronyban
Kylltrog:			
Blag:			
Magas férfi:	Ü: 8	ÉE: 8	nőiszellemarca van; szeretet kínozni; kedvét leli a a dühöngő emberekben; nem túl intelligens; lábról ledöntés (fuvallat leteprés) képesség
Alacsony férfi:	Ü: 7	ÉE: 6	őr; lándzsával harcol; vastag bőre van; lomha; esetlen; lándzsadőfés -2ÉE; dühösen prűszköl
Élő Forgószél:			buzogánnyal vagy bunkósbottal harcol
Rinocérosz-ember:	Ü: 8	ÉE: 9	karddal harcol; illúzióknak nem dől be
Törpe:	Ü: 5	ÉE: 6	karddal harcol
Ork:	Ü: 6	ÉE: 4	mérgező farokcsípés
Goblin:	Ü: 5	ÉE: 7	láblövés -4ÉE; karlövés -5ÉE
Óriás skorpió:			repül; félénk
Láthatatlan nyilas:			nem sebez; ha három fordulót nyer, behúz a fészkebe » halál; tűz sebzí
Gremlin:			Gendzsik fejbe verték; karharapás -2ÉE > kiszabadulás -2ÉE
Csáp:	TE: 15	ÉE: 2	ágai összecsavarodva merevednek, mintha haldokolnának; levelei gyémánt formájúak
Őrült öreg:			püpos, torz teremtmény; fogai pudvásak; haja ragacsos; öltözéke csupa rongy; alattomos
Álombogyó bokor:			ügyes késdobálók (olyanok mint a tűzkerék), SZ próba ha nem sikerül 1k6 » 1-3:1-3x-2ÉE 4-6: semmi; másik fegyverük fűvöcső söréttel; varázshasználóktól félnek
Komornyik:			balta a fegyvere; brutális; Goblin és Óriás keveréke; varázslómesterek alkották; agresszív; őr; hamisaranyra immúnis
Korongád:	Ü: 6;7	ÉE: 5;6	teleportálás; Devlin idézés; Aligátorhal idézés; ellenvarázslás
Gark:	Ü: 7	ÉE: 11	tűztestű, törpeméretű szellem; kard nem sebzí; folyadék (nem tüztápláló) sebzí archarapás meglepetésből -1Ü -3ÉE
Boszorkány:			szeretnek tréfálkozni; süvítő szél fújás » eszméletvesztés; segítenek mindenkin sötét bőrű férfi; szemüveges
Devlin:			Balthus felesége; Fekete Mágia Úrnője; gyönyörű; hiú; pénz és hatalom a mindene
Harapós hal (Aligátorhal):			Balthus apja; hatalmuk csak éjszaka érvényesül; napfény mérge számukra
Leselkedő:			szerncsejáterekos
Lord könyvtárosa:			varázslótanonc; kő megbüvölése » felrobban
Lady Lucretia:			mókázós; lebegés varázs (mintha repülne); szorító kézfogás » fájdalmas, elszibbaszt -1Ü; penge lekonyultatása; erős fény varázs; láthatatlan teremtmény varázs; tárgyak teleportálása
Rettegett Craggen:			Szellemruhák védik őt
Glaz-Doz-Fut:			hosszúkás halálarcú szellemek; repülnek; kard hatástalan velük szemben; fojtogatnak; tűz sebzí őket
Játekimester:			kötélnek álcázhatja magát; mellkas összepréselés -1ÉE; ha kettészakad mindkét rész él
O'Seamus, a Leprechaun:			büszke a boraira; egyik lábára sánta; ravasz
Szellemnö:			kő férfiszobor; nem kommunikál; kard kicsorbítása -1Ü; tüzre immúnis; halálakor darabokra török
Szellemruhák:			állatember; öregember-arca van; mérgező harapás » idegrendszer megbénítása » halál
Kloáka kígyó:	Ü: 6	ÉE: 7	bőrük színe zöld; fülük hegyes; szemük ferde vágású; érdeklődőek; védekezésre képtelenek
Fekete elf:	Ü: 8	ÉE: 4	köböl van; kard nem sebzí; tüzre immúnis
Gólem:	Ü: 8	ÉE: 10	mélytűzű, átható pillantás; vérvörös szemek » tüzcsóvak » halál; fénylő, lágyan sugárzó haj; lehet, hogy ő Lady Lucretia
Racknee, a Pók-ember:	Ü: 7	ÉE: 5	elf-szerű teremtmények; agresszívak; kedvenc fegyverük a tükés; bármivé át tudnak alakulni (pl. kutyafej, kígyó, szőnyeg); fémet nem használhatnak átalakulva; kapzsik; illúzió mesterei; képtelenek tárgyakkal szemben illúzió varázslatot alkalmazni; jókivánság varázsigé +1SZ
Apró teremtmény:			éjjeli teremtmények; elvarázsolt lények; fény kioltása varázs; fényes szellemarc varázs -1Ü -2ÉE -1SZ; szellemkéz varázs; megvilágítás varázs; varázslatoktól való megfosztás
Vízköpő sárkány:	Ü: 9	ÉE: 10	kígyószerű feje van; levágott feje helyett két újabb nő; mély harapás -4ÉE; három Teremtmény Hasonmás varázslat kell a lemásolásához
Tündérszerű nő:			szőrös; négy karja van kampós karmokkal; negyedik csapásnál a fegyver beleakad a hosszú hajába; Erőtlenység varázslattól annyira legyengül, hogy nem tud védekezni
Mik:			inkább katonának néz ki, mint varázslónak; napfény végez vele; Teremtményhasonmás varázs; Teremtményhasonmás varázslat hatástalan ellene; Tűzgolyó (lángoló föld) -4ÉE, követi a célt; ezüst szemekkel való Hipnotizálás; Gorgonná változás varázs; Földrengés varázs (ingó szoba); Láthatatlan falak varázs; Függöny életre keltése varázs; kardforgatás gyűrűjét viseli
Gendzsik:			ráncoz bőrű, gonosz arcú boszorkány; haja sziszegő kígyók tekergő sokasága; pillantása kővé változtat; tükör végez vele
Hatfejű hidra:	Ü: 10	ÉE: 17	mélyvörös bőrszín; homlokon szarvak; fekete tühegyes fogak; villás nyelv megbízhatóak; fájdalmas kínzás okozta ordításban örömeiket lelik; halálra rémülnek az egértől; döglött kígyókkal táplálkoznak; arany nem érdekli őt
Karomvad:	Ü: 9	ÉE: 14	
Rettegett Balthus:	Ü: 12	ÉE: 19	
Gorgon:			
Tűz démon:			
Calacorn:	Ü: 9	ÉE: 8	

## TÁRGYAK, EGYEBEK

Varázserejű dobótör:	műredek; pengéje csillogó fémből készült; markolata különleges zöld bőrből készült, melyet kőberakás díszít; bevésés van rajta: sose téveszt célt; csata elején 2ÉE sebzés, támadóerő dobása nélkül; értéke 8-9 aranytallér
Jelszó:	továbbhaladás csak az ismeretében (handzsár)
Rézszínű kulcs:	
Kenőcsös tégely:	alkimista gyógybalzsama; sötét krémszerű folyadékkal teli kancsó, rovásírással a tetején; varázssital; ritka kincs; +2 varázslat
Ezüstserleg:	
Iszapos víz:	piros színű; hozzányúlnak megzöldül, majd megbarnul; bűdös -1SZ
Tejszerű ital:	édesek illat; jókedvet csinál; kóválygó fej; üdítő élmény +2ÉE
Átlátszó fehér ital:	pezseg, gőzölög; sós ízű; hidegveríték ver ki tőle; betegnek, részegnek érzed magad; látomást okoz
Forró olajjal való leöntés:	halál
Álombogyó:	apró, lapos, tablettá alakú bogó; elaltatnak
Zúzóadások:	-1ÉE
Fúvócső söréttel:	
Díszes hajkefe:	
Vállsérülés:	-1ÉE
Kés+vágódeszka:	
Élő hús:	távoli fájdalmas, halk visítás; rágós; sós; háromszor Ű próba, sikerteleneknél -2ÉE; ha mind a három sikertelen » halál
Némaság gyümölcse:	édes, zamatos; +2ÉE; átmeneti megnémulás; varázsolni nem lehet
Túlérett sajt:	finom; felfrissít; +1Ű +3ÉE +1SZ
Fekete kenyér:	íztelen és száraz; megszomjazol » -1Ű míg folyadékot nem talál
Fej beverése valahova:	-2ÉE
Lókörmű-eszencia:	átlátszó zöld színű folyadék; köembereket (kölényeket) elpusztítja > lángnyelvek égetik őket
Pihenés:	+2ÉE
Információ:	+1SZ
Bűvös (hamis) amulett:	fém, melybe beleépítettek egy fény ékkövet; Gendzsiket távoltartja
Kis kocka eledel:	darab kenyérré vagy süteményre hasonlít; Ű és ÉE maximumra +1SZ
Grog:	+2ÉE
Tör játék:	több helyen betiltott; hat tör, melyből az egyik valódi, a többi gumi; 1k6 » 1-5:semmi 6:halál; díjak: +2 varázslat, 50 aranytallér, bűvös mellvért az ellenfél -2TE kap
Bűvös mellvért:	1k6 > ennyi játékos van; sorbamenve 12 alá dobni, 11 alá dobni, 10 alá dobni stb.; fölédobás esetén a kő robban -2Ű -4ÉE; újra eggyel kevesebb személlyel; díj: 36 aranytallér
Robbanó kő játék:	1-6-ig számot kell választani, akár többet is; tétet kell rátenni (maximum 10 aranytallért); 1k6; ha talál, a tét ötszörösét lehet nyerni
Hat csákány (választás) játék:	
Csúzli:	
Varázkard:	+1TE
Ezüst tükör:	
Vörösbör:	zamata felüdítő; remek ital; +2ÉE +3SZ
Fehérbör:	undorító ital; iszonyú lőré; hányinger; -1Ű -2ÉE
Rosé:	igazságszérum van benne
Zsebszerkentyű:	vékony kis törre alakulhat; fűrészelő fegyverré változhat; napkarddá változhat +4Ű; hurkot lehet vele csinálni 1k6 » 1-4:nem sikerül 5-6: elfogható vele egy lény
Vörösbör:	hallucinációt okoz (üvegek támadása)
Fehérbör:	késérű; ég a szád; lángnyelvek csapnak ki a szájból > Tűzvarázslatnak felel meg; egyszer használható
Ezüst kulcs:	
Fényes zöld fémkulcs:	figyelmeztet +1SZ; félelmet kelt -1ÉE
Portré kép:	pofon vág -2ÉE
Élő páncélruha:	összes lépcsőfok lecsapódik » sima meredek lejtő alakul ki » egyensúlyvesztés
Lépcsőcsapda:	-1Ű -2ÉE
Kar kifocamodása:	Hidra békén hagy, ha odavetik neki
Arany prém:	sziget mély veremmel körbevége; szigeten láda, benne ólomsörét; kötél a külső peremnél
Halálos verem csapda:	-2ÉE
Mellbe vágás:	-2ÉE
Hatalmas ütés fejre:	-2ÉE
Ütés hát közepére:	-2ÉE
Háromágú szigony:	eldobható; homlok felsértése -2ÉE; vállba fúródás -5ÉE
Kardforgatás gyűrűje:	rubinköves aranygyűrű; +2Ű
Varázkard:	kék pengéjű kard; +2TE
Étel+ital:	+2ÉE

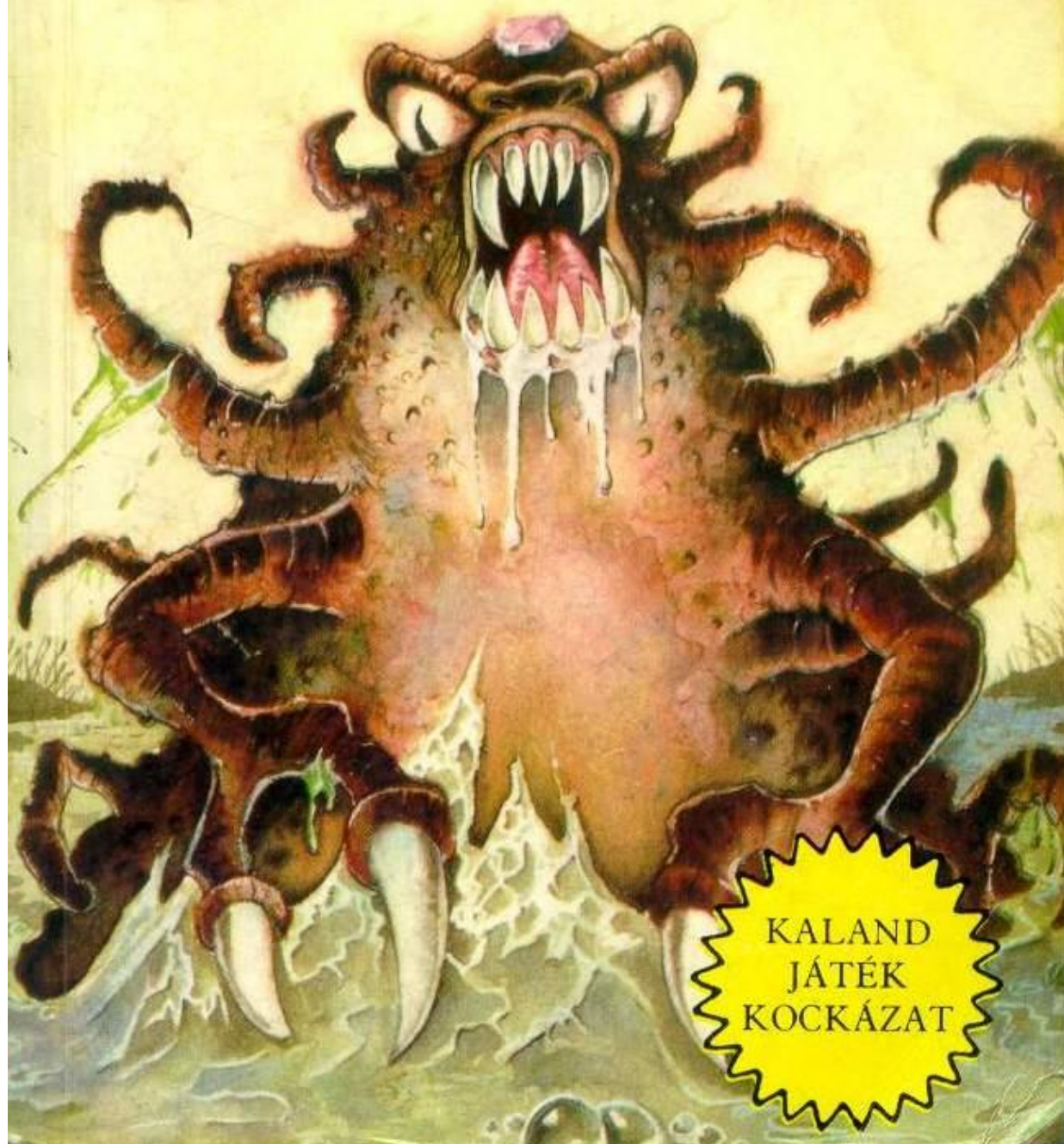


Steve Jackson és Ian Livingstone

# A Skorpiók Mocsara

Félelmetes fantáziajáték

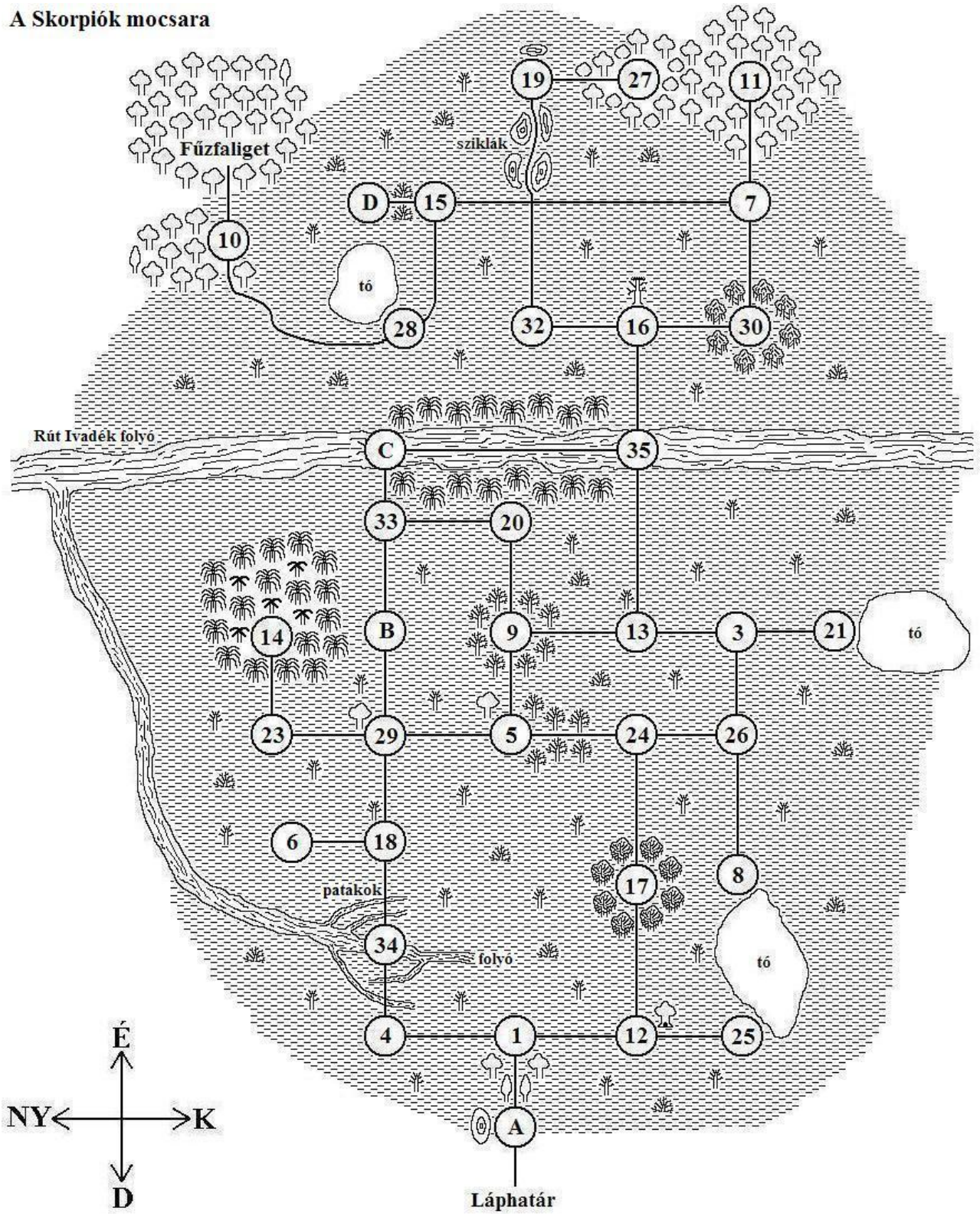
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT



A Skorpiók mocsara



- A. „Állj! Skorpiók Mocsara! Fordulj vissza!” figyelmeztés
- B. Mocsár ködös búze
- C. Jéghíd
- D. Sárgödör

1. Iszapos rész
3. Semmi különös
4. Kunyhó; Farkasok mestere; 2 Farkas; farkas amulett; titkos szó; tanács
5. Csata színtere; 3 mocsári ork tetem; holttest; arany mágnes amulett
6. Ronda vadállat; körmök
7. Lábnyom; Óriás; tanács; óriás felesége
8. Békák mestere; 2 Óriásbéka; tanács; béka amulett; gombák; megrágott gomba
9. Tolvaj; piros köpeny; sajt
10. 4 Útonálló; Útonállók vezére; párbaj; tanács; 2 Útonálló; korsóban por
11. Sűrű erdő; 2 Farkas; Antherica bogycsok
12. Odvas fa; Medve
13. Skorpiók
14. Trópusi dzsungel; beszélő papagáj; papagájtoll; sokféle madár; Madarak mesternője; hamis madár amulett; tanács; varázsital; óriás sas elvisz a 16.-ra
15. Lidércfény
16. Magas fa; Sas; fészek; aranylánc
17. Pókhálós fák; pompás pavilon; Pókok mestere; pók amulett; fojtogató füst
18. Kardfák; kardfa mag
19. Csavargó; tör; némi élelem; sisak; gyógyfű; útbaigazítás
20. Folyó > átkelési próbálkozás » halál
21. Tó; víz; nyilas támadás
23. Félelem virágai; csontok
24. Rákfű; fán megperzselt üzenet
25. Tó; Víziszörny; ibolyaszínű drágakő
26. 3 Mocsári ork; néhány arany; térkép; gusztustalan élelem
27. Tisztás ápolt növényekkel; Kertek mestere; virág amulett; varázsgolyó
28. Tó; Nyálka
29. Egyszarvú; egyszarvú szarva; friss ásás; 2 varázsgolyó
30. Borostyánnal benőtt fák; futóhomok
32. Csatazaj; törpe; Óriásskorpió; bőrpáncél; törpe erónövelő ital
33. Rút Ivadék folyó partja
34. Folyó; piócák
35. Kőhíd

Láthatár: helyi kocsmák; aggódó falusiak; Gronar; tanács; Selator; 6 varázsgolyó; Bakó vára; Bakó; Goblinszobor; süllyesztő csapda; Nagy fekete árny » halál; gyógyital; 6 varázsgolyó; Démon; Vasöklű; üzlet; 5 varázsgolyó

Láthatár vissza: Selator; gyógyító italkeverék; meleg étel; Bakó; összesen 250 aranytallér; Bakó becsap; Nagy fekete árny » halál; 500 aranytallér mesteramulettként; Vasöklű; smaragd; részesedés járadék; üzletelés; 3 Őr

Fűzfaliget: erdészek; Fekete (Barna) Medve fogadó; mulatozás; piacaj; Görbe Lándzsa fogadó; alvás; Halicar, varázsital és varázslatkereskedő; csere; Tankréd Táltos Lova fogadó; tolvaj; lopás

Fűzfaliget vissza: 2 Zsebtolvaj

## LÉNYEK

Gronar:			alacsony, középkorú, fekete kecskeszakállas férfi; kereszt van a palástján; Áldás +2 kezdeti SZ (szédüléssel jár)
Selator, a jó varázsló:			alacsony, testes ember; fehér ingben és vászonnadrágba; szeret kertészkedni; Kristálygömbbel keresés varázslat; Növekedés varázslat
Bakó:	Ü: 9 (13)	ÉE: 12 (18)	magas; vékony; szívélyes; tühegyes fogai vannak; tüzre immúnis; Szobor életre keltése varázslat; Erő varázslat; Szerencse maximumra varázslat (pálcaérintést kíván); Pókká változtatás varázslat; Démonidézés varázslat; Elgyengítés varázslat » ÉE feleződik; Átok varázslat megöli; Varázslatvisszaverés varázs; Ellenvarázslat varázs; Tárgyak elteleportálása varázslat
Goblinszobor:	Ü: 7	ÉE: 6	köböl van; kard keveset ér vele szemben; ütőfegyver jó ellene
Nagy fekete árny:			ferde metszésű izzó szemei vannak; repül; robbantás varázslat
Démon:	Ü: 16	ÉE: 12	hatalmas; agancsos; zöld tüskés szőr és gusztustalan bibircsókók a testén; emberhúst eszik; nem lehet elmenekülni előle
Vasöklű:	Ü: 9	ÉE: 14	magas; kövér; szakálla copfokba fonva; arca pirosposzsgás; kereskedő; varázslónak adja ki magát, de nem az; szereti a tiszteletet; erős; fürgén mozog
Goblin szolgálólány:			öröket hívhat
Medve:	Ü: 7	ÉE: 8	
Víziszörny:	Ü: 8	ÉE: 10	hatalmas; barna gumitestű; ibolyaszínű drágakő van a homlokán; Tűzvarázslat hatástalan ellene; Félelemvarázslatra immúnis
Farkasok mestere:	Ü: 11	ÉE: 10	tagbaszakadt ember; farkasoknak parancsol; Kardforgató kézre hatalmas csapás varázslat -3Ü -1ÉE; Épület bezárása varázslat
Farkas:	Ü: 6;7	ÉE: 5;6	
Piócák:			2k6 » alacsonyabban elveszíti az ÉE-ből
Kardfák:	Ü: 9	ÉE: 12	sötétzöld színű; alacsony; kígyószerű karok karddal; nem látnak, hang alapján tájékozódnak; újránőnek; tűz nem sérti meg őket túlzottan; Tűzvarázslatnál -2ÉE; Növekedés varázslattal ÉE-je megduplázódik
Ronda vadállat:	Ü: 9	ÉE: 10	szürke színű; sziklaszerű; dús ősz hajzat; vörös szem; hosszú karmú; hatlábú; vérszomjas; vastag bőr; nem lehet menekülni előle; a Kardfákat kidönti
Pókok mestere:	Ü: 9	ÉE: 6	magas; tömött szakálla és szemöldöke fehér; ezüstszerű köntös; zöld szem; nagyon gonosz; pókoknak parancsol; ahányszor megérint a botjával, annyiszor 1ÉE-t vesztesz
Emberarcú szürke óriáspók:	Ü: 8	ÉE: 9	
Rákfű:	Ü: 6	ÉE: 16	fűszálak végükön zöld fogóval; gyorsan nő
Mocsári ork:	Ü: 6;7	ÉE: 5;7	íjat használnak; Illúzió nem zavarja össze őket
Békák mestere:			alacsony, de izmos; szúrós fekete szem; nagy széles száj; békáknak parancsol; víz kristálygömbbé alakítása varázslat; Keresés varázslat; Gondolatolvasás varázslat
Sukumvit:			Fang bárója
Óriásbéka:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	szájuk tele van vékony, éles fogakkal
Egyszarvú:	Ü: 11	ÉE: (4)	fehér ló szarvval; jó teremtmények; varázsereje van; Tűzvarázslatot megszünteti
Félelem virágai:			gyönyörű virágok; tűz nem tudja megsemmisíteni; félelmet kiváltó virágpor » -1Ü; félelem növekszik » újabb -1Ü
Madarak mesternője:			gyönyörű nő; madaraknak parancsol; Óriás sas hívása varázslat; menekülés mesterfokon; duplikáció varázslat; Átok gonosszá teszi, de le tudja győzni
Tolvaj:	Ü: 10	ÉE: 9	nem lehet menekülni előle; hevesen támad; huroktámadás -2ÉE vagy -3ÉE és eszméletvesztés; blöffölés; kirablás
Skorpiók:			-1ÉE vagy -3ÉE
Sas:	Ü: 7	ÉE: 6	kegyetlen tekintet; horgas csőr; nem lehet menekülni előle
Óriás skorpió:	Ü: 9	ÉE: 10	
Óriás:	Ü: 9	ÉE: 12	rézszögekkel kivert buzogánya van; duplán sebez; nem túl fürgé; Tűzvarázslat az Ü-ét csökkenti 3-mal
Csavargó:	Ü: 10	ÉE: 10	arca napbarnított; zöld inget és nadrágot visel; jó oldalt szolgálja; növénytanban jártas; párbajra hívás (halálig); ÉE varázslat
Kertek mestere:	Ü: 7	ÉE: 10	középkorú, magas és vállas férfi; sarlóval harcol; növényeknek parancsol; tűzvarázslatot semlegesíteni tudja; Növény keresése varázslat; Igazmondásra kényszerítés varázslat; Ügyetlenítés varázslat -3Ü; Tűzvarázslat -2ÉE
Lidércfény:			halvány izzás; vibráló fénynyaláb; tévútra csal
Nyálka:	Ü: 5	ÉE: 17	zöld színű nyúlós tömeg; két méter hosszú; irdatlanul büdös; hömpölyögve közlekedik; vízi lény; érintése éget » -2Ü; rendkívül buta; tüzre immúnis; Hervasztás varázslattól be barnul, de más baja nem lesz; Jégvarázslat megöli; regenerálódik (nem a csatában)
Útonálló:	Ü: 8	ÉE: 8;10;11	
Útonálló vezére:	Ü: 9	ÉE: 10	párbajra hívás (első vérig)
Halicar, varázssital és varázslatkereskedő:			fiatalember; semleges varázsló
Zsebtolvaj:	Ü: 7;8	ÉE: 5	
Ör:			piros páncélinget viselnek; íjat használnak



**TÁRGYAK, EGYEBEK**

Rézyúrú:	egyszerűen néz ki; viselőjét megvédi attól, hogy eltévedjen; viselője mindig tudja merre van észak; gonosz embernél melegedni kezd
Antherica:	növény; gyógyító erejű; jó varázslók nélkülözhetetlen segédeszköze; alacsony, sötétzöld, sűrű, szokatlan formájú bokor; fehér virágai és bíborszínű bogyói vannak
Antherica bogyó:	megevése kellemes érzetet okoz +2ÉE +1SZ
Varázsgolyó:	varázslatok tárolására
Repülőszőnyeg:	
Varázskard:	miniatűrűből normál nagyságúra nő +1Ü
Gyógyital (varázsital):	csillogó üvegcsében; SZ, Ü, ÉE maximumra
Ébenfa pálca:	vörösen izzó fűrészfogú karddá változik; nagy erejű varázskard +2Ü
Varázstükör:	
Karkificamodás:	-1Ü
Pihenés:	+1ÉE
Ibolyaszínű drágakő:	
Farkas amulett:	ezüst; farkasok nem támadnak meg
Titkos szó:	farkasok nem támadnak meg
Csillogó pálca:	vége tűhegyes; zöld masszával van bekenve; ahányszor megérint, annyiszor 1ÉE-t sebez
Pók amulett:	ezüst; szikragyújtás
Égési seb:	-3ÉE
Fojtogató füst:	-1ÉE
Kardfa mag:	
Kartalálat nyílveszőtől:	-1Ü
Arany mágnes amulett:	mágnes alakú kis arany nyakék; átkozott; vonzza a nyílveszőket
Bőr felsértése:	-1ÉE
Mellkaslövés:	-5ÉE
Béka amulett:	ezüst
Óriási gomba:	jó szaga van; csak varázslóknak jó; más eszi » -1SZ
Egyszarvú szarva:	hatalmas varázsereje van
Kifáradás:	-2ÉE -1Ü
Madár amulett:	ezüst
Gyáva támadás:	-1SZ
Mocsár ködös búze:	-2ÉE
Piros köpeny:	élénkpiros, gyönyörű
Gyógyító erejű víz:	friss erővel tölt fel +3ÉE
Fárról leesés:	-2ÉE
Futóhomok:	SZ próba » siker: -2ÉE, sikertelen: -2Ü mert a páncélt otthagyd; Jégvarázslat megfagyasztja; Növekedés varázslattal elkerülhető
Elrontott ugrás:	-2ÉE
Sajnálát:	-2SZ, -3SZ
Törpe erőnövelő ital:	fiolában; nem törpnél a hatása » alacsonyabb, zömökebb lesz, orr megnő, -1Ü a következő csatára
Sisak:	nagyszerűen megmunkált; +1Ü
Gyógyfű:	kitisztítja a fejet +1Ü
Blöff:	SZ próba » siker: bejön, sikertelen: nem jön be
Virág amulett:	ezüst; béníthat rövid ideig
Karsérülés:	-1Ü; -2Ü
Sárgödör:	SZ próba » siker: semmi, sikertelen: -2ÉE erőfeszítés miatt
Megrettenés:	menekülésre készlet
Korsóban por:	kesernyész gyógynövényszaga van; gyógykeverék; sebre szórva +2ÉE
Alvás:	+2ÉE
Félelem:	-1Ü



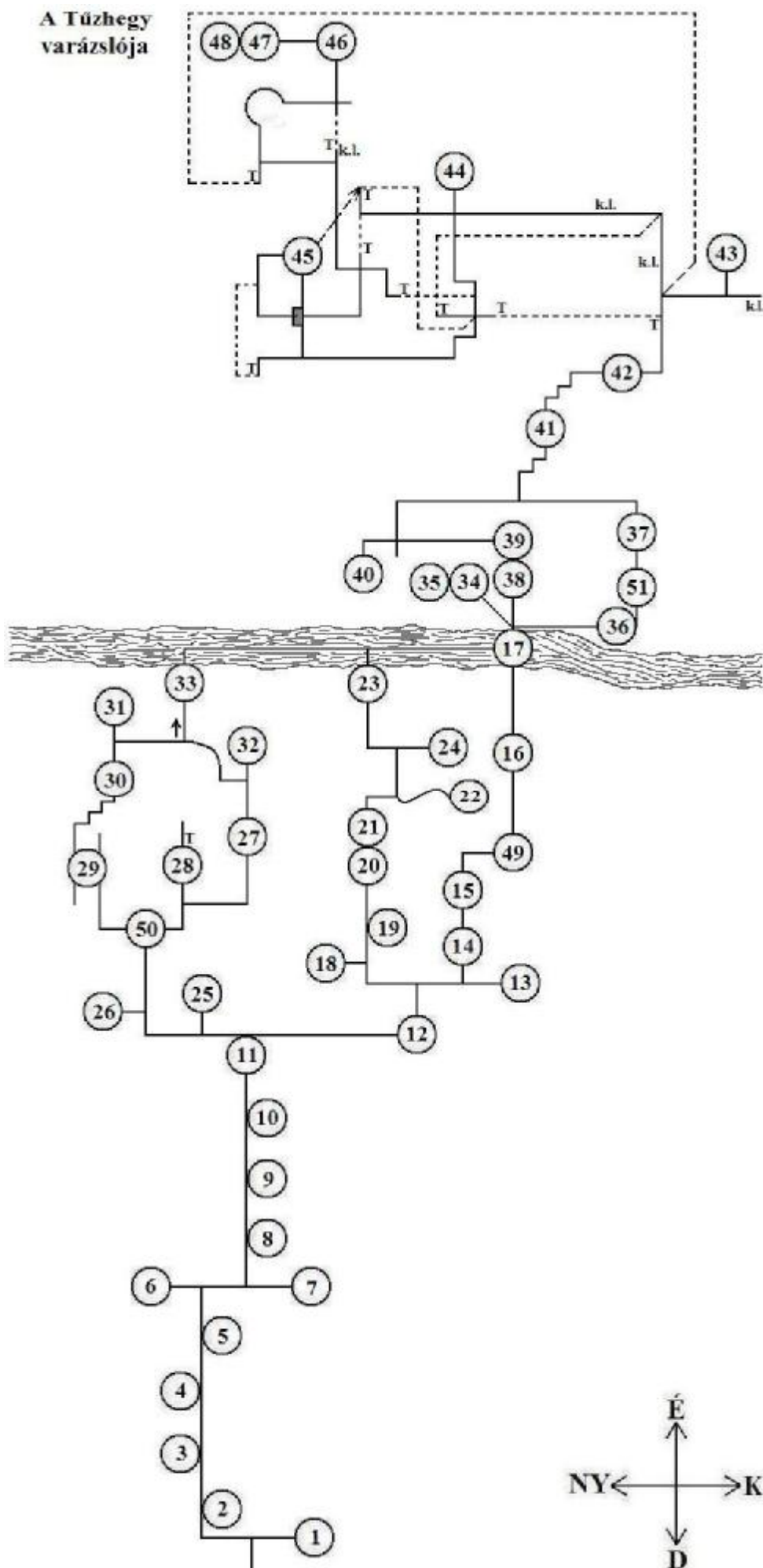
Steve Jackson és Ian Livingstone

# A TŰZHEGY VARÁZSLÓJA

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!

KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT

A Tűzhegy varázslója



1. Lelakatolt faajtó; üres ajtó
2. Benyúló; őrhely; Ork
3. Hortyogás; faládika; Ork; 1 arany; egér
4. Faasztal; doboz; Kígyó; 99-es bronzkulcs
5. Éneklés; 2 Részeg Ork; dobozka; Farrigo Di Maggio versikéje
6. Dühös kiabálás; Ork törzsfőnök; Ork szolgál; láda; hajítódárda csapda; 25 arany; láthatatlanság itala; selyemkesztyű
7. Konyhai zaj; ebédlő; 5 Ork; néhány fog, köröm, csont, kés; vékony bőrtok; íj és ezüstnyílvessző; versike
8. Segítségért kiabálás; zárt ajtó; öregember; tanács
9. Zárt ajtó; fegyverraktár; vaspajzs
10. Gyötrelmes sikolyok; fémajtó; kínzókamra; megkínzott törpe; 2 Goblin; sajt
11. Vasrács; fogantyúcsapda (bal)
12. Ülőke; tábla felirattal
13. Márványfalú szoba; Vas Küklopsz; ékkő; 111-es kulcs
14. Barbár; régi láda; fakalapács; öt kihegyezett facövek
15. Márványpadlójú szoba; festmények; „csata” Zagor képével
16. Kőpadozatú szoba; kettő Y alakú fadarab; kötél
17. Barlang; folyó; harang; révész; csónak; 2 arany; tutaj; Piranhák; elhanyagolt híd; Krokodil
18. Sziklabarlang; cseppkövek; egy pár bőrcsizma; Óriás pók
19. Kapubejáró; jókedvű hang; öregember; kék gyertya
20. Rettetések szobája; sikolyok, félelmetes hangok; festmények (rajtuk alakok mozognak)
21. Kamra; szökőkút; figyelmeztetés; élet vize
22. Vasajtó; asztal; bronzsisak; vassisak
23. Folyó; Denevérek; kard a vízben
24. Barlang; 2 Öseember
25. Barlang; Ogre; 9-es bronzkulcs
26. Szűk folyosó; kacagás
27. Kéz és csillag alakú csempék; Kéz
28. Feliratos szoba; berendezett szoba; öregember; Szárnyas Gremlin; 5 arany; fogadás
29. Verem; Troll
30. 3 Óriás patkány
31. Barlang; Óriás; 8 arany
32. Gázcsapdás szoba; 125-ös aranykulcs
33. Óriás homokhernyó
34. Kutya; Farkasember; csónakház kulcsa; tanács
35. Élészkamra; ecetes tojás
36. Csónakház; Csontvázak vezére; 4 Csontváz; fiók; 66-os rézkulcs; szerszámok; fakalapács; ezüst véső
37. Óriási terem; Wight; ládika; 18 arany
38. Leütnek; 4 Zombi; bőrpáncél; fapajzs; acélpengéjű kard; 8 arany; 2 arany; láncon ezüstkereszt; hordók; rum
39. Kripta; három koporsó; Vámpír; 30 arany; egy könyv; Y alakú fapálcika
40. Építési terület; dolgozó szerszámok; készülő lépcső; törpe induló
41. Kettő hulla; Ghoul; egy pár fülbevaló; 5 arany; 8 arany; térképdarab; szentelt víz
42. Vasrostély (vasrács); kóborló lény (k.l.)
43. 4 Törpe; tanács; kártyázás; rézpénzek (összesen 4 arany)
44. Minotaurusz; 8 arany; 111-es vörös színű kulcs
45. Öregember; tanács
46. Barlang; Sárkány
47. Zagor; varázskártya
48. Lelakatolt ajtó; kamra; magányos lángnyelv; mennydörgő hang; láda; csapdák; kincs; varázsló bűbajos könyve
49. Kis bemélyedés a falban (búvóhely)
50. Kis beszögellés
51. Kis bemélyedés a falban; 4 csontváz



## LÉNYEK

Ork:	Ü: 4;5;6	ÉE: 2;3;4;5	éles fogak; alacsony, zömök testalkat; csúnya, bibircsókarc; büdösek; zöld a vérük
Kígyó:	Ü: 5	ÉE: 2	
Részeg Ork:	Ü: 5	ÉE: 4;5	ellenfele +ITE kap
Farrigo Di Maggio:			varázsló; varázsigéket „fejleszt” ki
Ork törzsfőnök:	Ü: 7	ÉE: 6	
Ork szolgálja:	Ü: 5	ÉE: 3	nem árulja el az urát
Goblin:	Ü: 5	ÉE: 3;5;6	kínzóemester; púpos hátú
Vas Küklopsz:	Ü: 10	ÉE: 10	fémszobor; egyszemű lény; szeme csillogó ékkő
Barbár:	Ü: 7	ÉE: 6	vadember; csatabárdot forgat; örült
Révész:	Ü: 8	ÉE: 5	Patkányember; ráncos öregember; elkezd átalakulni > felegyenesedik; testi mívoltában nőni kezd; arcán, karján nőni kezd a szőr; szeme fénylik; ujjain a körmök éles karmokká válnak; orra akár a patkányé; holtteste eltűnik
Piranhák:	Ü: 5	ÉE: 1;5	buzogó víz; éles fogak; rengeteg kicsiny hal
Krokodil:	Ü: 7	ÉE: 6	hatalmas állkapocs
Óriás pók:	Ü: 7	ÉE: 8	fekete alak; lopózik; kb. egy méter átmérőjű; tüskés láb
Öregember:			láthatatlan fal varázslat
Ősember:	Ü: 6;7	ÉE: 4;6	egyszerű kőfegyver
Denevérek:	Ü: 6	ÉE: 6	repül
Ogre:	Ü: 8	ÉE: 10	két méternél nagyobb; fabunkót használ
Kéz:	Ü: 6	ÉE: 4	bokát szinte satuba szorítják; kísértetiesen fehér kéz; legyőzésekor elsorvad, elenyészik
Szárnyas Gremlin:	Ü: 5	ÉE: 7	nem nagyobb 6 cm-nél; két karja, két lába van; szárnya van; bőre hamuszürke; éles kicsi fehér fogai vannak; vékony cincogó hangja van; repül
Troll:	Ü: 8	ÉE: 4;8	embernagyságú; hosszú karjai vannak; nagyon erős
Óriás patkány:	Ü: 5;6	ÉE: 3;4;5	egy méter hosszú; tépett bundájú; csontokat szereti rágcásolni; sajttal el lehet terelni a figyelmét
Óriás:	Ü: 8	ÉE: 9	három méter magas; bőrtunikát visel; kőfejű kalapács a fegyvere; jó a szaglása; malacgerinc dobás » SZ próba: sikertelen -1ÉE
Óriás homokhernyó:	Ü: 7	ÉE: 7	hatalmas csó alakú fej; szagot érez; tekerő mozgás; puha, szelvényekre osztott test; fején nyílás tele rövid, tüskeszerű fogakkal
Kutya:	Ü: 7	ÉE: 6	barna színű; szemei vörösek; fogai feketék; minden fordulóban lángnyelv fújás > 1k6 » 1,2;-1ÉE
Farkasember:	Ü: 8	ÉE: 8	rongyos ruházatú öregember; dühre alakul át; szeme elszürkül; alakja nőni kezd; arcát, karját szőr lepi el; orra megnyúlik, kutyaszerűvé válik; fogai tűhegyesek lesznek; kincsvadászokat nem szereti
Csontvázak vezére:	Ü: 7	ÉE: 5	tompa agyú
Csontváz:	Ü: 5;6	ÉE: 5;6	együgyű
Wight (Gonosz szellem):	Ü: 9	ÉE: 6	borzasztó külsejű; ember nagyságú teremtmény; bőre bibircsókarc; haja borzas; ujjain hosszú karmok vannak; nagyokat szuszog; ördögien erős; örökéletű lény; közönséges fegyver nem sebzi; szintisza ezüst fegyver sebzi; ha valakit háromszor megsebez » -1Ü erőszívás miatt
Zombi:	Ü: 6;7	ÉE: 5;6	bőrük zöldesszürke színű; ruhájuk cafatokban; kifejezéstelen arc; üres tekintet; nem beszélnek; nem intelligensek (értelem nélküliek)
Vámpír:	Ü: 10	ÉE: 10	fehér arcú; gyűlölettel teli arc; sziszegő hang; fogai akár a farkasé; akaratgyengítés -1ÉE; kard alig fog rajta; erős; átható tekintet (hipnotizálás); elpusztításához facöveket kell a szívébe döfni; halála után: test megöregszik, bőr szétfoszlik, szeme kifejezéstelen lesz, lelke denevér formájában távozik
Ghoul:	Ü: 8	ÉE: 7	lesből támadás (hullának álcázza magát); láb megragadása -1ÉE; foszladozó testű ember; hosszú nyelve sziszegő hanggal csapódik ki szájából; fogai, körmei élesek; ha valakit négyszer megsebez megbénítja egy méter magas; bőre cserzett; szakálla hosszú és bozontos; pipázni szeret
Törpe:	Ü: 6;7	ÉE: 4;5;6	
Minotaurusz:	Ü: 9	ÉE: 9	félíg ember, félíg bika; öklelés szarvval
Útvesztő irányítója:			öregember; ősz hajú; könyv magához vonzása; teleportálás (karlendítés, és néhány különös szótag kiejtése; érzet: fej kóvályogni kezd, eszméletvesztés)
Sárkány:	Ü: 10	ÉE: 12	pikkelyes vörös bőr, mely olajosan fénylik; kb. tizenöt méter hosszú; orrcimpáiból füst gomolyog; tűzgolyó fújás
Zagor (Varázsló):	Ü: 11	ÉE: 18	gonosz kacagás (zengő kacaj); elborzasztó nézés; kárörvendő vigyor; aranyból és bársonyból készült palástot visel; fekete szem; szeme álnok; tekintete könyörtelen; küklopsz szeme elpusztítja; öregember illúzió; teleportáció; levitáció; sebezhetetlenség (varázsfal); kék lángcsóva - 3ÉE; varázsfal; hipnotizálás
Kaynlesh-Ma főpapja:			
Gremlin (Gonosz szellem):	Ü: 6	ÉE: 4	

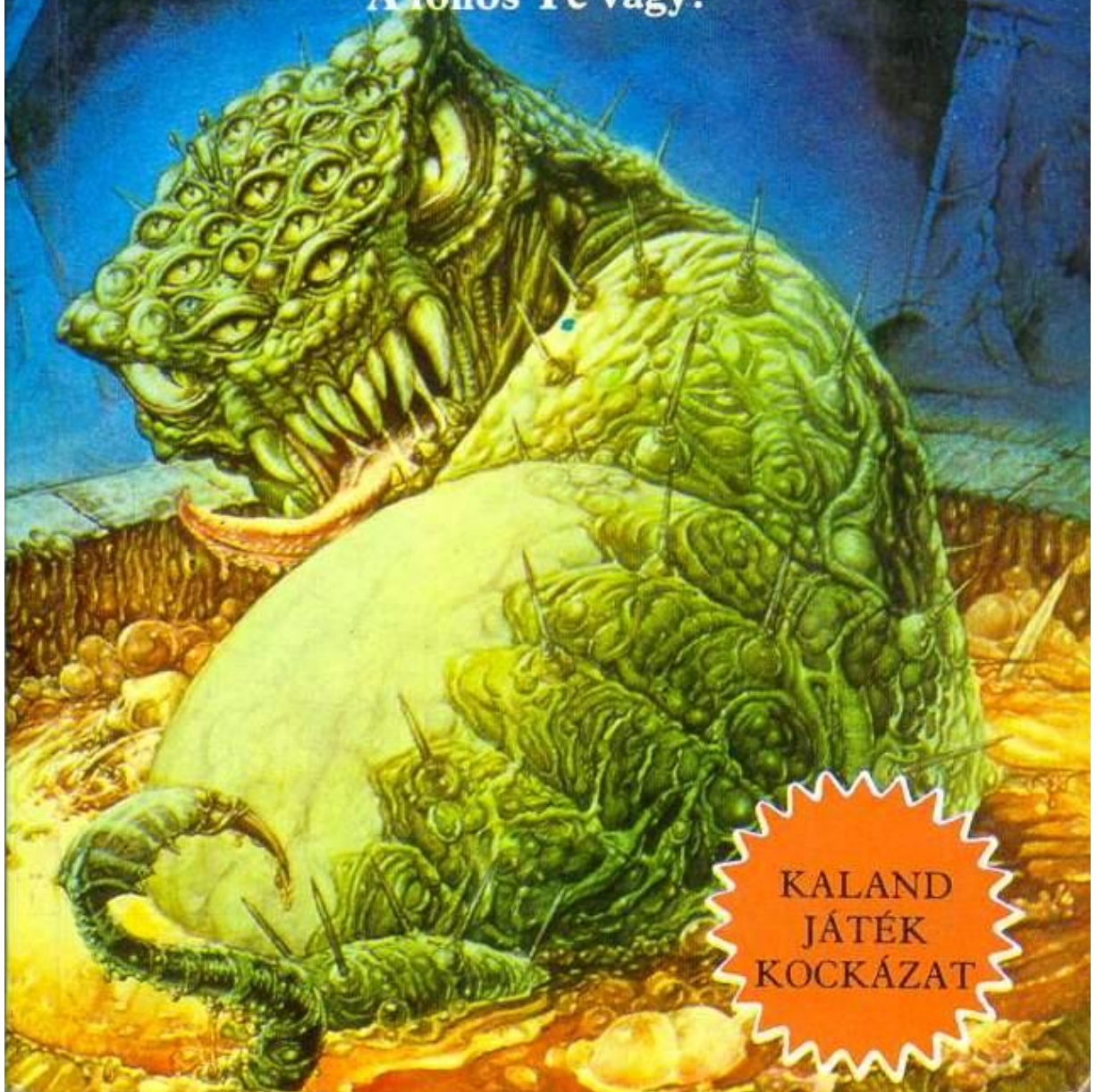
## TÁRGYAK, EGYEBEK

Két méternyi esés:	-1ÉE
Kisegér szabadon engedése:	+2SZ
Farrigo Di Maggio versike:	„A beste sárkányok legyőzetésének módozatai” című könyvből; tűzokádáskor felemelt kéz, és „Ekil Erif; Ekam Erif; Erif Erif; Di Maggio” versike elszavalása » tűzgolyó sétádurran, a Sárkányt sebzí; csak egyvalaki tudja alkalmazni
Hajítódárda csapda:	mérgezett dárdák -1k6ÉE
Láthatatlanság itala:	kicsi fekete üvegben; csata elkerülése; +2TE, 3ÉE sebzés, sebződéskor 1k6 » 1,3,5;-2ÉE 2,4;-1ÉE 6:nem sebződés
Selyemkesztyű:	+1Ü +5ÉE
Büszkeség a győzelemre:	új és nyílvessző tárolására
Börtök:	örökéletűeket azonnal öli; pompás új és ezüstyílvessző
Örök álmodó nyílvessző:	Ú próba > sikertelen -1ÉE; -5ÉE
Ajtó megrohamozása (betörése):	kör alakú, közepén arany félhold; nehéz; sebződéskor 1k6 » 6:sebzés 1-gyel csökken
Vaspajzs:	nagydarab, jó illatú
Sajt:	viasszal bevont kardpenge 1k6 » páros:-1Ü -2ÉE páratlan:-3Ü -1ÉE (kardforgató kéz sérül)
Fogantyúcsapda:	fatörzsből készült; elvarázsolts pihenőhely; teljes kipihentség; fájdalom ellillant; étkezésnél +2ÉE
Ülőke:	+1Ü pluszban
Küklopsz szeme:	csillogó ékkő; hatalmas; súlyos; kb. ötven aranyat ér; Zagort megöli; hatalommal bír: tompán izzik, fény sugar kilövése, zsugorodás, öregítés, bőr ráncos lesz, megrepedezik
Fakalapács:	vámpírpisztításhoz
Kihegyezett facövek:	szürös tekintet; kép magához szív; félelem keltése -1Ü; karddal nem semmisíthető meg (kard levegőbe emelkedik, majd lezuhan -1ÉE -1Ü; csuklóban hasogató fájdalom; láthatatlan erő » fegyver elejtése -1Ü; sajt lepattan róla; küklopsz szemétől tekintete fájdalmas lesz
Zagor festménye:	+2Ü
Önbizalom növekedése:	puha, folyó vetette partra
Y alakú fadarab:	nyakra próbál rátekeredni; SZ próba » sikeres: kötél elvágása sikertelen:-1ÉE, újrapróbálkozás
Élő kötél:	vészesen hanykolódik; fel akarja borítani saját magát; visszatér az indulási ponthoz
Élő tutaj:	pallóroppanás 1k6 » 6:vízbeesés; ide-oda hintáztat 1k6 » 6:vízbeesés; síkos 1k6 » 6:vízbeesés
Élő híd:	jól szabottak; mélyvörös színű bőrből készült; tartós; átkozott; erősen fogja a lábat » nem bír megmozdulni csatánál -2TE
Egy pár bőrcsizma:	20 arany az ára; kék fénnel önmagától világít; rettegések szobáját közömbösíti
Kék gyertya:	rettegések szobája (?)
Hosszú sötét éjszaka:	-1Ü
Gyötrelmek:	-1Ü
Elviselhetetlen zaj:	kőből faragott hal, szájából víz sugar spriccel
Szókókút:	felfrissít; erő áramlik a testbe +4ÉE, maximális SZ; goblinoknak halálos mérge
Élet vize:	átkozott -1Ü; égető fájdalom sugárzik át a homlokon; nem tudsz világosan gondolkodni; nem bírod levenni
Bronzsisak:	varázserő +1TE; magabiztossá tesz
Vassisak:	+1Ü; csillogó kard; könnyű a kezében; éles a pengéje; másik fegyvert el kell dobni, ha nem külön életet kezd élni, lábat megvágja -1ÉE, majd megpuhul (használhatatlan lesz)
Varázskard:	kockajáték; tét 1-20 arany; 2k6 mindkettő játékos nevében, nagyobb nyer
Fogadás:	ajtó bezáródik; mennyezet közepéből gáz sugar; fojtogató köd; mérgező gáz -2Ü -3ÉE
Gázcsapdás szoba:	korsóban; kettő adag élelem
Ecetben eltett tojás:	1k6 » 1-3:bejön 4-5:részlegesen jön be 6:nem jön be; 1k6 » 1-2:nem jön be 3-4:részlegesen jön be 5-6:bejön
Blöff:	
Ezüst véső:	
Fejre mért csapás:	-2ÉE, eszméletvesztés
Bőrpáncél:	fából
Pajzs:	varázskard; +2 kezdeti Ü, +2 jelenlegi Ü, +2SZ
Acélpengéjű kard:	hordóban; áttetsző barna folyadék; +6ÉE +1SZ
Rum:	+2ÉE +1Ü
Pihenés:	beszélni lehet vele
Mágikus szerszám:	nem lehet ellopni
Csizmába rejtett arany:	színtiszta ezüsből; 4 aranyat ér
Ezüst kereszt:	1 arany értékű
Egy pár fülbevaló:	sima, íztelen folyadék; izzani kezdél tőle; fantasztikusan jól érzed magad tőle (becsúpsz);
Szentelt víz:	önbizalom nő; kimerültség eltűnik; a kezdetinél -1Ü-re -2ÉE-re gyógyít, ha ennél erősebb akkor nem segít; +4SZ
Kártyajáték:	2k6 » páros: ennyi aranyat vesztettél, páratlan: ennyit nyertél; SZ próba » sikeres: 2k6 aranyat nyersz
Kártyajáték csalással:	SZ próba » sikeres: nem veszik észre, 2k6 aranyat nyersz
Varázskártya:	ha elégetik ellenfél varázslója -4Ü -6ÉE; varázsló alakja fogyni kezd, megtört ember lesz belőle
Mágikus védelem:	hangrobbanás+villámcsapás » halál
Savas csapda:	áttetsző folyadékot spriccel ki; mérgező gőz -2ÉE (köhögés, fuldoklás)
Dárdacsapda:	kettő halk kattanás; sivító hang; két kis dárda repül ki » halál
Hajítódárda csapda:	gyorsan ható mérgező » halál
Fej beverése:	-2ÉE, öntudatlanság

Ian Livingstone

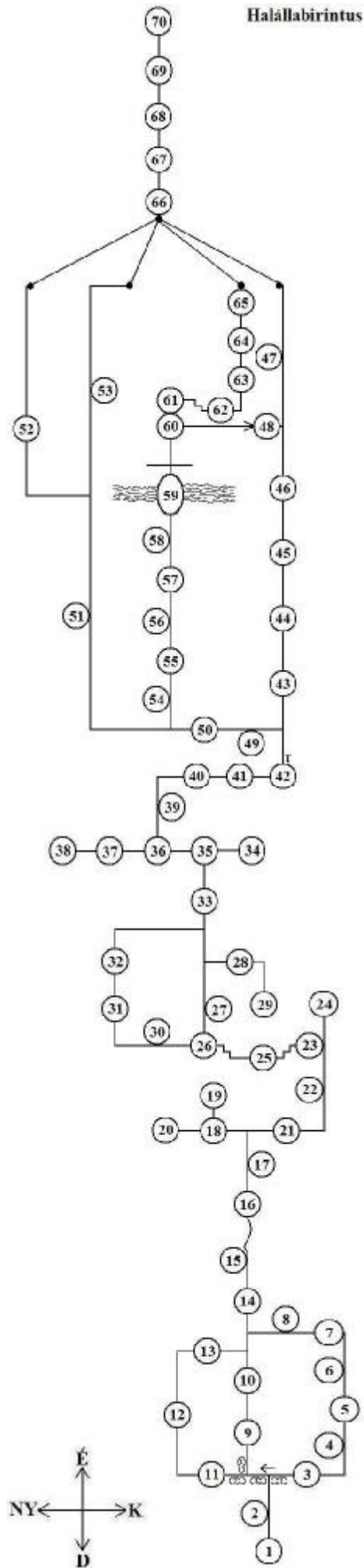
# HALÁL- LABIRINTUS

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT







1. Labirintus bejárata; Szukumvit báró; 2 barbár; lovag; hidegvérű gyilkos; lány
2. Kőasztal, ládák nevekkkel; 2 arany; üzenet
3. Spóragolyó
4. Kis bemélyedés; melegedő levegő; bambuszdarab benne folyadék
5. Forróság (hőség)
6. Kukucskálós ajtó; gödör; fali vashorog; kötél
7. 2 Ork gladiátor; aranyrög; facsó
8. Vasajtó; kamra; halott barbár; szőgespadló csapda; szárított hús; ezüstserleg; vörös folyadék; dárdacsapda
9. Barlangi ember; bőr csuklóvédő
10. Hátizsák; aranyérme; Fekete özvegy
11. Halálharang
12. 2 Hobgoblin; bőrtáska; cserépköcsög; sav
13. 12 facölöp; szálcacsapda
14. Barlang; bálvány; bal szem; 2 Repülő ör; smaragd; jobb szem; gázcsapda
15. Egy hang; vízcsapda; kívánságok gyűrűje
16. Kékes fénysugár; nevető szellemarcok; szellemlány; versike
17. Kőajtó; barlang; opálgombos tör; Óriáslégy
18. Sziklahernyó
19. Odú; újabb sziklahernyó; halál
20. Torzító tükör
21. Verem; kötélcsapda; vérvörös rubintgömb
22. Élethű szobrok; örült öreg; lovag szobra; kérdés
23. Ajtó x-betűvel; fülke; kőszék; Csontváz harcos; pergamen; üzenet
24. Emelkedő; sziklatömb csapda
25. Pince; óriássá tevő gomba
26. Csapóajtó; 2 Goblin; fakalapács; tíz vasszög
27. Ajtó leszáradt kézzel; rab férfi; tanács
28. Kürtő; doboz; vaskulcs; zafír
29. Halál
30. Márványtalapzat; koponya topázszemekkel (rubinokkal); kettő fagolyó; nyílcsapda
31. Tükrök; Tükör démon
32. Kettő lépcsősor; jobb oldali lépcsőcsapda
33. 2 ork ör hullája; fogakból készült nyaklánc
34. Üzenet
35. Throm, a barbár
36. Verem
37. Lehulló szikla (kő) csapda; Throm halála
38. Illúzió kijárat csapda; halál
39. Kőpárkány; vörös bőrkötéses könyv; vérvad leírása; fekete bőrkötéses könyv; csapdajelző ital
40. 2 Barlangi troll; csontgyűrű
41. Kamra; bőrtarisznya; egér; hulló cseppkövek
42. Tölgyfa ajtó; törpe próbamester; titkos ajtó; kerek szoba; tippelés próba; S pirula; L pirula; reakcióvizsgálat; rejtekajtó; halál arénája; szókirakó próba; Óriás skorpió; Minotaurusz; kancsó bor és főtt csirke; Throm; titkos ajtó; Törpe; láncköpeny
43. Kamra; faládika; gyöngy; bal oldali ajtó Imitátor
44. Kőkutak; bal oldali boszorkány átkozta; jobb oldali tündérporos
45. Gólyalábak
46. Maró iszap
47. Kettős ajtó; halott harcos és gyémánt illúziócsapda
48. Villámrács
49. Üvegtábla; Óriásrovarok (Óriás férgek); korona hamis gyémánttal
50. Lassú léptek; nyomorék férfi; kenyér és víz; tanács
51. Segítségért kiabálás; letakart ketrec; Medúza; melltű gránáttal
52. Leprechaunok; lopnak; csillogó por
53. Bársony függönyös boltív; szakadék; kötél; szárnyas sisak
54. Boltíves beugró; faszék; titkos lemez; doppelganger ital
55. Mély medence
56. Barlang; lány; Boa Constrictor; tanács; kettő tör; kovásztalan kenyér; tükör; majom formájú csontkabala
57. Vasrács; csáklya; bőrzacsokó; valami szívókorongokkal; piciny rézcsengő
58. Faláda; lábnyomok; mérgező gáz csapda; kifosztott nyaklánc
59. Barlang; kb. 20 troglodyta; aranyszobor; nyílfutás; folyó; fahíd; zárt ajtó
60. Öregember; felhúzható kosár
61. Kamra; Méreg Ivy; öreg csontdarab
62. 2 Örzökutya; nyakörv; fémkapszula; leprechaun-fog
63. Magas fal; Verembestia; csapóajtó; vaspajzs
64. Vörös vonal; „Fegyvert tilos ezen a ponton átvinni!” tábla
65. Márványpadlójú, pilléres terem; Nindzsa; hosszú kés és hosszú, görbe kard; vászonzsák; gyémánt; rizs és víz; kenőcs
66. Kör alakú medence; Vérvad
67. Márványpilléres szoba; Manticore
68. Mágikus ajtó; Igbut, a gnóm; segítség; gömb zöld gázzal
69. Elsült nyílcsapda; Igbut, a gnóm holtteste
70. Kint a labirintusból; Szukumvit báró; 10000 arany; babérkoszorú

## LÉNYEK

Szukumvit báró: Barbár: Lány:			Fang bárója; nagyhatalmú; nem szereti a hajbókolókat mezítelen mellű, szőrökbe öltözött ember; csatabárdot használ; bajnokjelölt karcstű; aranyhajú; zöld macskaszemű; borszoknyát hord, törökkel teli övvel; bajnokjelölt
Lovag: Nindzsa (Hidegvérű gyilkos):	Ü: 11	ÉE: 9	vaslemez páncélt visel; sisakján tollak; pajzsán címer; bajnokjelölt fekete (vagy sötét) ruha; csak a szeme látszik ki az arcát fedő fekete maszk mögül; övén: hosszú kések, drótgárga, csendes gyilkolószerszámok; éles hosszú kardot használ; hangtalan mozgás jellemzi; suriken dobás SZ próba » sikertelen: -1Ü - 4ÉE; bajnokjelölt
Ork gladiátor:	Ü: 5;6	ÉE: 4;5	vad tekintetű; láncos buzogánnyal van felszerelve; bőrpáncélt visel; meglepetésszerű támadás » 1-2:kardot kiüti a kézéből -4Ü a harcra 3-4:bal comb eltalálása -3ÉE 5-6:kivéd
Barlangi ember: Fekete özvegy: Hobgoblin: Repülő ör:	Ü: 7 Ü: 6;7 Ü: 7;8	ÉE: 7 ÉE: 5 ÉE: 8	széles, állatbőrökbe öltözött, kőbaltás primitív lény pók; csuklómarás -6ÉE -1Ü (kéz remeg tőle) fogvicsoritás; rövid karddal harcolnak repül; óriási, kitömött madárszerű teremtmény; szárnya rángó mozdulattal csapdos
Tekergő férgek: Óriáslégy:	Ü: 7	ÉE: 8	némelyik félméteres; hidegek; nyirkosak; ártalmatlanok zúgó hang; repül; másfél méter hosszú; áttetsző szárnya vibrál > fülsüketítő hang; hat szőrös fekete lába van; sokszögű szeme alatt hosszú, fényes, fekete szívócső; lábbal megragadás » SZ próba sikertelen: felemel 10 méteres zuhanás -1k6ÉE; ronda sárga vére van
Sziklahernyó:	Ü: 7	ÉE: 11	vastag, hernyószerű test; tátongó szája és erős állkapcsa van; teljesen vak; érzi a testmeleget; tekergő a mozgása; nyálkás; szag vonzza
Örült öreg:			rongyokba van öltözve; ősz hajú; bolondnak tűnik; szeme csillog > többet tud, mint ami látszik; kuncog; láthatatlan fal varázslat (bal kar felemelése); repülő ököl varázslat -1ÉE; kővéváltoztatás varázslat (néhány különös szó) » izom megkeményedik, bőr merevvé válik; erőnövelés » hatalmas hullám söpör keresztül a testen +1Ü +1ÉE +1SZ
Csontváz harcos: Goblin: Próbamester: Tükrő démon:	Ü: 8 Ü: 5 Ü: 10	ÉE: 6 ÉE: 4;5 ÉE: 10	páncélos harcos csontváza; volt bajnokjelölt; görcsös mozdulatok szadista nevetés; lándzsát vagy kardot használ labirintus-adminisztrátor; szakaszfelügyelő; labirintus ellenőr négy sikoltó arca és négy karja van; másik dimenzióba (tükörvilágba) akar átvinni; hihetetlenül erős; ha a tükröket szétöríti meghal; halálakor apró darabokra esik szét
Throm, a barbár:	Ü: 10	ÉE: (12)	csatabárdot használ; bizalmatlan; frott szót megveti; ismeretlen dolgokban nem bizik; aggódó; sérülést nem veszi fel
Barlangi troll (Óriás): Törpe próbamester:	Ü: 10 Ü: 8	ÉE: 11 ÉE: 6	mély hang; kézidárda dobás » -2ÉE benuulás méregtől; gúnyolódó; aki megbukik a próbáján a szolgálja lesz; kegyetlen; újjal tud bánni; vágy a küzdelemre
Kobra: Óriás skorpió:	Ü: 10	ÉE: 10	kígyó; harapása -5ÉE méreg miatt fekete; halálos szúrás farkokkal; vastag olló; izelt farkok; kétszer támad körönként; dupla hatos támadóerőnél » ollóival elkap, mérgező fullánk lecsap, halál félig ember, félig bika; gőz csap ki az orrlukáiból; haragra gerjeszti magát; kétfejű fejszével harcol
Minotaurusz:	Ü: 9	ÉE: 9	ajtóvá alakulhat át; érintése puha érzésű; nem lehet elengedni; ököltámadás -1ÉE csípésük » -1k6+2ÉE
Imitátor (Utánzó): Óriásrovarok (Óriás férgek): Nyomorék férfi: Medúza: Leprechaun:	Ü: 9	ÉE: 8	próbamester szolgálja koros nő; haja tekergő kígyók; kővéváltoztató tekintet (szemlehungyás véd ellene) jökedvűek; apró teremtmények; bő ruhát és csúcsos kalapot viselnek; gúnyos nevetés; bajkeverők; lopnak; dermesztő port használnak; foga szerencsét hoz
Boa Constrictor: Valami szívókorongokkal:			kígyó; csonttörő szorítása van meleg, nyúlós tekeredő csáp » SZ próba sikeres: nem a kardforgató kéz sérül -1Ü, sikertelen: összetört kar érzés -3Ü
Troglodyta:			apró, hosszú orrú, nagyfüllű emberke; rikácsoló vagy csicsgergő hang; nagyon jó nyíllövő; vastag aranyszobrot imád; áldozatait a nyílfutásnak veti alá
Öregember: Méreg Ivy, a trollnő:	Ü: 9	ÉE: 9	hosszú szakálla van; kárörvendő rusnya; arca szőrös; szemölcsök borítják; vaskos keze van; büszke a bátyjára, Savanyúhasra
Őrzőkutya: Verembestia:	Ü: 7 Ü: 12	ÉE: 7;8 ÉE: 15	jól megtermett; fekete színű; csonttal el lehet terelni a figyelmét dinoszaurusz-szerű szörnyeteg; hatalmas vaskos lába van; kb. tíz méter magas; kemény, zöldestarka bőre van; szájában borotvaéles fogak sorakoznak; csonttörő erővel csattogtatja az állkapcsait; falhoz passzírozás » SZ próba sikeres: semmi sikertelen: -5ÉE
Vérvad:	Ü: 12	ÉE: 10	dagadt; zöld színű testét kemény, tüskés bőr fedi; arcát karmazsinvörös hólyagok borítják, amelyek felpattanva álszemekké válnak, vagy gonosz, mindent látó szemeket rejtenek; egyetlen gyenge pontja a valódi szeme; általában bűdös (bűzös) iszapban (olajos vízben) tartózkodik, melyből mérges gáz csap fel » eszméletvesztés SZ próba sikeres: torokfájás, sikertelen: halál; hosszú nyelvét áldozata köré fonja, úgy húzza be az iszapba; áldozata iszapban oszló húásával táplálkozik; hosszú ragacsos nyelv támadás » Ü próba sikertelen: tör kell a harchoz; állkapocstámadás » normál harc a következők szerint: 1: második nyert fordulónál elmenekülésre lehetőség, a valódi szem eltalálása miatt; 2: első nyert fordulónál SZ próba sikeres: elmenekülés, sikertelen: második forduló, második fordulónál SZ próba sikeres: elmenekülés, sikertelen: halál
Manticore:	Ü: 11	ÉE: 11	oroszlántestű; sárkányszerű szárnyak; feje, mint egy szakállas öregemberé; tüskelövés farkból -1k6x2ÉE (pajzs véd ellene)
Igbut, a gnóm:			nagyorrú emberke; zöld tunikát visel; próbamester; varázserővel kérkedik, de nem rendelkezik vele; mérgező gömbje van

# TÁRGYAK, EGYEBEK

Ibolyaszínű kendő:  
 Világító kristályok:  
 Spóragolyó:

Bambuszdarab, benne folyadék:  
 Forróság (hőség):  
 Gödörbe esés:  
 Pusztakezes harc:  
 Láncos buzogánnyal bal comb megsértése:  
 Aranyrög:  
 Facső:  
 Szőgespadló csapda:  
 Száritott hús:  
 Ezüstserleg:  
 Vörös folyadék:  
 Dárdacsapda:  
 Bőr esuklóvédő:  
 Halálharang:

Sav:

Szállkacsapda:

Bálványról leesés:  
 Gázcsapda:  
 Harc kényelmetlen helyzetből:  
 Smaragd:  
 Kötél visszazserzése:  
 Vízcsapda:  
 Kívánságok gyűrűje:  
 Opálgombos tör:  
 Torzító tükör:

Verembe esés:  
 Kötélsapda:  
 Pajzs elvesztése:  
 Vértörős rubintgömb:  
 Sziklatömb csapda:  
 Oriássá tevő gomba:  
 Vakító fény:  
 Fakalapács:  
 Vasszőg:  
 Vaskulcs:  
 Zafír:  
 Íjcsapda:  
 Célbadobás:  
 Topáz:  
 Kardforgató kéz megvágása:  
 Lépcsőcsapda:  
 Fogakból készült nyaklánc:  
 Lehulló szikla (kő) csapda:  
 Illúzió kijárat csapda:  
 Csapdajelző ital:  
 Csontgyűrű:

Lehulló cseppkövek:  
 Tippelés próba:  
 S pirula:  
 L pirula:  
 Reakcióvizsgálat:  
 Kancsó bor és főtt csirke:  
 Harc próba:  
 Fáradság:  
 Láncköpeny:  
 Gyöngy:  
 Boszorkány átkozta szökőkút:  
 Tündérpóros kökút:  
 Gólyaláb:  
 Maró iszap:  
 Villámrács:  
 Illúziócsapda:  
 Rubintokkal kirakott korona, közepén gyémánt:  
 Mérgezett étel:  
 Csapdaszoba:  
 Gránát:  
 Dermesztő por:  
 Kötélen átmenés:  
 Szárnyas sisak:  
 Faszék:  
 Doppelganger ital:  
 Medenceátúszás:  
 Tör:  
 Tükör:  
 Kovásztalan kenyér:  
 Majom formájú csontkabala:  
 Csáklya és tekercs kötél:  
 Rézcsengő:  
 Belső ládacsapda:  
 Mérgező gázfelhő:  
 Folyóba ugrás:  
 Lopakodás:  
 Vállövés nyíllal:  
 Nyílfutás:

Elveszted nehezen megszerzett tulajdonodat:  
 Csontdarab:  
 Leprechaun-fog:  
 Kb. 13 méteres esés:  
 Vaspajzs:  
 Suriken:  
 Gyémánt:  
 Rizs és víz:  
 Hosszú kés és hosszú, görbe kard:  
 Gyógykenőcs:  
 Földről küzdés törrel:  
 Mágikus ajtó:  
 Gömb zöld gázzal:  
 Nyílcsapda:  
 Babérkoszorú:

Bajnokok próbája kiválasztottság  
 lágy fényt sugároznak  
 széles, barna sziklaszerű tárgy; lágy szívacszerző; szétvágásakor » sűrű barna spórafelhő, bőrhöz ragad, rettenetesen viszket, nagy daganatok nőnek, a bőr mintha égne -2ÉE  
 felfrissít +1ÉE; olvadáspontot (magas hő) elfogyasztója elviseli  
 Ű próba » sikertelen: halál  
 -4ÉE  
 -4Ű  
 -3ÉE

vízben lehet vele lélegezni  
 szögekkel kivert padlóréz felpattan » halál  
 olyan füvet tartalmaz, ami növeli az erőt +3ÉE

talpazatból lö ki; SZ próba » sikertelen: combsérülés -2ÉE  
 négy kis patkánykoponya csüng alá róla; átkozott; boszorkány készítette; reakciót lassítja; tompítja az érzékeket -4Ű  
 vasból; tompa „bamm” hangja van; körülötte minden remegni látszik; fej remegni kezd; test ráng; remegés, reszketés, vonaglás, vibrálás; ez az érzés erősödik; fülszenés; csak a kongatójára hat; -2Ű -2ÉE vagy halál  
 cserépköcsőgben; maró, kesernyés szag; égető érzés -1Ű -4ÉE; SZ próba » sikertelen: nem találs vizet -3ÉE, újabb SZ próba » sikertelen: halál  
 tizenkettő facölöp keresztben a földtől kb. félméternyire, egymástól méteres távolságra; rálepve -2SZ -2k6ÉE; közelépve Ű próba » sikertelen: -2SZ -2k6ÉE  
 -2ÉE  
 ékkötőtanzt szétörlik; mérgező gáz lövell ki; eszméletvesztés » ha leesik valahonnan halál  
 -3Ű; -2Ű  
 ökölnyi nagyságú; súlyos  
 SZ próba » sikeres: sikerül  
 zárt szobában; Ű próba » sikeres: menekülés  
 aranygyűrű; egy kívánságot teljesít  
 markolatot fekete bőr borítja, és opálok díszítik; a penge különös vörösesfekete, fényes fémből készült  
 padlótól mennyezedig ér; tükörképet nem mutat jól; torzít; szörnyű fájdalom; nem lehet a szemet levenni róla; ördögi erő a saját tükörképedre szegezi a tekinteted; fej nőni kezd; halál  
 hátra esés -1Ű -2ÉE  
 verem felett; csaknem ketté van vágva; biztos verembe esés  
 -1Ű  
 kicsi; kerek; hideg; kemény; sima felületű  
 emelkedő végén óriási kerek szikla kirögztíve; rögzítés eltávolítása után Ű próba és ÉE próba (2k6-tal) bármelyik sikertelen: halál  
 hatalmas gömbök; elfogyasztása után gyomor puffad, test nő; varázslók keresik, óriássá tevő varázslittalhoz kell; ritka ellenfél szabad támadást kap

csak akkor aktiválódik, amikor másodjára lenyomják a láthatatlan rugós lemezt -1k6x2ÉE -1SZ  
 Ű próba  
 sárga színű  
 -2Ű  
 mély gödörbe esik a lábaid; éhes patkányok megharapnak -2ÉE  
 erőt adó amulett +1Ű +1ÉE  
 kiálló kő aktiválja; koponyát összetöri » halál, vagy SZ próba » vállsérülés -1Ű -4ÉE  
 egy kamra mely kijáratnak tűnik; láthatatlan fal nem enged visszafelé; éhhalál  
 tiszta folyadék; nem gyógyít; varázssital; rejtett csapdák megérszésre képessé tesz; +2SZ  
 északi druidák készítik; régi talizmán; megnöveli az erődöt, ha a test képes befogadni; jel van belevésve; Ű próba sikeres: remegés, rázkódás, megnugvás +3ÉE, sikertelen: vad remegés, eszméletvesztés -3ÉE  
 visszhangtól lerepedeznek (letörnek) » láb átszúrása -5ÉE  
 tippelni, hogy a dobás 8, 8 alatt, 8 felett lesz; 2k6-tal dobni » sikertelen: S vagy L pirula elfogyasztása  
 tompít és letargikussá tesz -2Ű  
 egész világ ellened van -2Ű  
 kobra elkapása a feje alatt Ű próba » sikertelen: -5ÉE  
 kitűnő étel-ital +2ÉE  
 szókirkakás » harc a kirakott lénnel  
 -2TE  
 legjobb minőségű acélból készült; kitűnő páncélkészítő mester munkája +1Ű

kerub alakú, szájából folyik a víz; felfrissít +1ÉE -2SZ  
 kerub alakú; szájából folyik a víz; felfrissít +1ÉE +2Ű  
 iszap hatásától véd; bambusz; ára 1 arany  
 vastag, zöld iszap; fenyegetően néz ki; lábat marja -3ÉE  
 láthatatlan kerítés; csattog, sistereg, visszalök; villámnyaláb -1ÉE  
 leereszkedő mennyezettel kombinálva » halál  
 festett vas, a gyémánt üveg  
 éles fájdalom a gyomorban -3ÉE  
 pluszsúly miatt a padló leszakad  
 fényes vörös kő  
 csillogó por; ledermeszt, izmodat nem tudod használni; Leprechaunok használják  
 Ű próba (átküszárnál nem kell)  
 kitűnő kovácsmester munkája +1Ű  
 ékes; démonszerű ragadozó madár formájú  
 üvegfóliában; tiszta folyadék; bármelyik közeli élőlény alakját felveszi a megívója; rövid életű a hatása  
 SZ próba » sikeres: -kettő élelem, sikertelen: -összes élelem -egy kincs

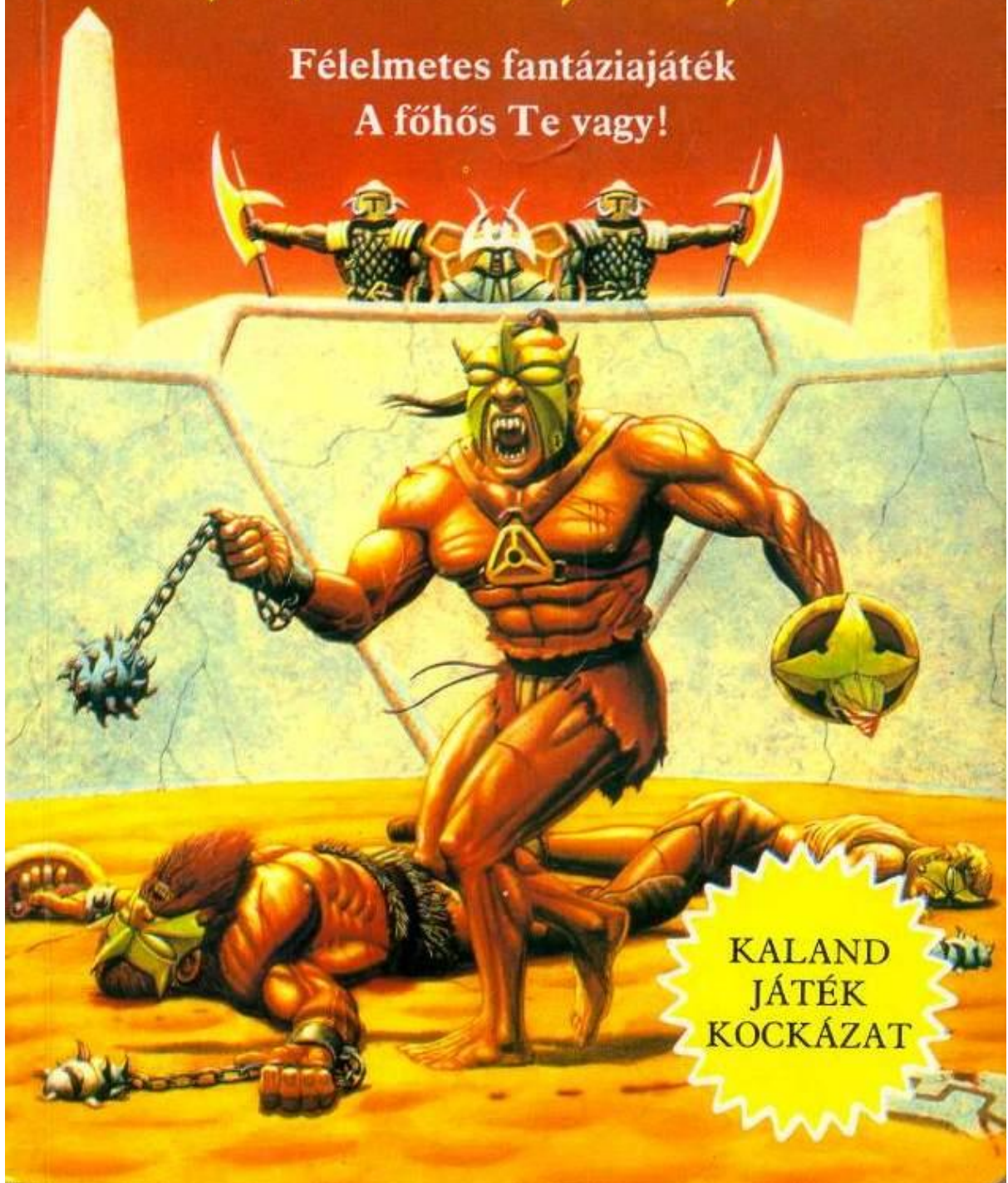
varázserejű gyógyfüveket tartalmaz +3ÉE  
 majomcsont amulett; szájban nőni kezd, és szétkényszeríti azt  
 falmászszhoz

zsinóron levő vasgolyó hátraledülni, és összetöri a fedélre erősített üvegcapszulát » mérgező gázfelhő  
 -4ÉE  
 erős sodrás SZ próba » sikertelen: halál; levegő visszatartása SZ próba » sikeres: összes élelem elázott sikertelen: halál  
 SZ próba  
 -3ÉE  
 Troglodyták alkalmazzák foglyaikon; nyílvesztőt kilönek, bántatlanul elmehet addig, utána üldözés; mezítláb kell menni; elkapnak halál;  
 éles sziklák, kövek -1ÉE  
 -1SZ  
 kutyafélék figyelmének elterelésére  
 kis fog; +2SZ, mert szerencsét hoz  
 -4ÉE  
 szépen megmunkált; legtisztább vasból készült; ragyog; +1Ű  
 csillag formájú lemez; borotvaéles; találat esetén -1Ű -4ÉE  
 gyönyörű  
 pálmalevélbe tekerve és kulacsban; nem túl tápláló  
 szörnyen éles; +4Ű  
 köcsőgben; sebre kell kenni; gyógyító hatású; erősebbnek érzed magad; +3ÉE  
 -2Ű  
 csak bizonyos ékkövek kombinációjánál nyílik ki; hibás kombinációnál fehér energianyaláb csap ki a mellre » -1k6+1ÉE eszméletvesztés  
 csillogó zöld fénnel teli opálüveg gömb; eltörik » fuldoklás -3ÉE  
 halálos  
 Halállabirintus bajnokának jár

Ian Livingstone

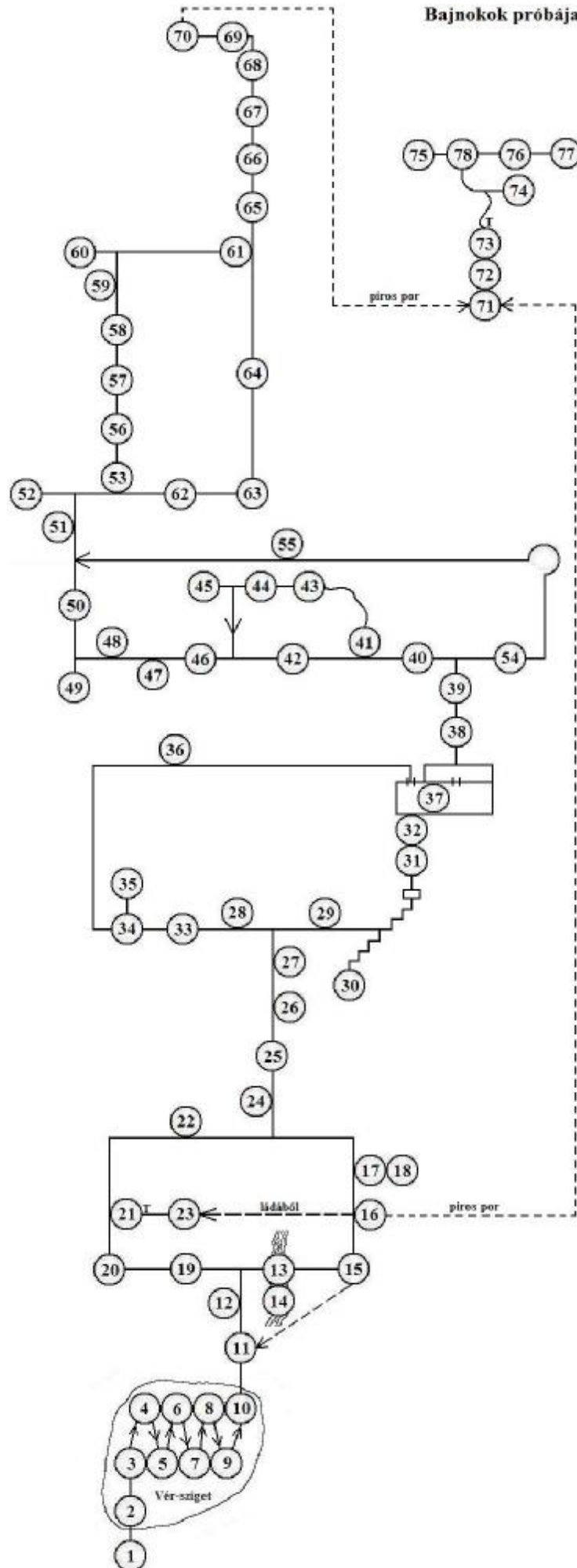
# BAJNOKOK PRÓBÁJA

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT





1. Kalózhajó; Barella kapitány; negyvenkettő rabszolga; félszemű felügyelő
2. Vér-sziget; fekete páncélinges férfi
3. Cella; izmos törpe; fél-ork; erős keleti; kopasz, csupa izom ember; ör; korbácsolás; leves és kenyér
4. Haláláréna; kitartás és erőpróba; elf; 2 északi ember; törpe; ogre
5. Cella; izmos törpe; fél-ork; erős keleti
6. Haláláréna; fegyverválasztás (pallas és pajzs, vagy háromágú szigony és háló); Csonttörő
7. Cella; Keleti ember
8. Haláláréna; gyilkos gépezet próba; Vakharc próba; törpe; fél-ork; női harcos; barbár; délvidéki; Rabszolga; Küzdő rabszolga
9. Cella; délvidéki
10. Haláláréna; párharc próba; Délvidéki ember; ígéret
11. Labirintus bejárata; Sukumvit báró; keleti hadúr; káoszbarjok; törpe nemes; elf herceg; sorszámhúzás
12. Ajtó „Belépni tilos!” felirattal; kaparászás; Pokolkutya; szalmakupac; aranygyűrű
13. Verem; folyó; függőhíd; „Arannyal fizess, ha át akarsz menni.” fatábla; lefelé vezető kötél
14. Párkány; barlangnyílás; Lopakodó; csontmedál
15. Kötábla; „Egy be, kettő ki.” üzenet; gombok
16. Ajtó seprűvel; katlan; boszorkány; 2 Vámpír denevér; piros por; ládacsapda
17. Ajtó halott kismadárral; zárva; Hidegkarom; agyagedény viaszzárral; zöld gáz; aranygyűrű
18. Barlang; elfek gyorsaság csizmája; aranyszínű koponya; Csontördög; aranygyűrű
19. Hamis dárda csapda; lándzsa
20. Nyílcsapda
21. Márványtalpazat; egzotikus gyümölcsök
22. 2 Ork; kettő tör; láda; üveg patkányfarokkal; ogre csípőcsontja; penészes kenyér; ócska csizma; törött nyílvesző; nyirkos bricsesz nadrág; három fafogas; törött vizeskancsó; mellvért
23. Csapdaszoba; fogantyú (fel: halál; le: 21.-es szobába visz)
24. Kőtálpazat; üvegbura; fekete ördög
25. Halom kő; pallas
26. Bedeszkázott ajtó; Mutáns ork; üveggolyó; elhagyott szoba; beszélő csontváz; találós kérdés; kis vaskulcs
27. Teleport szoba (36.-os szobába visz)
28. Vasajtó; kántálás; díszes szoba; Liche királynő; fájdalom kesztyűje; veremcsapda; aranygyűrű
29. Barlang; segélykiáltás; Óriáspók; Billybob, a kis ember; aranygyűrű; tanács
30. Ajtó; cincogás; 5 Patkány; raktár; cipő; vasreszelő; sós hús
31. Láda; kötél; kalapács; ellenméreg
32. Ajtó rovásírással; szárnyas sisak; Élő páncélruha; pajzs; rovásírást üzenet
33. Láda; zöldség és rizs
34. Barlangnyílás; Óriás százlábú
35. Barlang; Mérges kígyó
36. Ajtó rázó kilincsel
37. Noy, a próbamester; erőpróba; intelligencia próba; harckészség próba; Barlangi ember
38. Hal formájú szökőkút; öregítő víz
39. Csontváz király; nyereg táská; tükör; fasíp
40. Verem
41. Barlang; Agyaras; piros agyagmalac; amulett
42. Erős szél; forgószél
43. Vulkanikus iszapmedence
44. Izzó sziklák; elefántfigura; titkos rekesz; aranygyűrű
45. Karócsapda
46. Káoszbarjok; bőrzacskó; papírdarab „második sorozat: 358” írással; csontdobozka; aranygyűrű
47. Lyuk; ketyegés és zümmögés egyvelege; kamra; Xoroa harcos; faragott szarukürt; 4 Xoroa harcos; rövid dárda
48. Fülke; óntál; dió és különböző bogycsók
49. Zombik nagy csoportja
50. Széles, mély verem
51. Sárgaréz harang; fehér galamb; aranygyűrű
52. Kőrakás; vasajtó; beomlott, lezárt alagút; „első sorozat: 249” falfelirat
53. Kőarc; Nyelv; elf herceg; tanács; gyógyító kenőcs; kék festék
54. Vasrács; Vértéreg; bűzös iszap; üveg dugóval; üzenet
55. Faajtó kutyaállkapoccsal; Kétféjú kutya; fémládikó; vörösréz karperec
56. Barlang; föld alatti tó (meleg vízű); szirén; Tentallus
57. Kőlépcsők; három piros lépcsőfok
58. Agyagurnák; bíborszínű palást; szárított virágok és füvek; Piroshátú pók
59. Fekete ajtó rézkarikával; Bálvány; rézlámpás; aranygyűrű
60. Agytorzító szörny; halál
61. Sárkányos boltív; tűzfüggöny
62. Létra; mennyezeti lyuk; halott goblin; ezüstládikó
63. Drótcapda; nyílcsapda
64. Beugró; bálvány; fenyegető felirat
65. Fellógatott láda; „kötélvágó” bárd; kettő sárgaréz óramutató
66. Kis ember; kaját kér; tanács
67. Vasrúd csapda
68. Sukumvit báró portréja; címke „harmadik sorozat: 176” felirattal
69. Dombi troll; félig megrágott étel; Húskukac
70. Alagút vége; Keleti hadúr; láthatatlan, szilárd akadály csapda
71. Vasajtó (továbbjutás csak a kis vaskulccsal)
72. Kémcsőrendszer; Lexus, a próbamester; tűzördög
73. Óradoboz; Tűzördög; Tűzdémon; összezáruló falak csapda
74. Korsó és palack (flaska); varázskeverék
75. Lezuhanó mennyezet csapda; halál
76. Saveső
77. Kint; tömeg; gyógyitalok és sebkötözés; Sukumvit báró; kívánság; Lord Carnuss; 20000 aranytallér
78. Púpos (hazudik)

## LÉNYEK

Barella kapitány: Félszemű felügyelő: Fekete páncélinges férfi: Izmos törpe: Fél-orok: Erős keleti: Kopasz, csupa izom ember: Ór: Elf: Északi ember: Ogre: Csonttörő:	kalóz; ronda sebhelyes arcú férfi; szeret dohánylevelet rágni; fogai csorbák és feketék; büdös, koszos ruhát hord rabszolgákra vigyáz; Barella kapitány alatt szolgál Lord Carnuss szolgálatában áll rabszolga rabszolga rabszolga rabszolga megkorbácsolás rabszolga rabszolga rabszolga	Ú: 9	ÉE: 10
Keleti ember: Női harcos: Barbár: Rabszolga: Küzdő rabszolga: Délvidéki ember: Lord Carnuss: Sukumvit báró: Keleti hadúr: Káoszajnok:	ronda apró feje, két keskeny metszésű vaksi szeme és lapos orra van; szorosra zárt szája körül bőrrajtók vannak; teste hatalmas; két lobogó karja félelmetesen erős; kard nem ér semmit vashoz hasonló páncélzatával szemben; vastag bőre ragyog; rövidlátó; szaglása jó; sebzése halálos; csak úgy lehet legyőzni, ha ledöntik a lábáról » elveszti egyensúlyát, soha nem lesz képes talpra állni; szigony és háló ezért előnyösebb ellene rabszolga; gonosz tekintetű; fejpántba rejtett hosszú, eles tüje van rabszolga rabszolga rabszolga; teste nehéz és izzadtságsgadú rabszolga; kihívást tud intézni másik rabszolgának rabszolga; sötét bőrű Sukumvit testvére; gyűlöli őt, mert hírnevesebb; fekete páncélba van öltözve; sisakos alak; kitérés a kihívás elől Fang bárója; Lord Carnuss testvére harci szerelést visel; gyilkos pillantás; gyors és határozott léptek jellemzik; karddal harcol; bajnokjelölt tüskés fekete (hollófekete) páncélruhákat visel; nagy, erős buzogánnyal harcol; olyan akár egy élő harci gép; születésétől fogva ölére nevelték; könnyen felbőszül; bajnokjelölt bajnokjelölt törrel harcol; bajnokjelölt hatalmas, fekete kutya; fordulónként lángnyelvtámadás 1k6 » 1-2: -1ÉE a szájából kicsapódó lángok miatt az ellenféltől, 3-6: semmi görnyedt, csupa csont és bőr emberszerű, furcsa hosszúkarú lény; karja a földet súrolja; bőre barna; fegyvere vasrúd, melynek mindkét végén egy-egy bárd van; fűrge vén banya; ördögi kacaj repül; ha többen támadnak, a többi a hátra csimpaszkodva a vért szívja » -1ÉE köröknépt levegő lehül körülötte, így az ellenfeleinek -1Ú büntetés jár; hosszú, mély, sziszegő hangja van; zöld foltokkal teli pocakja olyan, akár egy hatalmas varangyos béka; feje furcsa és ormótlan; nyaka kövér és ráncos; szája hosszan előrenyúl; piros ajkait éles fogak szegélyezik; felvágja áldozatainak hasát, és kiszívja a beleit; friss belsőség a kedvenc csemegéje	Ú: 10	ÉE: 8
Törpe nemes: Elf herceg: Pokolkutya:	nagy aranyszínű a koponyája; szemgödörök, orrlyukak, szájnnyílás be van fedve; koponya tetejének egy darabját kivágták, majd visszahelyezték és átfestették; ennek eltávolítása után > hideg szélhökés, a szél iszonyú gyorsasággal söpör végig a területen, a környező csontok hirtelen megzörrennek, néhány közülük átsiklik a földön, és felemelkedve csontvázra állnak össze, a koponya szemüregeiből két parányi kavargó forgószerű tör elő; békítő látvány képesség (akarat ellen irányul) > Ú próba 3k6-tal » sikertelen: halál sikeres: harc, minden forduló előtt 1k6-tal dobni » 1-2: békítő félelem, halál 3-6: csata tovább folytatódik; halhatatlan szellem; teste elpusztítása után halhatatlan lelke koponyáján át kiszáll és elrepül; szívet ki szokta tépni és felajánlja a démonnak	Ú: 7	ÉE: 6
Lopakodó:	tördőbálás -2ÉE; karddal harcolnak parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 9
Boszorkány: Vámpír denevér: Hidegkarom:	repül; ha többen támadnak, a többi a hátra csimpaszkodva a vért szívja » -1ÉE köröknépt levegő lehül körülötte, így az ellenfeleinek -1Ú büntetés jár; hosszú, mély, sziszegő hangja van; zöld foltokkal teli pocakja olyan, akár egy hatalmas varangyos béka; feje furcsa és ormótlan; nyaka kövér és ráncos; szája hosszan előrenyúl; piros ajkait éles fogak szegélyezik; felvágja áldozatainak hasát, és kiszívja a beleit; friss belsőség a kedvenc csemegéje	Ú: 5 Ú: 10	ÉE: 4,5 ÉE: 11
Csontördög:	három méter hosszú; számtalan apró lába van; mozgás közben csattogó hang > csontos fekete kitérpáncéljának mozgás közben egymáshoz ütődő lemezei adják; sebes mozgás; hátsó lábra emelkedve támad; erős állkapcsával mar; puha alhasa van, ami sebezhetőbb SZ próba » sikeres: semmi sikertelen: lábmarás -4ÉE kövér, kopasz, keleties arcvonású férfi; fél tucat zúnes fakocka röpdős körülötte; szeme sűrű, tekintete üres > vak; hallása jó; fűrge; kockadobálás támadás » -1k6ÉE; padló szétnyitása varázslat hosszú hajú, szakadt állapotú öltözött hatalmas férfi; erős csontváz lovon ül; páncélruhába öltözött csontváz, fején koronával; éles és szűrőfegyverek csak felet sebeznek rá; kalapács rendszeren sebzé	Ú: 10	ÉE: 8
Ork tördőbálók: Fekete ördög:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 6	ÉE: 5,6
Mutáns ork: Beszélő csontváz: Liche királynő:	három méter hosszú; számtalan apró lába van; mozgás közben csattogó hang > csontos fekete kitérpáncéljának mozgás közben egymáshoz ütődő lemezei adják; sebes mozgás; hátsó lábra emelkedve támad; erős állkapcsával mar; puha alhasa van, ami sebezhetőbb SZ próba » sikeres: semmi sikertelen: lábmarás -4ÉE kövér, kopasz, keleties arcvonású férfi; fél tucat zúnes fakocka röpdős körülötte; szeme sűrű, tekintete üres > vak; hallása jó; fűrge; kockadobálás támadás » -1k6ÉE; padló szétnyitása varázslat hosszú hajú, szakadt állapotú öltözött hatalmas férfi; erős csontváz lovon ül; páncélruhába öltözött csontváz, fején koronával; éles és szűrőfegyverek csak felet sebeznek rá; kalapács rendszeren sebzé	Ú: 7 Ú: 9	ÉE: 7 ÉE: 9
Óriáspók:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 7	ÉE: 8
Billybob, a kis ember: Patkány:	három méter hosszú; számtalan apró lába van; mozgás közben csattogó hang > csontos fekete kitérpáncéljának mozgás közben egymáshoz ütődő lemezei adják; sebes mozgás; hátsó lábra emelkedve támad; erős állkapcsával mar; puha alhasa van, ami sebezhetőbb SZ próba » sikeres: semmi sikertelen: lábmarás -4ÉE kövér, kopasz, keleties arcvonású férfi; fél tucat zúnes fakocka röpdős körülötte; szeme sűrű, tekintete üres > vak; hallása jó; fűrge; kockadobálás támadás » -1k6ÉE; padló szétnyitása varázslat hosszú hajú, szakadt állapotú öltözött hatalmas férfi; erős csontváz lovon ül; páncélruhába öltözött csontváz, fején koronával; éles és szűrőfegyverek csak felet sebeznek rá; kalapács rendszeren sebzé	Ú: 2,3,4	ÉE: 2
Óriás százlábú:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 7
Mérges kígyó: Noy, a próbamester:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 8	ÉE: 8
Barlangi ember: Csontváz király:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 7 Ú: 9	ÉE: 7 ÉE: 7
Agyaras: Xorora harcos:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 6 Ú: 9,10	ÉE: 6 ÉE: 10,11
Zombi: Nyelv: Vérféreg:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 5 Ú: 4	ÉE: 6 ÉE: 4
Kétféjú kutya:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 6	ÉE: 5
Szirén:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 6	ÉE: 5
Tentallus:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 8	ÉE: 12
Piroshátú pók: Bálvány:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 6
Agytorzító szörny:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 10
Kis ember: Dombi troll:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 10
Húskucak: Lexus, a próbamester:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 10
Tüzördög (Tüzmanó):	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 4
Tüzdémon:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 10	ÉE: 10
Púpos: Élő páncélruha:	parányi emberke, nem magasabb fél méternél; testhez simuló szűk fekete nadrágot visel; fülei hegyesek; ősz kaporszakálla van; tréfal (szédülés, eszméletvesztés); aranyat lop állig páncélba van öltözve villám varázslat » halál élfalot; nő pompás köntösben; arca mint a halálé; csupa csont koponyájáról bőrcapatok lógnak alá; vérvörös szeme van; csonttörrel harcol; fájdalom kesztyűjét elő tudja keresni ha öt kör alatt nem győzik le, akkor foglyul ejti őket a hálója » Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: -2ÉE csipés miatt, újabb Ú próba » sikeres: kiszabadulsz sikertelen: behalóz, halál jól csemek mikor megebezz SZ próba » sikeres: nem veszett sikertelen: veszett, habzó száj, iszonyú fájdalom, keserves kínhalál	Ú: 9	ÉE: 4

# TÁRGYAK, EGYEBEK

Korbácsolás:  
Leves és kenyér:  
Kitartás és erőpróba:

Gáncsolás:  
Elesés homokban:  
Lábficam:  
Hálóval elfogás:  
Gyilkos gépezet próba:

Vakharc próba:  
Válltalálat láncosbuzogánytól:  
Karsérülés láncosbuzogánytól:  
Étel-ital és sebkötözés:  
Párharc próba:  
Egy heti pazar élet:  
Aranygyűrű:  
Csontmedál:  
Mégkövezés:  
Piros por:  
Ládacsapda:

Ajtó betörése:  
Zöld gáz:  
Elfek gyorsaság csizmája:  
Hamis dárda: csapda:  
Dárda (Lándzsa):  
Nyílcsapda:  
Egrotikus gyümölcsök:  
Tördobáló verseny:  
Tör:  
Mellvért:  
Csapdászoba:  
Pallos:  
Üveggolyó:  
Kis vaskules:  
Teleport szoba:  
Fájdalom kesztűje:

Veremcsapda:  
Cipő:  
Vasreszelő:  
Sós hús:  
Kötél:  
Kalapács:  
Ellenméreg:  
Szárnyas sisak:  
Pajzs:  
Rovásírás kislábizálása:  
Zöldség és rizs:  
Rázó kilincs:  
Erőpróba:  
Intelligenciapróba:  
Harcakészség próba:  
Hal formájú szökökút:  
Öregítő víz:  
Nyeregűtáska:  
Tükör:  
Fasíp:  
Piros agyagmalac:  
Amulett:  
Forgószél:  
Vulkanikus iszapmedence:  
Izzó sziklák:  
Elefántfigura:  
Karócsapda:

Fejbecsapás tüskés buzogánnyal:  
Börzacsokó:  
Csontdobozka:  
Faragott szarukürt:  
Rövid dárda:  
Dió és különböző bogyor:  
Sárgaré harang:  
Sikos lépcső:

Gyógyító kenőcs:  
Kék festék:  
Vörösréz karperec:  
Piros lépcsőfok:  
Lépcső átugrása:

Bíborszínű palást:  
Szárított virágok és füvek:  
Rézlámpás:  
Tűzfüggöny:

Életelszívó doboz:  
Nyílcsapda:  
Bálvány:  
„Kötélvágó” bárd:

Sárgaré óramutató:  
Vasrúd csapda:  
Sukumvit portréja:  
Lopakodás:  
Félig megrágott étel:  
Láthatatlan, szilárd akadály csapda:  
Trón:  
Összezárló falak csapda:  
Különös varázskeverék:

Lezuhanó mennyezet csapda:  
Saveső:  
Gyógyitalok és sebkötözés:  
Tömeggényszer:

félig eszméletlenségig -1Ü -4ÉE; ezutáni Ü próbákhoz +3  
tele van csirkéssal és zöldséggel  
hátra nehéz kövekkel megrakott zsákokat kötöznek; paraszakat hoznak, melyet kupacokba rakják; a küzdőtérn verseny kell futni botlásig  
vagy összeesésig > Ü próba

SZ próba

-2ÉE

nem tudsz futni, menekülni

1k6 » 1-3; nem sikerül, Ü próba > sikeres: újra próbálkozás sikertelen: halál 4-6; sikerül

szilárd talpazata állított pózna, tetejéhez fejmagasságban és aljához bokamagasságban egy-egy éles pengét erősítettek; Ü próba > sikeres:

próba sikerül sikertelen: halál

harc láncosbuzogánnyal és pajzsjal; szemet bekötik; csak egy maradhat

-1ÉE

1-3; kardforgató kéz sérül -1Ü -2ÉE 4-6: pajzsos kéz sérül -2ÉE

+4ÉE

törrel és szögkesztyűvel

maximális ÉE

a Csontördőg bénító látvány (félelem) képességétől véd

-1k6ÉE

fiolában; teleportál > földre szórni, füst száll fel, olyan érzés mintha légüres térbe kerülne

fényesre csiszolt faladá; foglyul ejti kinyitóját > olyan érzés, mintha a testet kulcslyukon húznák át, légüres térben van » SZ próba sikeres:

vakító fény villan, szabadulás sikertelen: örökre foglya marad; foglyának arca kirajzolódik rajta

Ü próba > sikeres: betörik sikertelen: megütőd a vállad -1Ü

viaszáras agyagedényben; nem mérgező; rövid idő alatt elillan

remekül illik a lábra; fürgén biztos léptekkel járkálsz benne; +1Ü

húsz dárda lóg lefelé a mennyezetről; nem veszélyes; eljlesztésre szolgál; dárdát lehet belőle szerezni

dárdadobás » Ü próba

kölap aktiválja; 1k6 » 1-4: aktiválódik 1k6 > 1: halál 2-3: válltalálat -1Ü -3ÉE 4-6: combtalálat -2ÉE 5-6: nem aktiválódik

finom, laktat +2ÉE

orkok játszik

tördobás > SZ próba » sikeres: -2ÉE sikertelen: semmi

remekül illik rá; kitűnő fegyver +1Ü

fogantúy van benne > fel: padló mennyezethez présel le: liftként levisz máshová

mágikus erejű; borotvaes; pompás (remek) fegyver; híres fegyverkovács készítette

-1ÉE

remekül illik rá; kitűnő fegyver +1Ü

fogantúy van benne > fel: padló mennyezethez présel le: liftként levisz máshová

mágikus erejű; borotvaes; pompás (remek) fegyver; híres fegyverkovács készítette

-1ÉE

elteleportál egy másik helyre; csak egy irányba működik

vaskesztű; elátkozott; iszonyatos fájdalom, mintha satuba szorítottak volna (illúzió) > Ü próba 3k6-tal » sikeres: -3ÉE sikertelen: -1Ü -4ÉE;

harcnál, ha kézen van -3Ü a harc idejére; varázserje Liche királynő halálával megszűnik

kb. 02 méter mély verem; egy hegyes végű karó van benne (karók); SZ próba > sikeres: bokaficam -1Ü -1ÉE sikertelen: halál

+2ÉE

a vasrúd csapadt semlegesíti

szárított marhahús; rágós és finom; +4ÉE

-1ÉE

színtelen folyadék; fiolában; méreg hatását közömbösíti

pompás; varázsszárnnyai áttemelnek a gödrön

+1Ü

1k6 » 1-4; nem sikerül 5-6: sikerül

pálmalevelekbe göngyölve; finom; +4ÉE

mintha villámcsapás érne -2ÉE; remeg a kéz tőle

kötélhúzás veremmel; csata ÉE vesztes nélkül; aki elsőnek megnyer négy fordulót, az győz; a másik meghal

találás kérdés

küzelem a próbamesterrel bambuszottal

-1ÉE

hideg víz; felfrissít; igen gyorsan megöregszel tőle, egy perc alatt harminc évet -2Ü +1ÉE

lóra; tárgyak tárolására

-1ÉE

Kétféjű kutyát lenyugtatja és elaltatja

belseje üreges

apró; átkozott; fényes fekete korallbók készült; -2SZ

repülő szikladarab -2ÉE

meleg; cuppog; képes szagot áraszt; ásványi sókban gazdag; fantasztikus gyógyító erejű +5ÉE +1Ü

világítást adnak

egy méter magas; zsirkéből faragott elefántfigura

folyosó végén falból kiálló mérgezett végű hegyes karók; sötétben van; ellenméreg nélkül halál; ha több fiola van a karaktemél 1k6 » 1-3:

másik fiolát vesz elő, és elhasználja (szájba) 4-6: jó fiolát vesz elő

sisak nélkül » halál; sisakkal » iszonytató ütés -1Ü -4ÉE, eszméletvesztés

tárgyak tárolására

tetejét egy koponya rajza készíti

Xoroák használják, hogy így figyelmeztessék a többieket a veszély közeledtére

-1ÉE

igen finom +2ÉE

galamb hívására

Ü próba > sikeres: egyensúly megtartása sikertelen: megcsúszol, SZ próba » sikeres: nem sétülsz meg sikertelen: ügyetlenül elesel,

bokaficam -1Ü

tégelyben; erős szagú; szürke színű; sebre kell kenni; gyógyító erejű +6ÉE

üvegcsében

átkozott; kezdet elyengül és remegni kezd tőle -2Ü -1SZ; képtelenség lehúzni

gyógyító vibrálást fejt ki +3ÉE

páncélban, mellvértben Ü próba > sikeres: sikerül sikertelen: elvéted, legurulsz -2ÉE, ha van töröd » beleáll a hátadba -2ÉE; páncél, mellvért

nélkül biztos siker

különleges tűzálló anyagból készült; tűzfüggönytől véd

Piroshatú pök rejtekhelye

-1ÉE

vas sárkányfejekkel díszített boltív; sárkányok száján lángnyelvek csapnak ki, összefüggő tűzfüggönnyel alkotva; védelem, immunitás nélkül »

halál

ezüstládikó; ezüstműves remeke; kb. két perc alatt megöl

drótsapda aktiválja; SZ próba > sikeres: semmi sikertelen: 1k6 » 1-3: halál 4-5: válltalálat -1Ü -2ÉE 6: sűrítőja a válladat -1ÉE

kutyafejű, emberestű istenség bronzszobra

megvadult balt; önálló életet kezd élni; aki megfogta képtelen elereszteni; hatalmasakat suhint a levegőbe; éle a láb közelében villan; SZ

próba > sikeres: sikerül leraknod sikertelen: lába hasít -2ÉE újabb SZ próba » sikeres: semmi sikertelen: láb eltört -4Ü

-1ÉE

köre lépés aktiválja; vasreszelő nélkül halál

-1ÉE

SZ próba

Hűskukac pete van benne; iszonyú szaga van; nem néz ki csábítóan; hányingert okoz

nem enged visszamenni; éhhalál

élő fonalak varázslathoz kell

fogantúy aktivál egy titkos ajtót a menekülésre; ami a falak között marad összeroppan

korsóban és palackban; színtelen, szagtalan, gyöngyöző folyadék; minduntalan változtatja tulajdonságait; SZ próba > sikeres: gyógyító erejű

+4ÉE sikertelen: árt az egészségednek -4ÉE

megszűnt kör lépés aktiválja; mennyezet egy része lezuhan; halál; nincs menekülési lehetőség

keresztülrohanás alatta -1k6ÉE (-1ÉE cseppenként); pajzs véd ellene

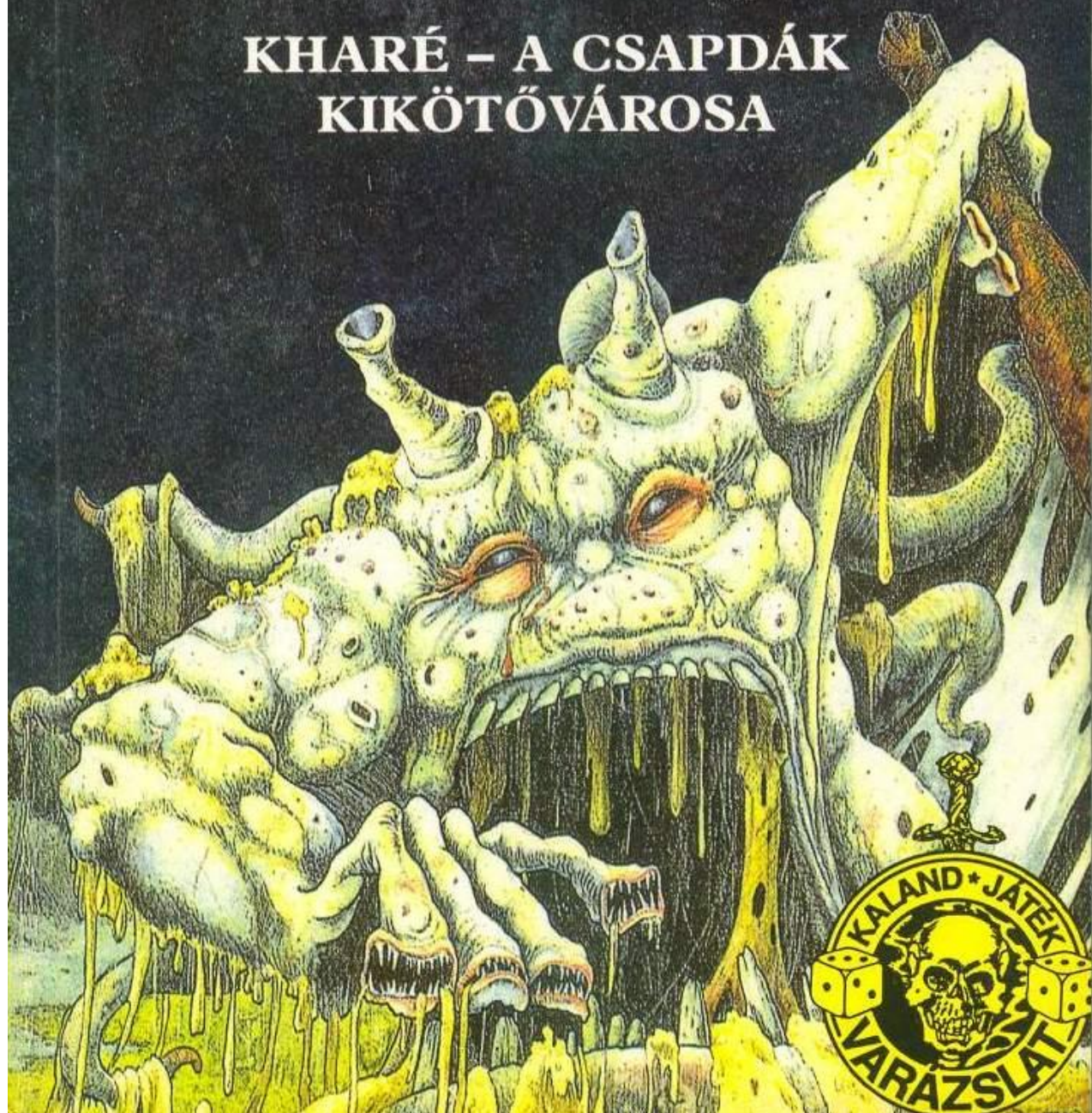
+2Ü +6ÉE

kitért akadályozza meg



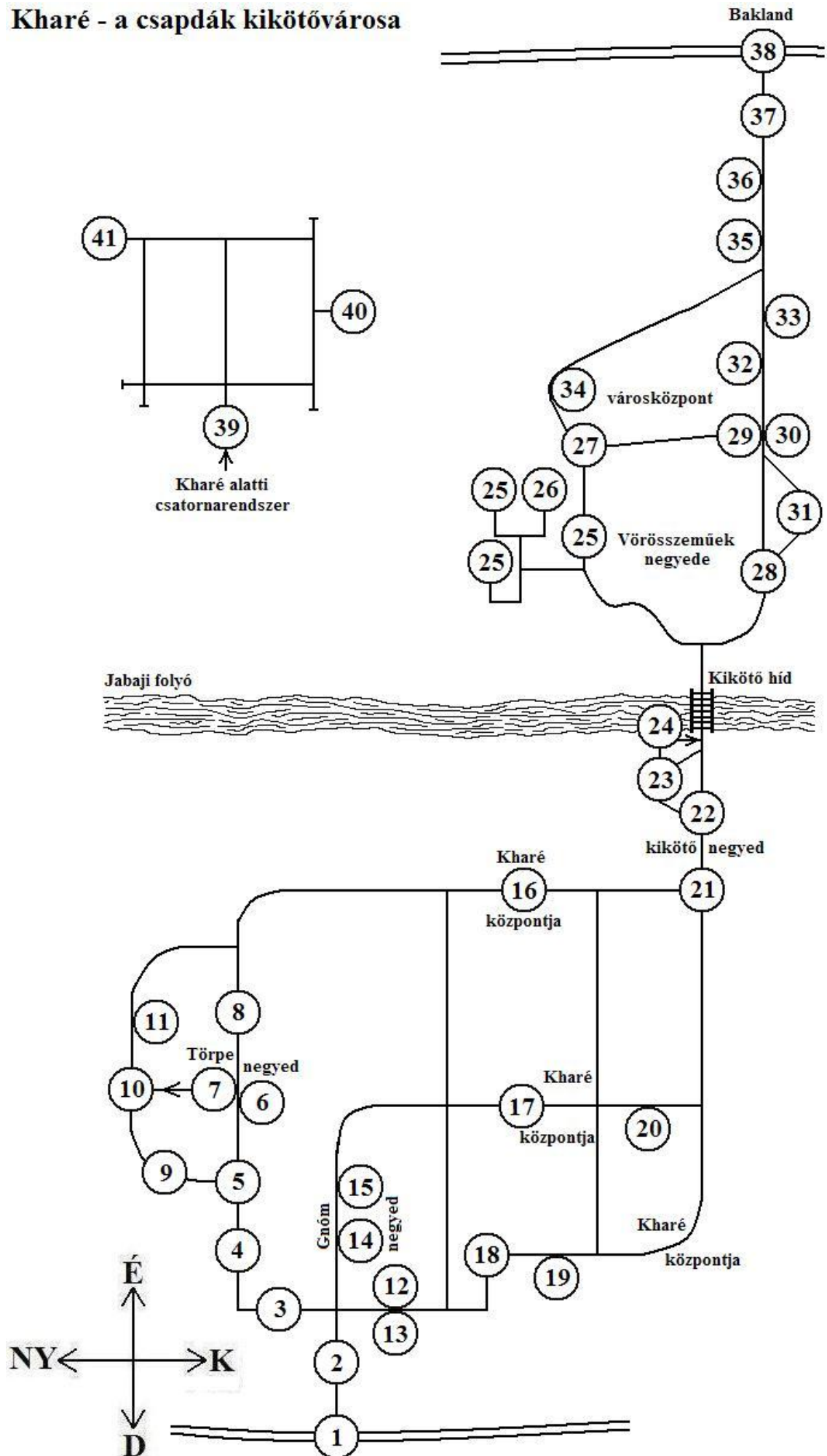
# STEVE JACKSON VÁRÁZSLÁTÁ!

KHARÉ – A CSAPDÁK  
KIKÖTŐVÁROSA





# Kharé - a csapdák kikötővárosa



1. Déli kapu; ór; lefizetés; 3 ór
2. Fogda; félkezű öregember; tanács
3. Örcsapat; kunyhó; 3 Fekete elf; vízpipázás; 5 aranytallér; fekete maszk
4. Tó; ezüsthálacska; 1 aranytallér
5. Ló (12., 13. elé vágat)
6. Vegyesbolt; páncélkesztyű; bőrkesztyű; „a titokzatosság itala” (12., 13. utáni keresztveződéhez visz); élelem; tál méhviasz; homok
7. Veszekedés (ha a boltban voltál, lehet hogy vége); Kobold > 10.-re vezet; Pindur > tanács; Törpe
8. Magányos ház; Ájtatos manóember; 15 aranytallér; csontkarperec; aranymedál; napékszer
9. Fiatal ork kölykök
10. Vakolt kőház; idősebb Lortag, tudós és bölcs; Borzas vadállat; zöld paróka; szerencsesüti; varázsige „Kaput csukó kettős zár.” sora
11. Kereskedők fertálya; művész; ház; festőállvány; Hasonmásod; Festőecset; tűzmester; kunyhó; hideg tűz csapda; faláda; 10 aranytallér; aranyhátú tükör
12. Koszos kunyhó; „lánckészítő mester” cégtábla; Svinn lánckészítő mester; lánc; 10 aranytallér; kis papi sapka; 3 aranytallér; bodzaszörp; ragasztó; hálócsapda; félkezű öregember
13. Érdekes szag; ház; kopaszság főzete; konyha; Döngnyúzó; aranyhátú tükör; papirusztekercs ismeretlen nyelvű szöveggel; 2 aranytallér; étel
14. Csatorna; Élő hulla; köszönetmondók; 5 aranytallér; tanács; üveg gyógyital; 3 kis kerek kavics; homok
15. Fakerítéses telek; tábortűz; disznósütés; orvadászok
16. Kényszeres hazudozó; tanács
17. Gyilkos Vangorn; 8 aranytallér; mérég; fakéregeszencia; sörivás; tanács; ellenmérég; 5 aranytallér; fekete maszk
18. Fesztivál; Flanker, a bérnyilkos (10.-re vezethet); táncosok; tánc felszereléssel; medvetáncoltató törpe illúzió; zsebtolvaj; küzdelem a bajnokkal; Anvar, a barbár; Koponyahasogató ogre, Daddu-Ley cagouja; versenyző bajnok szerepe (kihívás); Vik (10.-re vezet; tanács)
19. Szerencsetanya; Becsületes Hanna szerencsesátra; szerencsejáték
20. Kápolna; Slangg papja; Slangg tesztje; varázsige „Nyílj ki négyre nekem tágra.” sora
21. Nő; útbaigazítás
22. „Vándor pihenője” fogadó; szobabérlés; Flanker, a bérnyilkos (5 aranytallér; tanács); hatalmas tál gőzölgő étel; tengerész; sörözés; leütnek (24.-re visznek); sötét szoba; rémálom; guillotine csapda
23. Éjszaka; leütnek (24.-re visznek)
24. Rabszolga; gályarabok; rabszolga kapitánya
25. Fiatal vörösszeműek csoportja (31.-re vihetnek)
26. Kunyhó; gnóm; cserebere; bambuszfurulya; 6 goblinfog és 1 óriásfog; szerencsetalizmán; bűvös iránytű (35.-re vezethet); nagy hátizsák; méhviasz
27. Bronzszobor; 18 aranytallér
28. Tér; építmény; medence; belelökhetnek (csatornába kerülsz); vörösszeműek
29. Vlada játékkermei; szerencsekerék; kitalálós kockajáték; díszterem (csatornába kerülsz)
30. Vásár; étel; íj és ezüstvégű nyílvesszőkkel teli tegez; dupla élű pallos; tűzszerszám; kígyómarás elleni szer
31. Tömlő; cella; elvin
32. Shinva nagyúr kriptája; kapucsapda (csatornába kerülsz); Halálkísértet; Shinva nagyúr szelleme; varázsige „Gólem-bőrből készült zár.” sora; vers
33. „Éneklő” kút
34. Feketén csillogó medence; „díszterem” (csatornába kerülsz)
35. Vak koldus; 2 Hárpia; varázsige „Kér ..., s a kegyes Courga.” sora; tanács; kígyómintázatú gyűrű (130)
36. Courga szentélye; kapucsapda; Courga rituáléja; varázsige „Fourga” kiegészítése; tanács
37. Északi kapu őrei
38. Északi kapu; kénszellem
39. Csatorna; beömlő szennyvíz
40. Nyálkaevő
41. Használaton kívüli kút; kötél (33.-ra mászol fel)

# LÉNYEK

Kharé déli kapu őre: Félkezü öregember:			nagydarab; testes; lefizethető; ravasz; gyanakvó; könyökkel gyomorszájon vágás -2ÉE varázsló volt; Schanker-bánya ogréja vágta le a kezét; fürgé; lop; svinn lánckészítő mester segéde
Fekete elf: Ezüsthalacska:	Ű: 5;6;7	ÉE: 4;5	undorító arc; sárga, ápolatlan fog mintha beszélni tudna; bwrthrs beszéd; harapás -1ÉE
Kobold:	Ű: 5	ÉE: 6	repül; parányi teremtmény
Pindur:	Ű: 5	ÉE: 5	parányi teremtmény
Törpe:	Ű: 6	ÉE: 6	
Ájtatos manóember:	Ű: 6	ÉE: 5	szoborszerű; férfhez hasonlít; hosszú, vézna végtagjai vannak; két tenyerét összeteszi, mintha imádkozna; halálos sebzés; szörnyűséges, rettenetes teremtmény; ha sikerül elkapnia valakit magához húzza, és éles fogai azonnal végeznek az ellenfelével; két karját kell megkísérelni levágni, így lehet hatástalanítani; minden forduló előtt Ű próbát tehet > ha a dobott érték kisebb megöli az ellenfelét; nyurga lábak; villámgyors; ostorhoz hasonló karjai vannak lopnak > SZ próba » ha dupla hatost dob: mindent ellopnak, sikeres: elmenekülsz, nem lopnak sikertelen: 1k6 1-3: -3 aranytallér 4-5: -összes élelem 6: a legnagyobb tárgyat ellopják sötét köntöst viselő idős férfi; csak a fegyvertelenekkel áll szóba; buta embereket gúnyolja; Vik barátja
Fiatalkor kölykök:			
Idősebb Lortag, tudós és bölcs:			
Borzas vadállat (vad):	Ű: 5	ÉE: 7	gyíkhoz hasonló tüskés bőrű teremtmény; kutyaként alkalmazkodik; láb körül tekereg; sörtéi vannak; lábharapás éles foggal -3ÉE; bokaharapás -2ÉE; öklelő támadás -1ÉE; a félelemtől elájul (GAK varázslat)
Művész:			kar nélküli férfi; varázsecsete van, ami azt festi le, amit ő kíván; ha a festmény elkészül életre kel és megtámadja az eredetit; gonosz
Festőecset:	Ű: 8	ÉE: 5	nem támad; ügyessége fürgeségében rejlik; öt forduló alatt kell összetörni, ha nem elkészül a másolat
Hasonmás: Tüzmester:			kincs nem érdekli, varázsolni nem tud; értékei az eredetivel egyezik meg; szerencséje nincs különböző színű díszes tüzeket mutat be; fehér, zöld, kék és fekete tüzeket úgy készíti el, hogy megfelelő színű speciális köveket helyez a középtükre; elbűvölőek és szépek, de haszontalanok; hideg tűz csapdát felállíthat
Svinn lánckészítő mester:	Ű: 8	ÉE: 7	Torrepaniból származó ember-orkok családjából való svinn; a tehetősöktől, gazdagoktól (Ű 8 vagy több) többet kér; lánccal harcol > 5 vagy kisebb ÉE esetén, akkor is nyer, ha a két TE egyforma; bőr lenyúzása hátról lánccal -2ÉE; jövedelmező szakma
Döngyűző:	Ű: 6	ÉE: 7	undorító külsejű teremtmény; teste és lába akár az emberé; feje hatalmas, kocsonyaszerű massa, amely alatt szabadon úszkál a két szeme; fejről körös-körül hosszú, polipszerű csápok csüngnek le; ezeket használja kézként; támadásnál hangosan elbődül és nekirent az ellennek; fejét vadul ide-oda rángatva támad, közben hosszú csápjai feléd nyúl; csápjai végén veszedelmes szúrós fullánkok vannak, melyek 3ÉE-t sebeznek
Élő hulla:	Ű: 6	ÉE: 6	oszlófélben lévő hulla; arcáról rothadó húscsapatok lógnak; gonoszul mosolyog; első sebesülése után > az útás az élőholt teremtmény mellkasába csapódik, megtántorodik de nem öli meg, ehelyett hat darabra szagatja a testét, mind a hat testrészt ott kering az ellenfele körül, közben belemar, megkarmol, belerúg, nekirent » mostantól kezdve egy fej, egy torzó, két kar és két láb ellen kell küzdenie; dobni kell 1k6-tal, melyiket támadja meg 1: fej (Ű: 3 ÉE: 1) 2: torzó (Ű: 2 ÉE: 1) 3: bal kar (Ű: 3 ÉE: 1) 4: jobb kar (Ű: 3 ÉE: 1) 5: bal láb (Ű: 2 ÉE: 1) 6: jobb láb (Ű: 2 ÉE: 1), amelyiket legyőződ játékon kívül kerül, de a dobhatók között marad (egy útást elpazarolt rá); illúzió csak a fej ellen jó; halála után újra egyesül nem törődnek azzal, hogy valaki idegen; szedett-vedett népség
Orvvadászok: Kényzeres hazudozó: Gyilkos Vangorn:	Ű: 7	ÉE: 8	ifjú; bármit mond hazugság sötét bőrű; borostás képű férfi; szemében gonosz fény csillog; mérgez; varázslókkal nem vitázik (harcol); kárörvendő; ifjál támadás 1k6 » 1: szemlövés, halál 2: mellbe lő -5ÉE 3: láblövés -3ÉE 4: karlövés -2ÉE 5: csukló felsértése kardforgató kézen -1ÉE -2Ű 6: nem talál el; Vik a fivére idősebb Lortag a barátja
Flanker, a bérgyilkos: Zsebtolvaj: Anvar, a barbár: Koponyahasogató ogré; Daddu-Ley cagouja:	Ű: 7 Ű: 9	ÉE: 8 ÉE: 12	illúzióval tereli el a tömeg figyelmét, míg lop magas Kharé nagy küzdőbajnoka; hatalmas termetű; kopasz; vadállathoz hasonló férfi; karja és lába csupa izom Gyilkos Vangorn fivére; férfi; Glandragor barátja koszos; szakállas férfi; szerencsejátékokat vezet repül szent ember; sántát gyógyít; ősz hajú férfi; fehér köntöst visel; jó mókamester bosszú istene (valójában a rosszindulat istene) őrült; ő maga nem szeret másokat megölni; örömeit leli a hosszas kínzásban Vik barátja
Vik: Becsületes Hanna: Minimó: Slang papja: Slang: „Vándor pihenője” fogadása: Rabszolga hajó kapitánya: Lumlei pajzsos hajadonok: Vörösszemű:			olyan mintha nézne, ugyanakkor a szeme csukva van; kötekedő; gáncsolás (-2ÉE vagy aranytallér vesztés); gúnyolódó; szemei két vörösen izzó golyó, ha kinyitja a szemét, egy vörös lángnyaláb tör át a légen » égési sérülést okoz -2ÉE; lefejevezés lángnyalábbal; ellenáll bizonyos varázslatoknak; illúzió átlát; hosszú nyurga teste van; arca is hosszúság; hivatlan vendégeket nem szereti; gonoszkodó tréfát szeretik; Viktől félnek; tűzgolyó nem jó ellenük pöttömnyi méretű; szakállas; szeret csereberélni; cincogó hangja van; szoborrá dermesztés varázslat; sok varázstárgya van
Gnóm:			
Bronzszobor:	Ű: 10	ÉE: 15	Kharé egyik „istene”; nyikorgó hangot ad; igen lassan mozog; kard lepattan róla » -1ÉE rándulás miatt; csak egy gyenge pontja van > bal térde > gomolygó gáz tör elő belőle, életét ez biztosította; hatalmas ütés támadás -4ÉE; nígás -3ÉE vagy -4ÉE; eltaposás SZ próba sikeres: -1Ű egy napra karsérülés miatt sikertelen; halál; testhez szorítás > ha 10-nél több ÉE, akkor 5-re csökken és -összes aranytallér, 10 alatt halál; illúzióra immunis; akaraturális nem működik ellene
Elvin: Shinva nagyúr: Halálkísértet:	Ű: 9	ÉE: 8	Elvin völgyből való; vidám; mágikus erővel rendelkezik; szerencsevarázslat > SZ maximumra Kharé ötödik főnemese; átkozott > élőholtá vált fehér szellemalak; iszonyatos koponyája van; hétköznapi fegyverrel nem lehet sebezni > kárörvendően néz az ellenfelére, amikor a halálos döfés átjárja a testét; ezüsfegyver sebz; gonosz
Hárpia:	Ű: 6;7	ÉE: 6	szárnyas állat; undorító sötét bőrű teremtmény; lábát és karját éles karmok díszítik; könyörtelenek; zavarodottság „kiütheti”; karommal kar felhajtása -2ÉE
Vak koldus: Courga: Sansas: Fourga: Kharé északi kapu őre:	Ű: 2	ÉE: 8	Kharé negyedik legtehetősebb főnemese volt; feketeszeműek átka sújtott le rá báj istene Kharé első főnemese büszkeség istene; Courga fivére; közel egy évszázada elvesztette a többi isten bizalmát egedetlen népség; 3 aranytallérral lefizethető; gúnyos; crolian nyelven beszélnek; mauristatai; földjeiket segíti
Kénszellem:			szellem alakú ködfelhő; úgy ugrál a levegőben, akár egy zsinóron rángatott bábu; ellenfelére ráveti magát és elnyeli » köhögés, izzadás, pánik » mérgező gázai megfojtanak petyhüdt testű; hatalmas; hangosan ordítva támad; kocsonyás mancsa van; általában csoportba verődve táplálkoznak; agya nem alkalmas értelmes gondolkodásra; ordítás és artikulátlan üvöltés a nyelvzete (alapjelzések); lassú mozdulatai vannak; cammogó mozgás szennyvízben nem igazán tudnak mozogni; derékig ér nekik
Nyálkaevő:	Ű: 7	ÉE: 11	
Goblin:			



# TÁRGYAK, EGYEBEK

Nem alvás:	-2ÉE
Nem evés:	-3ÉE
Vízzipipa:	kifejezéstelen lesz tőle az arc; átható édeskés szaga van; kapadohány van benne; kissé szédít; bambává tesz; hatásai 1k6 » 1: nyugodt kellemes érzés +2ÉE 2: hatalmas önbizalom +2Ú a következő harcra 3: szundítás 4: ésszerűten dologra készlet (1 aranytallér adása másnak) 5: úgy érzi, mintha megőrülne -1ÉE következő harcra -1Ú 6: erőszakossá tesz, harcra készlet; alvajárás sebzésnél 1k6 » páros: ütés talált páratlan: ütés nem talált 1: ütés nem talált, a támadó a saját fegyverébe dől -2ÉE varázsláshoz kellék
Fekete maszk:	2 aranytallér az ára; elteleportál egy másik helyre
„A titokzatosság itala”:	3 aranytallér az ára adagoneknt
Élelem:	2 aranytallér az ára; lép; sok varázslásra elég; varázsláshoz komponens
Tál méhviasz:	kis üvegcsében; 3 aranytallér az ára; varázsláshoz komponens
Homok:	5 aranytallér az ára; álmagabiztosságot ad; tulajdonosát meggyőzi arról, hogy harcokészége nőni fog; illúzió hatás; valójában csökkenti a TE-t eggyel; eldobható
Páncélkesztyű:	5 aranytallér az ára; mágikus erejű harci kesztyű; harcban megvédi a tulajdonosát; ha az életerő pontjai öt alá zuhantak egy TE dobást megismételhet választása szerint
Börkesztyű:	befejeződik-e vagy sem 1k6 > páratlan: még tart páros: befejeződött
Küzdelem:	ujjpercekből fűzték össze; varázsláshoz kellék
Csonkarperec:	8 aranytallér ér (mindent meg lehet venni érte, ami nem kerül többé 8 aranytallérnál, de visszajárót nem kap érte); varázsláshoz kellék
Aranymedál:	fényesen csillog; varázsláshoz kellék
Napészer:	bugyellárisban; maroknyi zöld szőrféleség; varázsláshoz kellék
Zöld paróka:	zablisztból készült kis sütemény; biztosan szerencsét hoz (szerencse próbánál automatikus siker); két alkalomra elég
Szerencsesüti:	ha valakit lefest, akkor egy hasonmást kelt életre, aki megtámadja az eredetét
Varázscsésze:	lángjai nem égetnek; ha belelép valaki, a tűz siteregve és szikrázva feléled; ha szénporot szórnak rá a láng átforrósodik és tüzes poklot hoz létre > égési sérülés -5ÉE; ellenvarázslattal (VAR) ez semmissé tehető; az arany ezüstnek látszik benne
Hideg tűzcsapda:	SZ próba sikeres: -1 aranytallér az árból sikertelen: semmi
Alkudozás:	2 vagy 5 aranytallér ér; kitűnő szerzemény; sötét színű; harc közben használható; ha az ellenfél ÉE-je 3 vagy kevesebb, ezt a láncot a legyengült ellenfél köré varázsolhatja; a lánc a kiszemelt célpont köré tekeredik, és foglyul ejti az áldozatot, így ellenállás nélkül lehet végezni vele; sajnos használója nem tudja miképp lehet a láncot leoldani, így csak egyszer használható, ugyanakkor megetheti, hogy egyszeri használat után megpróbálja megtalálni a láncban lévő rejtett zárat > kétszer SZ próba mindkettő sikeres: leoldod a láncot és újra lehet használni sikertelen: nem sikerült leoldani
Ónárccsatolós varázslánc:	SZ próba siker: nem riaszt sikertelen: riaszt
Láncsörgés riasztás:	flaskában; gyógyító erejű ital; varázsláshoz komponens
Bodzaszörp:	üvegben; lánckészítő mesterek szokták használni, amikor az apró láncszemeket akarják összeilleszteni; varázsláshoz komponens
Ragasztó:	láncszemekből szőtt háló zuhan le a mennyezetről; szabadulás csak segítséggel
Hálósapda:	olajos folyadék; kihull a haj tőle; fejmosás után elveszti a hatását, és a haj újra nőni kezd
Kopaszág főzete:	Ú próba sikeres: sikerül sikertelen: nem ijed meg
Karddal fenyegetés:	nem inycsiklandó; +2ÉE; ára 5 aranytallér
Borzas vadvesepörkölt sponószzerű zöldséggel és korsó koszos lötyty:	varázsláshoz kellék
Aranyhátú tükör:	fiolában; ritkaságszámba menő tengeri kincs; varázsláshoz komponens
Homok:	varázsláshoz komponens
Kis kerek kavics:	üvegben; varázsláshoz komponens
Gyógyital:	túl forró; égeti a gyomrot; szétégeti a gyomrot -1ÉE; egész nap nem tud enni
Disznósült:	csuporban
Méreg:	+1ÉE
Fakéregeszencia:	-2ÉE
Jó szórakozás:	meg kell számolni hány tárgy van nála > 2k6 » nagyobb, mint ez a szám; semmi kisebb vagy ugyanannyi, mint ez a szám: -1ÉE
Térddel oldalba rúgás:	és újra, ötödik sikertelen dobás után összeesés
Tánc felszereléssel:	zsebtolvaj nyugodtan lophat
Tömeg figyelmének elvonása illúzióval:	SZ próba sikeres: nem sikertelen: igen, összes aranytallérod odavész
Lopás áldozata vagy-e:	3: 1 ha a vállalkozó kedvű ellenfél győz; 1:3 ha a bajnok győz, fogadási összeg visszajár
Fogadás:	győztes 15 aranytallért kap
Versenyző bajnok szerepe (kihívás):	mintha a versenyző ellenfele mintha felbukott volna; -2ÉE a versenyzőtől
Illúzió:	első három forduló alatt csak 1 ÉE veszteséget kaphat a védendő célpont
Elkápáztatás:	több célpontnál » 1k6 1-3: jó a célzás 4-5: a varázslat a saját hőst éri 6: mindkettőt éri; lomha, ügyetlen lesz a célpont; TE meghatározás csak egy kockával (a szokásos kettő helyett)
Butítás:	ellenfél leterítése és mérég semlegesítése; ellenfél egyetlen sikeres ütessel való leterítése; börtönből kimenekítés; Halálkísértet elűzése (csillogó fehéren ragyogó nőalak)
Libra segítsége:	2 aranytallérba kerül; 1k6 1: penészes kecskesaját, iszonyatos szagú, -1ÉE míg nála van 2: erszény bolhákkal 3: szerencsetalizmán szerencsedobásnál -1 a dobott értékből, nem adódik össze 4: erszény kettő apró dobódárdával, büvös robbanódárda » 2k6 kevesebb mint az Ú: -2ÉE mert talált nagyobb vagy ugyanannyi mint az Ú: célt téveszt 5: csontkarkötő 6: piros alma, belül rohad, -1 adag élelem
Becsületes Hanna szerencsejátéka:	törpe ujjperceiből készült
Csontkarkötő:	találás kérdés
Slang tesztje:	-2SZ
Istentagadás:	SZ kezdetire
Tömeg jó szerencse kívánása:	1 aranytallér az ára; első: +1ÉE második: +2ÉE harmadik: „kiüt”
Pofa sőr:	+2ÉE
Hatalmas tál gőzölgő étel:	fogadóban; a célpont erős szíjjal az ágyhoz van kötve; esély a menekülésre; bal csuklónál kötél van felvezetve egy szerkezethez
Guillotine csapda:	> meghúzod; halál eleresztet; élet
Leütés:	-2ÉE
Lóról leesés:	-2ÉE
Gáncsolás:	-2ÉE vagy aranytallérvesztés (1k6 aranytallér marad csak)
Bambuszfúrulya:	kellemes hangon szól; varázsláshoz kellék
Zacskó goblinfog:	6 goblinfog és 1 óriásfog; varázsláshoz komponens
Szerencsetalizmán:	ha nincs szerencséd nem kell pontot levonni
Büvös iránytű:	segítségével sikerül megtalálnod a varázsigé egyik sorát (35-re vezet)
Nagy hátizsák:	sokkal többet pakolhat bele; nem kell lemondania tárgyáról, még ha erre utasít is a pont
Vöröszemű tömlőc:	nem lehet varázsolni benne
Szerencsekerek játék:	minden forgatása 1 aranytallérba kerül; lappörgetés; majd hirtelen megállás, ha van feltüntetve nyeresemény vihető; 5, 10, 20 aranytallér lehet a nyeresemény
Kitalálós kockajáték:	a tét 1 aranytallér; 1-6-ig bármelyik számra fogadni, ha az jön ki 10 aranytallért nyer; SZ próba siker: még egyet megjelölhetsz, ha ez jön ki újradozsz, így növelve az általad választott szám esélyét; ötször lehet játszani csatormalejárt
Csillogó fekete kör (kapucsapda):	5 aranytallér az ára; 2ÉE sebez
Íj és ezüstvégű nyílvesszőkkel teli tegez:	4 aranytallér az ára; szép; nehéz használni; nagyobb kárt tehet az ellenfélben; -1TE de 3ÉE sebzés
Dupla élő pallos:	2 aranytallér az ára; tüzugyjtáshoz
Tűzszerszám:	3 aranytallér az ára; üvegben
Kígyómarás elleni szer:	női hangja van; aranyat kér, amiért különbözőket ígérget
„Éneklő” kút:	„megvéd a szárnyaskígyóktól”
Kígyómintázatu gyűrű:	fényűző palotának látszik; templom ajtaját vezető rövid ösvény két szélét ősi istenek totemei szegélyezik; piramis alakú épület, mely az egkebe nyúlik; Vízköpő sárkányok szobrai és egyéb csillogó fémszobrok díszítik a palota minden oldalát; a bejárati ajtó körül soha nem látott, minden képzeletet felülmúló teremtmények köszöbri sorakoznak oltalmazóan; az épületet olyan furfangosan tervezték meg, hogy a szél éteri zúgással járja át a szentély belsejét, s ezáltal természetes háttérzenét szolgáltat; négy hatalmas Vízköpő sárkány vigyáz a nyugalomra; Courgát ábrázoló aranszobor van benne
Coura szentélye:	végig kell csókolni az arcát bal szem - jobb szem - homlok - szájj; bármely másnál halál, mert a szájából dárda lövell ki; az isten megválaszol egy kérdésre
Coura rituáléja:	beszél; varázslatár van rajta, aki nem mondja el a versikét helyesen meghal
Északi kapu:	hánys, a gyomor kifordul -3ÉE
Kellemetlen büz:	

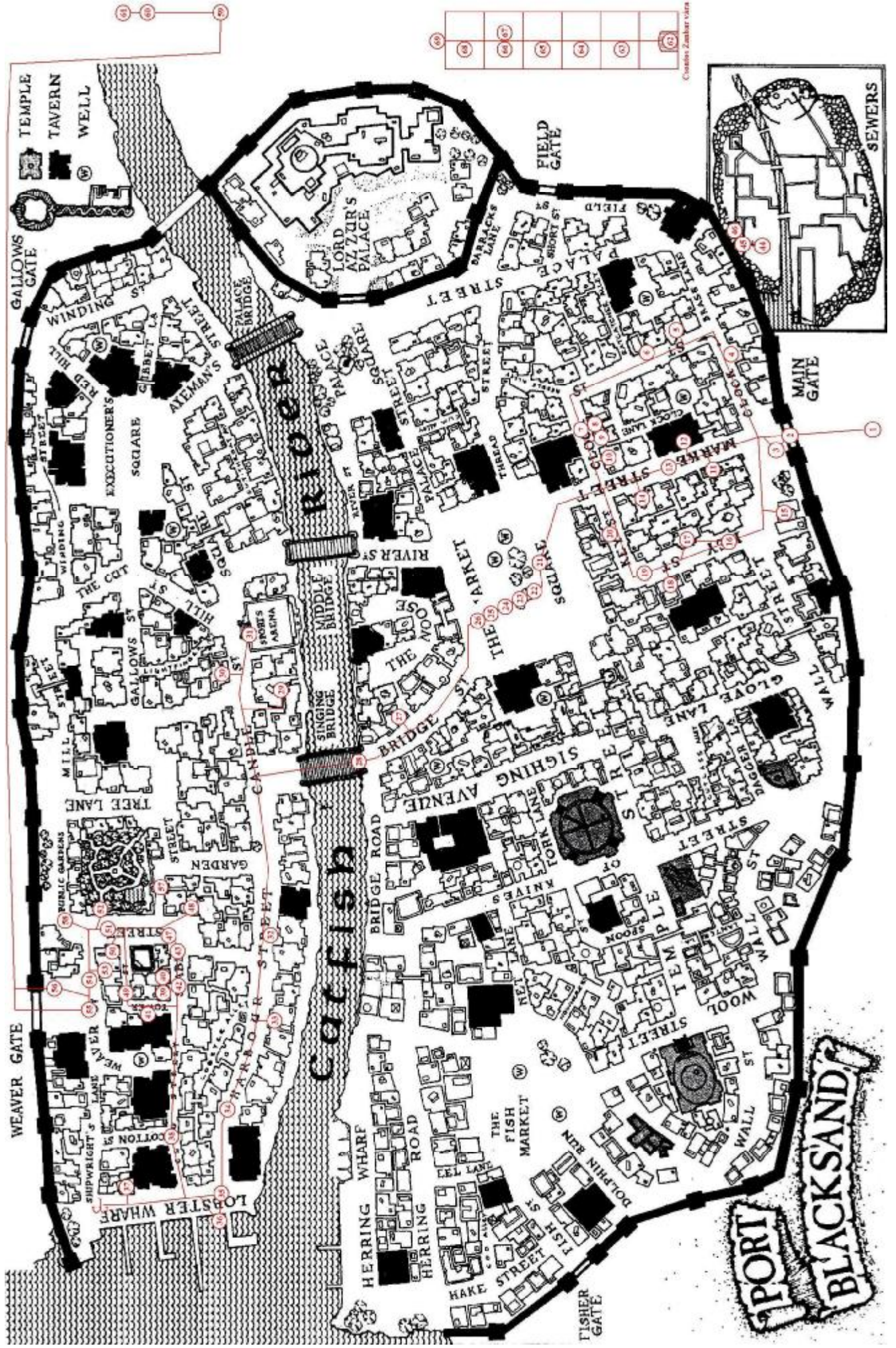
Ian Livingstone

# TOLVAJOK VÁROSA

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!

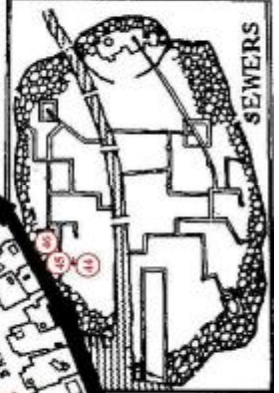
KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT





A	B	C
1	2	3

Circle's Number Value



**TPORI**  
**BLACKSANDS**

1. Silverton; Owen Carralif; 30 aranytallér; Owen Carralif kardja; „Az öreg varangyhoz” fogadó
2. Feketehomok kikötő főkapuja; 3 Városi ör; tanács
3. Órház; cella; öreg; segítség; vaskulcs; 2 Városi ör; 2 aranytallér; kereskedői engedély
4. Kanális; Őrült; üveggömb; arany szárnyas sisak;
5. Ház nyitott kapuval; boltíves átjáró; Éhes ogre; lakozott faláda; kettő drágakő; 15 aranytallér; fehér selyemkesztyű
6. Hordó; kisfiú; forrásvíz
7. 3 Útonálló törpe; leütés
8. Törpék hálócsapdája; összes aranyad ellopják
9. Virágüzlet; Pipa asszony; aranyvirág; csere
10. Rácsos ékszerüzlet; Ékszerész; 13 aranytallér; három drágaköves gyűrű; láthatatlanság gyűrűje; tűzgyűrű; jéggyűrű
11. Gyógynövénybolt; pipa+dohánykeverék; gyógyfükeverék; Ember-Ork; Gyógyír; 11 aranytallér
12. „Foltos kutya” kocsmá; kötözködő kocsmáros; Troll; törpe kockajáték; töröző játék; rovar ezüstkarperec; 2 Goblin; 9 aranytallér; ezüstláncon lógó apró elefántcsont koponya
13. 2 Tolvaj; 16 aranytallér; balszerencse itala
14. Egyedülálló ház; kutyaól; Farkas; vaskulcs; gazdagon berendezett ház; három ezüstserleg: A: skorpió, B: 12 aranytallér, C: éget; faláda; hajítódárda csapda; 25 aranytallér; pompás pajzs; Tűzmanó; Kővér férfi
15. J.B. Wraggins lakatosmester; csontvázkulcs; 2 Farkaskutya; 3 aranytallér
16. Rongyos kisfiú; üzenet; nyilaznak rád
17. Kislány; gyógyító öregember; kard csere
18. Rikító piros ház; tábla; aranyskorpió melltű; ezüstskorpió melltű; Gyíknő; 4 aranytallér; rézskorpió melltű
19. 2 Városi ör; 7 aranytallér; néhány kulcs; darabka száraz kenyér
20. Törmelék; varázserejű elf bakancs
21. Piacter; pellengér; tolvaj öregasszony
22. Piacter; kevés meleg étel
23. Piacter; bíborszínű bársonyruhába öltözött férfi (lantos); jószerencse dal
24. Piacter; izmos férfi; ágyúgolyó-dobálás
25. Piacter; bódé; hajítókés; mászókötel; henteshúskampó; vasszurony; lámpás
26. Piacter; színpompás kis sátor; Madame Csillag, a látnok; tanács
27. Gazdátlan ház; Kígyók
28. Éneklő híd; féllábú öregember; kunyhó; Nikodémusz; tanács; térkép
29. Ajtó egy fekete és öt fehér koponyával; fekete palástos férfi; ördögi játék; 20 aranytallér
30. Lezuhanó virágcserep; játékokkal teli szoba; kettő veszekedő öregasszony; leves
31. Kőfal; morgás, dörmögés, éljenzés; base-ek; baseball; lopás; 8 aranytallér; agykontroll ital; ezüstfurulya; kréta; szemtakaró; banánfűrt
32. Kanális; koldus
33. Sikátor; 2 Vadkutya
34. Díszes aranyhintó; kocsis; kanális
35. „Fekete rákhoz” fogadó; rakpart
36. Kalózhajó; Kalóz; darabka száraz kenyér; hajófenék; 3 Kalóz; erszény; hat fekete gyöngyszem; fürdő; kalózkapitány; tanács
37. Halászok feleségei; tanács; hatalmas vasmacska
38. Kisfiúnak álcázott goblin; 2 aranytallér; gerezd fokhagyma; néhány játszócsontocska
39. Gyertyaüzlet; gyertyaöntő mester; színes gyertyák; varázsgyertyák; meglopnak
40. Ben Borryman ezüstmíves; ezüstnyílvessző; kettő ezüst talpaspohár; ezüstserleg; ezüstkanál
41. Verekedés; 2 Rabló; öreg alkimista; „Boszorkány és béka” fogadó; almabor; gyógykenőcs
42. Öregember; gyógyital
43. Akna; csatorna; kimászás után 41. felé is mehetsz
44. Óriás százlábú; vasrács; üreg; tükör
45. 3 Óriáspatkány
46. Boszorkány; boszorkányhaj
47. 3 Csavargó; 1 aranytallér
48. Fehér téglaház; kígyófejes tölgyfaajtó; Kígyókirálynő; 12 aranytallér
49. Vashíd; zsákcipelés; rád nyilaznak
50. Istálló; Kovácsmester; páncélruha
51. Szökött rab; 4 városi ör; 5 aranytallér
52. Közkertek; lótuszvirág; figyelmeztetés; Levélvadállatok
53. Gyorsfestő Jimmy, a tetoválómester; tetoválás; zálogkölcsonzó
54. Talicskás fiú; szilva; savanyú alma (csak, ha egyenesen méz felé)
55. Savanyúhas; Kővér Orr (ha megtámadod őket 57.-re méz, ha nem 59.-re)
56. Fal; pajzsod, páncélruháod otthagyd
57. Kisfiú; szénás szekér; zsúpkészítő
58. Csapat városi ör
59. Városon kívül; gombás nyúlörkölt; fehér galamb; Nikodémusz üzenete; Ork; Óriáskígyó; Farkas; Pigmeus; Barlangi Troll; Majomember; majomembernél aranybagoly ékszer
60. 2 Holdkutya
61. Csontos Zanbar vára
62. Bejárat; Lélekrabló; előcsarnok; portrék; tornyos pajzs; egyszarvú pajzs
63. Vetett ágy csapda
64. Fényűző szoba; Vámpír
65. Sötét szoba; íjpuska csapda
66. Fehér ajtó; szarkofág; Múmia; aranyszem gyűrű
67. Fekete ajtó; Csontos Zanbar, az éj hercege; illúzió; 3 Csontváz
68. Élő páncélruha csapda; faragott tornyos ajtó; törmelékes szoba; 2 Zombi
69. Vár teteje; 2 Halálsólyom; kis ember; tanács



# LÉNYEK

Owen Carralif:			tekinélyes ember; Silverton polgármestere; díszes bíborköpenybe bújt kövér, kopaszodó férfi; nem szokott a sietséghez; Nikodémusz barátja
Lélekvadászok:			Gonosz küldönce: arcukat hosszú, fekete csuklyás köpeny takarja; jéghideg hangjuk van; minden szavuk idegesítő sziszegésbe megy át; üres csontváztestük van; csak a szívükön áthatoló ezüst nyílvesztő képes megfosztani őket örökkön-örökké tartó homályos létüktől
Fekete mén:			Lélekvadászok használik őket; tizes, vörös szemük van
Mirelle:			Owen Carralif lánya
Városi ör (Feketehomok):	Ü: 6;7;8	ÉE: 4;5;6;7	gyanakor; jól megtermett; fekete páncélruhát és vassisakot visel; lándzsával harcol; riasztás » 6. kör után segítséget kap (újabb két ör); lándzsával kar megsebesítése -2ÉE; átkoktól fél; Nikodémuszt nem szereti; 10 aranytallérral megvesztegethető; pestistől fél
Örült:	Ü: 5	ÉE: 5	toprongyos öregember; nagyon szerencsétlenné látszik; vad tekintete van; törrel harcol
Éhes ogre:	Ü: 8	ÉE: 9	kb. három méter magas; ember formájú teremtmény; arcán bíbircsók vannak; dübörgő hangja van; udvariatlan; lábszárcsonttal harcol
Útonálló törpe:			alacsony; zömök
Pipa asszony:			virágúr; növényekkel foglalkozik
Ékszerész:	Ü: 9	ÉE: 8	kopasz férfi; jól megtermett; egyik szemén fekete kendő; hiányos fekete fogazata és ronda szája van; harci szekercét használ; nem alkudozik
Ember-ork:	Ü: 8	ÉE: 5	szemtelen; emberszábasú; iszonyú ronda az arca; hegyes fogaik vannak; félig ember félig ork (keverék); bárdal harcol
Kocsmás:			moszkos kötényt hord; elég öreg már; kopaszodik; arca jobb oldalán ronda, fekete forradásnyom húzódik; idegeneket (nem Feketehomok kikötői lakost) nem szolgál ki, hacsak be nem bizonyítja, hogy jó kardforgató; kötözökdi; Trollnak parancsol
Troll:	Ü: 8	ÉE: 8	undorító feje van; hatalmas zöld teste van; bunkósbotot használ; lassú, csoszogó menése van
Törpe:			szakállas; játéka nagyon bele tudnak merülni
Goblin:	Ü: 4;5	ÉE: 5	egymással szeretnek veszekedni; ragyás képtük van; másokat gyűlölnék
Tolvaj:	Ü: 7;8	ÉE: 6;7	Fekete palástot viselő férfi; csuklya mögött csupán a szeme látszik ki; jelbeszéddel kommunikálnak egymással
Farkas:	Ü: 5	ÉE: 5	iszonyatosan nagy; házőrzőként használható
Skorpó:			sárga színű; marásúkor -1Ü -4ÉE
Tüzmanó:	Ü: 9	ÉE: 4	kicsiny szárnyas teremtmény; alig egy méter hosszú; repül; színe piros; két szár áll ki a feje búbjából; picinyke farka van; gyorsan köröz, ezért nehéz legyőzni; tüzet okád
Kövérférfi:			ponpás ruhát visel; nyugodt; nem zavarja a fegyver látványa (magabiztos); vontatott, hűvös hangja van; Tüzmanó a háziállata; gúnyolódó; kárörvendő; szétárt újjából villámok kilövellése -3ÉE majd -5ÉE (leteritnek, égési sérülést okoznak)
J.B. Wraggins:			lakatosmester; öreg, szeméves törpe; Nikodémuszt gyűlöli; csontvázkulcsot tud készíteni
Farkaskutya:	Ü: 7	ÉE: 5;7	hatalmas fekete kutya; nyálázó szájukból hosszú tépőfogak villannak elő
Gyógyító öregember:			nagyon öreg ember; nyílvesztőt úgy húzza ki, hogy nem éri az áldozat; minden elvesztett 3ÉE-ből 2ÉE-t visszagyógyít; lassan, alig hallhatóan beszél
Gytknő:	Ü: 8	ÉE: 8	hosszú orrt; mélyvörös színű; pikkelyes bőru; szájában éles, kilógó fogak sorakoznak, melyek között ki-be mozog hosszú, rózsaszín nyelve; halk, sziszegő hangon beszél; kimeresztett karmaival harcol; minden fordulóban tüzes lehelet (tűzcsóva) támadás 1k6 » 1-3-1ÉE 4-6-ellenfél elkerülte
Tolvaj öregasszony:			1 aranytallér lop
Lantos:			bíborszínű bársonyruhába öltözött férfi; lanton játszik; jószerecsé dal (rólad és a jószerecséről) +2SZ 3 aranytallérba kerül
Izmos férfi:			meztelen felsőtestű férfi; hatalmas termetű; izmai kemények akár a vas; ágyúgolyó labdázást szereti
Madame Csillag, a látnok:			terebélyes asszony; világossárga ruhát visel; pillantás a jövőbe (jóslás) 2 aranytallérért; gonoszoktól fél
Kigyók:	Ü: 5	ÉE: 5	egy méter hosszúak; marású mérgező; 4EE-t sebeznek
Féllábú ember:			sovány férfi; szerencsétlen ember benyomását kelti; harsányan kacag
Nikodémusz:			ős hajú, fehér szakállas öregember; földig érő fehér köntöst hord; pillantása zord; Owen Carralif barátja; nem akar újabb kalandokba keveredni; megunta az állandó segítségkérést; gonoszok gyenge pontjait ismeri; fehér galamb a küldönce
Fekete palástos férfi:			fekete palástot és parányi papi sapkát visel; mosolygva fogad; örögi játékot szervez; illedelmes viselkedik (jó utat kíván; mielőbbi viszontlátás reményében bücsüzik)
Bolond öregasszony:			kislánynak van öltözve; játékokat szeret tönkretenni; egymással veszekedni szoktak ki tegye tönkre az ajándékok; ha ajándékokat adnak neki nem foglalkozik tovább a betérővel
Base:			csapatos; barna lény; nehezen tudja kifejezni magát; baseball a kedvence játéka; jól dob
Koldus:			kalapja van; üres bádogdobozt tart a kezében; adományért köszönet 1 aranytallérért +1SZ
Vadkutya:	Ü: 4	ÉE: 3;4	morgognak; hatalmasok
Kocsis:			ostorral rácsapás a másikra -1ÉE
Azzur nagyúr:			Feketehomok uralkodója
Kalóz:	Ü: 5;6;7	ÉE: 4;5;6	fogatlan szájával vigyorog; markának erős a szorítása; rövid görbe karddal harcol; örül a küzdelemnek; szeret inni és kártyázni
Kalózkapitány:			kövérférfi nyaka van; aggodalmas; fenyegetéstől megijed
Halász felesége:			halászhálóit javítgat; halat pucol; szorgos; terebélyes; vidám; majd kiesattan az egészségétől; kerek arca mint a piros alma; meséket is pletykálnak
Goblin tolvaj:	Ü: 5	ÉE: 4	szerűtlen kisfiúnak tudja álcázni magát; törrel harcol
Gyertyaöntő mester:			magas, vékony, hegyes füll; szöke férfi; elf; ferde metszésű, égszínkék szeme van; tekintete igen hűvös; színes gyertyákat készít; varázsgyertyát készíthet; lop
Ben Borryman:	Ü: 4	ÉE: 8	ezüstműves; fehér kötényes férfi; mérges gázzal teli tojása van; bunkósbottal harcol; erős de nem jó harcos
Rabló:	Ü: 7;8	ÉE: 6;8	fiatalember; vasdorongal harcol
Öreg alkímista:			hálás
Kis ember:			tolvaj; fűpuskával lövés » SZ próba » sikeres; mellé sikertelen: váll-lövés -3ÉE
Öregember:			apró termetű; orrán hatalmas bíbircsók díszelg; haja ragacsos
Óriás százlábú:	Ü: 10	ÉE: 5	nagy, fekete, fényes testű lény; kaparászó hangot hallat; páncélvastagságú kagylóhéj teste van
Óriáspatkány:	Ü: 4;5	ÉE: 4;5	hatalmas, csillogó testűk van
Boszorkány:	Ü: 7	ÉE: (7)	vad tekintetű, állt arcú, fehér hajú, rongyokba öltözött, hadonászó nőasszony; mások gyűtrődésén nevet; hosszú törrel harcol; rémképek (rettenetes félelem) varázslat » ellenfélnek SZ próbát kell tennie » sikeres: sikerül a boszorkányt eltalálnia és a varázslat megszakad sikertelen: halál, agykontroll túl véd ellene
Csavargó:	Ü: 5;6;7	ÉE: 5;6;7	jól megtermett; tüskés buzogánnyal harcol; homlokára piros csillag van; tovafolyó; henceg
Kigyókirálynő:	Ü: 9	ÉE: 7	adót rendesen fizet; női hangja van; hatalmas fogaik vannak; virág izgatottá teszi; fiatal női arc helyett hatalmas kigyófeje van, mely különös módon ül pazar ruhába öltözött fiatal női torzán; szájában villás végű kigyónyelv; orgyilkosokat nem szereti; küldöncnek borralát ad; illedelmes; Pipa asszonyt nem kedveli; Ben Borrymant nem becsüli; Azzurt kedveli; megnyúló kigyónyak támadás -1Ü -4ÉE
Kovácsmester:	Ü: 9	ÉE: 9	meztelen felsőtestű férfi; szosz fehér kötényben; kesztyűt visel; páncélruhát készít; áruját elrejt (nem lehet elrabolni tőle); nem bízik senkiben; izzó vasdarabbal harcol -3ÉE sebzés; legyőzőjének büntudat miatt -4SZ
Szökött rab:			rongyokba bugyolált ember; lábához vasgolyó van láncolva; kimerült; arca piszkos, borotváltalan; gyilkos (mese a szabadtáshoz)
Városi ör:			5 aranytallér feláldozásával el lehet menekülni előle (míg szedi össze); varázstárgyal lefizethető
Levéladállatok:	Ü: 6	ÉE: 6	állat formájúra nyesett bokrok tömege; levelek megzizzennek; szét akarnak roppantani; meg akarnak fojtani; süvítő hangon ordít; tűz nagyon sebzi
Gyorsfésőt Jimmy, a város legkiválóbb tetováló mestere:			bíborszínű selyemruhát viselő férfi; mindenét tetoválás borítja; vidám természetű; 10 aranytallérért tetovál; ingyen nem dolgozik; mostohafigére zálogkölcsonzó; örül ha dolgozhat
Zálogkölcsonzó:			ha Jimmyre hivatkoznak jobb árat ad az árukért; kancsal férfi; hetente egyszer a piacon árúsít
Savanyúhas:	Ü: 10	ÉE: 11	magas, jól megtermett troll; Birodalmi Elit Gárda tagja; kegyetlen zsoldos; kereskedőket megveti; összes aranyért elenged; megvetően viselkedik; kedvenc sportja az emberölés; harci bárdal vagy karddal harcol; blöfföl; fogait vicsgorogtatja harc közben; szeret verekedni; gúnyolódó; Kövér Orr társa
Kövérférfi:	Ü: 9	ÉE: 10	alacsony, jól megtermett troll; Birodalmi Elit Gárda tagja; kegyetlen zsoldos; kereskedőket megveti; összes aranyért elenged; megvetően viselkedik; kedvenc sportja az emberölés; harci bárdal vagy karddal harcol; Savanyúhas társa
Kisfiú+nagybácsi:			kedves arcú öregember; zspírkészítő; menekülésben segítene ha Birodalmi Elit Gárda tagot öl valaki
Foglár:			papos; bikabőr korbácsa van; béklyót köt
Ork:	Ü: 4	ÉE: 5	
Óriáskigyó:	Ü: 6	ÉE: 6	
Pigmeus:	Ü: 4	ÉE: 4	
Barlangi troll:	Ü: 8	ÉE: 7	
Majomember:	Ü: 7	ÉE: 6	
Holdkutya:	Ü: 9;11	ÉE: 9;10	
Lélekkrabó:			borotvaéles fog; pirkadatra eltűnik; velőtrázó üvöltést hallat; sötétben szempárja mered
Csontos Zanbar boszorkányai és szolgái:			vékonydongájú, vézna, sapadt arcú, sötétbarna színű, beesett szemű férfi; szolgák egyenruháját viseli; hűvös sziszegő hangja van; csontos karkait kezének érintése » mintha megégett volna a karod, rohadh hús szagát érezd -2ÉE; előrenyújtott kéz kézzel támad; erőstelt való szívlovás végez vele; rohadó testéből füst száll fel és füstükítő őrditás elpusztítások
Vámpír:			átviszik a friss halottat az élőholtak világába, ahol mint Lélekkrabó fog szolgálni az idők végezetéig
Múmia:	Ü: 7	ÉE: 12	fiatal nő fekete bársonyban; hosszú fekete haja van; élénkpiros szája van; tárt karokkal közeledés, mint aki ölelni szeretne; két agyszertű hosszú éles szemfoga van; pillantása hipnotizáló; vérszívás » áldozatából is vámpír lesz; fohgymától rémület önti el; csipős szagától fél, mert megfosztja vérszívó erejétől
Csontos Zanbar, az Éj Hercege:			rongyokba burkolt emberi test; két karját kitarva támad; tűz nagyon sebzi
Csontváz:	Ü: 6;7;8	ÉE: 6;7	csakis napnyugta után lehet legyőzni; nappal egy másik síkon tartózkodik; csak az győzheti le aki a következőkkel bír:
Zombi:	Ü: 6	ÉE: 6;7	homlokon egy sárga nap festve, melyben fehér egyszerű látható (elbűvölő tekintetétől véd), ezüst nyílvesztő mellél szívét kell átlni (megbénítja rövid időre), nyitott szemébe kell szórni boszorkány hajának és lótszvirágnak porrá őrölt keveréket (szétrohad, hamu marad belőle); mindent tud ami a várában történik; fekete palástot viselő zöld áttező szemű
Halálslólyom:	Ü: 4	ÉE: 4;5	csontváz; koponyájának tetején aranykorona ül; csontváz kezének érintése » élet kioltása, élőholt szolgává tétel; csontváz teremtése fogból varázslat (hatalmas robbanás, felszálló füstgomolyag); illúzió varázslat; földöntúli erőket képes összehívni
Kis ember:			védelmére; ereje megbabonázó
			karddal harcol
			rongyos ruhájú férfi; mélyen ülő szeme üresen mered; farúddal küzd; buta; büdös
			hosszú csőrű, hatalmas karmú nagy madár; surrogó hanggal érkezik; reptil
			parányi, egyarasznyi emberke; mosolygós; füstfelhőben tűnik el; gyógyítás csillámló porral » +6ÉE mintha iszonyatos erő töltene el a testet; tanácsadás

# TÁRGYAK, EGYEBEK

Forró leves és sültliba+mézbor:

Owen Carralif kardja:  
Riasztás haranggal:  
Pusztakezes harc:  
Kereskedői engedély:  
Arany szárnyas sisak:

Lakkozott faláda:  
Drágakő:  
Fehér selymesztyű:

Forrásvíz:  
Hálócsapda:  
Leütés:

Aranyvirág:

Láthatatlanság gyűrűje:  
Jégyűrű:

Tüzgyűrű:

Csengettyűs riasztó:  
Öreg trollfi dohánykeverék+pipa:  
Gyógyfűkeverék (.gyógyír):  
Ki dob többet törpe kockajáték:  
Töröző játék:

Rovar ezüst karperec:

Ezüstláncan lógó apró elefántsonk koponya:  
Balszerencse itala:  
Égető ezüsterleg:  
Hajítódárda csapda:

Pompás pajzs:  
Ablakon kiugrás:  
Kard hozzávágása valakihez fekvő helyzetből:  
Futó ember támadása varázslattal:  
Csontvázkulcs:

Nyilazás:  
Aranykorpó melltü:  
Ezüstkorpó melltü:

Rézskorpó melltü:  
Darabka száraz kenyér:  
Varázserejű elf bakancs:  
Pellengér:  
Kevés meleg étel:  
Ágyúgolyó-dobálás:  
Hajítókés:  
Másvokétel:  
Henteshúskampó:  
Vasszurony:  
Lámpás:  
Ördögi játék:  
Leves:

Baseball:

Agykontroll ital:  
Fürt banán:  
Ezüstfurulya:  
Szemtakaró:  
Díszes aranyhintó:  
Kalózhajó:  
Osonás:  
Börerszény levágása:  
Fekete gyöngyszem:  
Gerezd fokhagyma:  
Játszócsontocska:  
Színes gyertya:  
Varázsgyertya:

Mérgező gázzal teli tojás:  
Ezüsterleg:  
Ezüst nyílvesztő:  
Gyógykenőcs:  
Gyógyital:  
Tükör:  
Boszorkány hája:  
Íjpuskával lönek célpontra (rád):  
Páncélruha:  
Adó nem fizetése Feketehomokban:  
Jutalom szökött rab elfogásáért:  
Közkertek megtekintése Feketehomokban:  
Lótuszvirág:  
Szilva:  
Savanyú alma:  
Biztonságos ugrás:  
20 m ugrás:  
Szénás szekér:  
Íj:  
Gombás nyúlporckölt:  
Aranybagoly ékszer:  
Ajtó betörése:  
Tornyos pajzs:  
Egyszerűs pajzs:  
Vetett ágy csapda:  
Íjpuska csapda:

Aranyszem gyűrű:  
Élő páncélruha csapda:

Nyilazás:

gyönyörű, széles kard; éles; csodálatosan díszes; két aranyzegélyű kígyó, melyek a markolatot fonják körül ellenfélnek segítség érkezik > SZ próba sikeres: nem riaszt sikertelen: riasztás -3TE

Feketehomok kikötőben szabad járást biztosít füsttel teli üvegömböt szétörve kapjuk; a füst levegővel érintkezve, aranyszínűvé változik és szárnyas sisak alakját ölti fel; napfényben szikrázik; remek sisak; remekül illik a fejre; varázssisak; viselősekor +1TE; 7 aranytallért ér gyöngyházberakásos fogantyúja van

2 db 9 aranytallér értékű életre kel, és szorosan rásimul a kézre; égetni kezdi a bőrt; olyan érzés, mintha forró szurokba nyúlt volna, amitől képtelen szabadulni; rövidesen lehül; vékony fehér réteg marad meg belőle, ez megnehezíti a kéz mozgását -2Ű felfrissít +1ÉE; 3 aranytallérba kerül áldozata a súlyától elterül; mozdulni sem bír; nehezen lehet kikászálódni belőle ketten a lábat lefogják; egy a husággal fejbévág > SZ próba sikeres: fejedet elkapod sikertelen: eszméletvesztés (összes arany eltűnik)

1fz aranyszirma van; ha a szirmokat kutyavérbe mártják, és leszakítják, majd egyenként a földre dobják aranytallérrá változnak; mikor a szirmok a vérrrel találkoznak, szikrázni kezdenek, és pukkanó hangot hallatnak drágakövekkel van kirakva; 10 aranytallérba kerül; zálogos 12 aranytallért ad érte drágakövekkel van kirakva; kis ideig lefagyaszt valakit (a gyűrűből gáz csap ki, mely testhez érve jéggé dermed), így lassítja azt; 7 aranytallérba kerül; zálogos 12 aranytallért ad érte drágakövekkel van kirakva; használatához meg kell dörszólni a gyűrűben levő drágakövet; lángcsóva csap ki belőle (Levelvadállatot megfutamtítja); tűzcsóva csap ki belőle (Múmiát elpusztítja); 8 aranytallérba kerül; zálogos 12 aranytallért ad érte

ajtó fölé szerelve; belépőre figyelmeztet

1 aranytallérba kerül; füstje sötét, íze undorító, köhögésre ingerel, mellet rettenetes fájdalom kínozza -2ÉE

4 aranytallérba kerül; sebre kell helyezni, mely azonnal begyógyul; hatását nem lehet előre megjósolni +1k6ÉE

2 aranytallér a tét; 2k6 > a legmagasabb dobás nyer

egy percig az ujj közé kell döfködni a törrel, amilyen gyorsan csak bír, ha nem szúrja meg magát nyer; Ű próba sikeres: nem szúrja meg magát sikertelen: megszúrja magát; a tét 5 aranytallér vagy egy kisebb varázstárgy vékony; rovar képe van belevésve; képes az óriásrovarokat megölni; zálogos 5 aranytallért ad érte; hozzádobni a rovarhoz » hozzáragad akár a bogáncs, keresztilegeti a kagylóhéjat, és eléri a testét, a karperec egyre mélyebben fúródik a szőrnő testébe, a keletkezett lyukon át füst száll ki, megöli a rovart villámokat magához vonzza és elnyeli; a villám nem sebez egyáltalán üvegfiolában; zöld folyadék; -3SZ

tűzes parázsá válik a kézben; iszonyatos éget -2Ű -2SZ

kattanva süll el; apró lappantyú csapódik fel, mely mögül tühegyes hajítódárda lö ki; hajítódárdánaként SZ próba > sikeres: nem talál sikertelen: etlalál; mérgezett -2ÉE vagy -4ÉE -1Ű +1 TE

kb. öt méternyi esés; SZ próba > sikeres: semmi sikertelen: kardforgató kéz kifecamodik -1Ű

Ű próba > sikeres: talál sikertelen: nem talál

SZ próba > sikeres: talál sikertelen: nem talál

10 aranytallérba kerül; speciális kulcs; Feketehomok kikötőben bármilyen zárat ki lehet vele nyitni; valami csontváz csontjából készült; zálogos 15 aranytallért ad érte

1k6 nyílvesztő talál el; nyílvesztőnként -3ÉE; -2SZ

jóletet testest meg; 6 aranytallérba kerül; szerencsét hozó talizmán +2SZ; zálogos 10 aranytallért ad érte

jó egészséget testesít meg; 6 aranytallérba kerül; gyógyító varázsereje van; +1ÉE minden nyert csata után; zálogos 10 aranytallért ad érte lassítja a mozgást a csatában -1Ű; zálogos 10 aranytallért ad érte

remekül illik a lábra; biztosan lehet benne lépkedni; +1Ű

elítelt fogvatartására

1 aranytallérba kerül; +2ÉE

5 aranytallér a tét; 1k6 mfg valaki 1-est dob, az elejtette a golyót

Ű próba > sikeres: egy ellenfél meghal sikertelen: nem talál; 4 aranytallérba kerül

várfalon át való meneküléshez; 2 aranytallérba kerül

2 aranytallérba kerül

1 aranyba kerül

Múmiához vágva elpusztítja azt; 3 aranytallérba kerül

hat fehér pirula van, melyből az egyik halálosan mérgező; 1k6 > 1-es dobás halál; 20 aranytallért lehet nyerni

gyógynövényes, poshadt, undorító ízü; ősi hagyományoknak megfelelően örölt gyógynövények vannak benne; jótékony hatású +4ÉE

botokkal és bőrlabdával játszik; labdába beleütni és másik csapat játékosra fel rohanni, aki egy szákon áll; játék lényege: egyik csapat dobja majd a labdát, kézben a bot, mellyel a másik csapatnak át kell ütni a labdát a falon, így megnyerhető a falon, Ű próba > sikeres: etlalálod, szurkolók elhalmoznak ajándékokkal (aranytallér, étel, varázssital, kisebb értékű tárgyak) sikertelen: melléütsz, kiesés, a csalódott szurkolók ellopnak két tárgyat áttetsző folyadék; üvegben; mentális varázslatok ellen véd +2ÉE

zálogos 5 aranytallért ad érte

zálogos 1 aranytallért ad érte

Azúr nagytűré; keresztülgázolás > SZ próba » sikeres: semmi sikertelen: ló megtapos -3ÉE

örög kétárbocos vitorlás hajó; zászlóján egy koponya és két keresztbe tett lábszárcsont látható; egy Kalóz mindig örzi

SZ próba > sikeres: sikerül a meglepetés/leütés sikertelen: felfigyelnek rád

SZ próba > sikeres: sikerül sikertelen: felfigyelnek rád

Vámpírok ellen hatásos

zálogos 1 aranytallért ad érte

darabja 1 aranytallérba kerül

a látója transzba esik (bambán mered a gyertyára; színes álmok világába repül); bíborszínű gyertya; különös fénnnyel világít;

áldozat nem emlékszik a tranz idején történteke

zöldes gáz van benne, mely eszméletvesztést okoz -3ÉE; SZ próba > sikeres: tojás nem talál el sikertelen: etlalál

zálogos 8 aranytallért ad érte

pontosan célba talál; 10 aranytallérba kerül elkészítése

tégelyben; fehér kenőcs; gyorsan begyógyulnak a sebek +5ÉE

üvegpalackban; felfrissít +3ÉE +1SZ; 2 aranytallér az ára

sima, lapos tárgy; zálogos 1 aranytallért ad érte

SZ próba > sikeres: nem talál sikertelen: vállövés -3ÉE

kitűnően illik viselőjére +2Ű; 20 aranytallér az ára

öt év földalatti börtön

fejvadász munkája; 5 aranytallér jár érte

1 aranytallér az ára

frissítő hatású; édes, zamatos; fantasztikusan finom +1ÉE; 1 aranytallér az ára

piros színű; igen savanyú; gyomor megfájdul tőle, görcsölni kezd -1ÉE; 1 aranytallér az ára

pajzs és páncélruha nélkül

halál

Feketehomokból való menekülésben segít

tiszafából készül

+2ÉE

bagoly alakú parányi arany ékszer; varázstalizmán; sötétben is lehet látni vele; kézben kell tartani

közben váll sérül -1Ű

vaspajzs; Csontos Zanbar átkozta meg, aki nem előholt mégis használja szenvedni fog -1Ű; nem lehet megszabadulni tőle

vaspajzs; daliás lovagé volt, aki Csontos Zanbar keze által halt meg; varázspajzs +1Ű

éjszaka kellős közepén az ágy fej támlájából mérgező gáz szivárog elő, mely azonnal öl

kötélcsapda aktíválja; SZ próba > sikeres: megbolhasz ezért nem talál el sikertelen: mellkaszon talál, nyílvesztő hegye mérgezett » halál

aranygyűrű, melynek közepében egy szem van; viselőjének segít felfedezni az illúzióvarázslatot

fekete; vasbevonatú kesztyűje harci szekercé fog; szekercéértésre aktiválódik; gyors apró mozdulatokkal, hevesen támad; SZ

próba > sikeres: nem talál el sikertelen: etlalál -2ÉE

SZ próba > sikeres: talál sikertelen: nem talál