

## BERSERKER BALTA

### FEGYVER

**Ez a balta ölésre készült. Már csak rád van szüksége, hogy beteljesítse sorsát.**

2 további kockával dobsz (maximum 8 kockával), amikor Erő támadást hajtasz végre ezzel a fegyverrel.

Ha olyan lapkán vagy, amin egy vagy több ellenfél van, nem hagyhatod el azt a lapkát, amíg meg nem támadsz egy ellenfelet ezzel a fegyverrel.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ez nálad van.

Ezt az óment nem dobhatod vagy cserélheted el, de ellophatják tőled.



Most tégy egy kalanddobást!

## VARÁZSLATOK KÖNYVE

### FEGYVER

**Ezt a poros kötetet titkokkal telítették meg - néhány hasznos, a többi veszélyes varázs.**

Ezt a poros kötetet titkokkal telítették meg - néhány hasznos, a többi veszélyes varázs.

Ha egy olyan ellenfelet támadsz, akinek van Épelméjűség tulajdonsága, Épelméjűséggel támadhatsz rá Erő helyett (az ellenfeled is Épelméjűséggel védekezik, és a sérülés is szellemi a fizikai helyett).

Ha így támadsz egy ellenfélre és te sérülsz, akkor 1 további pontot sérülsz.

Nem használhatsz más fegyvert, amíg ezt használod.



Most tégy egy kalanddobást!

## ÁTKOZOTT PÁNCÉL

**Ebben a páncélban úgy érzed, bárki ellen kiállhatsz.**

Kapsz 1 Épelméjűséget.

Vesztesz 1 Épelméjűséget, ha elveszted az Átkozott páncélt.

Amikor védekezésre dobsz, hozzáadhatsz 1-et az eredményhez. Ha így teszel, vesztesz 1 Épelméjűséget.

Ezt az óment nem lehet ellopni.



Most tégy egy kalanddobást!

## A SOKMINDEN PAKLIJA

**Mi rossz származhat egy kártyahúzásból?**

Ezt az óment körönként egyszer használhatod, hogy húzz egy lapot a Sokminden paklijából. Dobj 4 kockával és vonj le 1-et az eredményből minden a kártyán lévő kis szörnytoken után.

**8+** Hold: kapsz 4-et egy általad választott tulajdonságra.

**5-7** Csillag: kapsz 1-et egy általad választott tulajdonságra.

**3-4** Nap: Húzz egy tárgykártyát.

**1-2** Karom: Dobj el egy tárgykártyát vagy kapsz 1 pontnyi szellemi sérülést.

**0** Úr: Csökkentsd le egy tulajdonságodat a legkisebb értékre a koponya fölé. Ha már megkezdődött a kaland, akkor azonnal meghalsz.

Dobás után tegyél egy kis szörnytokenet erre a kártyára. Ha ezt a kártyát eldobják, elcserélik vagy ellopják, minden szörnytoken marad a kártyán.



Most tégy egy kalanddobást!

## DIMENZIONÁLIS BÉKLYÓ

**A béklyók azonnal a lábaidra záródnak.**

Vesztesz 1 Sebességet.

Kapsz 1 sebességet, ha már nincs a tulajdonodban a Dimenzionális Béklyó

Bármikor, amikor rátámadsz egy kalandozóra a lapkádön és nyersz, sebzés helyett átadhatod a legyőzöttnek ezt a kártyát.

Ezt az óment nem lehet eldobni vagy ellopni, de át lehet adni (lásd fentebb). Át is lehet adni békés úton, ha mindkét karakter beleegyezik.



Most tégy egy kalanddobást!

## VECNA SZEME

**Hatalom az egyik szemért cserébe. Van akinek alkalmi vétel, van akinek átok.**

Kapsz 1 Tudást.

Vesztesz 1 Tudást, ha elveszted Vecna szemét.

Vecna szeme olyan hatalmat ad neked, ami rettegést kelt másokban. Ha egy ellenfél megpróbál arra a lapkára mozogni, ahol te vagy, akkor kényszerítheted, hogy tegyen egy 2+ dobást 2 kockával. Ha sikeres, belép a lapkádra. Ha nem sikerült, akkor marad az aktuális lapkáján és befejezi arra a körre a mozgását.

Ha nem járt sikerrel és 1-et dobott, akkor elszenvedsz 1 pontnyi szellemi sérülést.



Most tégy egy kalanddobást!

## CSODÁS ERŐ SZOBROCSKÁJA

### KÖVETŐ

**Egy kis ébenfigura, amit légynek formáztak, és a tenyeredbe is befér.**

A szobrocska egy óriási léggé változik, ami veled marad és megvéd téged. Játékonként egyszer amikor bármekkora sérülést is szenvednél, a sebzésed figyelmen kívül hagyhatod.

Ezt az óment nem lehet eldobni, átadni vagy ellopni.



Most tégy egy kalanddobást!

## HOMUNKULUSZ

### KÖVETŐ

**Az árnyak közül kiemelkedik egy szánivalóan félreformázott humanoid agyagfigura, nem nagyobb, mint 30 cm, és rád mered fekete, pislogás nélküli tekintettel.**

Kapsz 1 Erőt és 1 Tudást

Elvesztesz 1 Erőt és 1 Tudást, ha elveszted a Homunkuluszt.

Ezt az óment nem lehet eldobni, átadni vagy ellopni.



Most tégy egy kalanddobást!

## TUERNY VASFLASKÁJA

**Ez a vasbutykos rezeg és hanykolódik, mintha valami ki akarna belőle törni.**

Normál támadás helyett használhatod a saját körödben ezt az óment, hogy kinyisd a flaskát és kiereszd a belezárt balort.

A démon egy Erő 6-os támadást intéz minden kalandor, szörny és NJK felé, aki ezen a lapkán van, téged is beleértve, aztán visszatér a Pokolba.

Ezt az óment játékonként csak egyszer lehet használni.



Most tégy egy kalanddobást!

## MEENLOCK

### KÖVETŐ

Egy furcsa, szörnyű túlvilági lény ólalkodik az árnyak közt, rettenettel töltve el szívedet.

Kapsz 2 Sebességet.

Amikor fizikai sérülést szenvedsz, azt inkább szellemiként szenveded el.

2 Sebességet vesztesz, ha elveszted a Meenlockot.

Ezt az öment nem lehet eldobni, átadni vagy ellopni.



Most tégy egy kalanddobást!

## A KÍSÉRTÉS DUDÁI

Az ebből a hangszerből előtörő búbajos dallam arra kényszerít mindenkit, hogy újraélje legrosszabb félelmeit.

Ezt az öment arra használhatod, hogy a kaland kezdete után a köröd folyamán játssz a dudán. Ha ezt teszed, a tőled legfeljebb 2 lapkányi távolságra lévő minden kalandor, kis szörny és NJK egy 4+ Épelméjűségdobást kell, hogy tegyen.

Ha nem rendelkeznek Épelméjűség tulajdonsággal, vagy elbukják a dobást, 1 lapkával távolabb helyezheted őket magadtól, ha ez lehetséges (ezzel a mozgással nem fedeznek fel új lapkát).



Most tégy egy kalanddobást!

## BHAAL SZIMBÓLUMA

A vészjósló szent szimbólum vértől izmos. Ahogy a kezedbe veszed, érzed, ahogy egyre melegebb lesz.

Miután megkezdődött a kaland, mindig, amikor egy kalandozó meghal, dobj egy kockával.

2 A szimbólum energiával telve pulzál. Kapsz 1 Erőt.

1 Amit érzel... az a semmi.

0 Ha te ölted meg azt a kalandozót, semmi sem történik. Egyébként kapsz 1 kockányi szellemi sérülést.

Ezt az öment nem lehet eldobni, átadni vagy ellopni.



Most tégy egy kalanddobást!

## SUTTOGÓ KOPONYA

Egy kis jádekőből faragott koponya. Homályos, távoli suttogást hallasz, amint üres szemgödrébe tekintesz.

A kaland megkezdése után a saját körödben körönként egyszer egy kis szörnyet vagy NJK-t 1 hellyel mozgathatsz.



Most tégy egy kalanddobást!

## MEGJELENIK EGY FLUMPH

A sarokból a legfurcsább lény lebeg elő, amit valaha is láttál - egy medúza szemkocsányokkal - ami izgatottan integet rücskös csápjával.

Tenned kell egy Tudásdobást:

4+ Felfedezel egy rejtett kincsesládát. Húzz egy tárgykártyát.

2-3 Felfedezel egy lyukat, amiből pókok rajzanak elő és lepik el a karodat. Vesztesz 1 Erőt.

0-1 Találsz egy koboldkotorékot. Levon szolnak a Kobold rejték hely lapkára (vagy a Katakomba lejáratra, ha a Kobold rejték hely még nincs játékban). Kapsz 1 kockányi fizikai sérülést.



## EGY BOSZORKA ÁLDÁSA

Egy görnyedt, rongyos köpenybe burkolózott alak csoszog feléd. Hályogos, vizenyős szemmel tanulmányoz téged, mielőtt feléd bök és beszélni kezd.

Dobj 2 kockával:

4 Titkos tanokról suttog. Kapsz 1 Tudást.

3 Felajánl egy védővarázst. Kapsz 1 Épelméjűséget.

2 Összefüggéstelenül zagyvál, mielőtt odébbcsoszog.

1 Halált és szenvedést ígér. Vesztesz 1 Épelméjűséget.

0 Megátkoz téged. A következő dobásod, ami nem kalanddobás, 0 eredményű lesz.



## EGY GYLKOSSÁG LÁTOMÁSA

Beleszédülsz, ahogy bepillantasz az idő egy elfeledett pillanatába: egy gyilkos egy kézzel elroppantja áldozatának nyakát és ledobja egy épületről. A test mintha egy örökkévalóságig zuhanna.

Tudáspróbát kell tenned:

4+ Felismered, hogy a gyilkos Sarevok volt, és emlékszel, hogy Sarevokra már lesújtott az igazság pallosa.

0-3 A látomás nagyon felkavaró számodra. Vesztesz 1 Épelméjűséget.



## BÚBÁJOS KAPU

Egy átjáró kel itt életre, ami egy csillogó utat kínál egy másik helyre.

Tegyéld erre a lapkára egy Arcane Gate (Búbajos kapu) tokenet, és a másik ilyen négyzetes kaputokenet bármely másik lapkára. Egy kalandozó, szörny vagy NJK 1 mozgáspontért mozoghat a két lapka között.



## BHAAL HÍVÁSA

Látomásod támad egy groteszk koponyáról, miközben vértócsák gyűlnek a lábad körül és egy meggyötört lélek szánalmas sírása visszhangzik füledben.

Tenned kell egy Épelméjűség-dobást:

4+ Meglehetősen lenyűgözőnek találod a látomást. Kapsz 1 Erőt.

2-3 Vesztesz 1 Épelméjűséget.

0-1 Megtámadják a lelked.

Ha megtámadják a lelked, a tőled jobbra ülő játékos dob egy 3-as Épelméjűség támadást ellened. Nem védekezhetsz. Ehelyett ha az eredmény nagyobb, mint a te Épelméjűséged, a két érték közötti különbséget szellemi sérülésként szenveded el.



## ILMATER ÁLDÁSA

Kellemes nyugalom szállja meg a helyet, mintha egy figyelő szem tekintene le rá és enyhíti a szenvedést.

Dobj annyi kockával, ahány tulajdonságod a kezdeti érték alatt van. Adj 1-et az eredményhez, ha a kalandozód pap vagy paladin.

1+ Megáldott téged Ilmater.

0 Semmi sem történik. Dobd el ezt a kártyát.

Ha áldott vagy, tartsd magad előtt ezt a kártyát. Bármikor, amikor sérülnél, e kártya eldobásával 1 kockával csökkentheted a sérülés mértékét.



## AGYAS PATKÁNYOK

Egy patkányhorda mászik elő a járataiból és körülvesznek téged. Túlnőtt, pulzáló agyuk kitüremkedik koponyájukból.

Szemük vörösen izzik és érzed, amint az elméjük lehangoló erővé kapcsolódik össze, s kinyúlnak az agyad felé és átrágják magukat az emlékeiden.

Tenned kell egy Épelméjűségpróbat:

4+ Meguralod a patkányokat és kizsákmányolod elméjüket. Kapsz 1 Épelméjűséget.

2-3 Megtalálják, amit kerestek. Vesztesz 1 Tudást.

0-1 Felkészületlenül ért téged ez a támadás. 1 kockányi szellemi sérülést kapsz.



## MÁSZKÁLÓ MANCS

Egy levágott kéz esik rád és megmarkolja a nyakadat. Levegőért kapkodszt, ahogy vasmarka rázáródik a torkodra.

Tenned kell egy Erőpróbat:

4+ Letéped a torkodról a mászkáló mancsot

0-3 Nem tudsz megszabadulni a mászkáló mancstól. Tartsd meg ezt a kártyát. Minden köröd végén kapsz 1 pontnyi fizikai sérülést. Dobd el ezt a kártyát, amikor legközelebb növeled valamelyik tulajdonságodat, vagy ha a Fegyverbolt épületlapkán, vagy a következő katakombalaplákon fejezed be a körödet: Orgyilkosfutam, Bestia barlangja, Gladiátorgödör, Konyha pincéje vagy Fegyverbolt pincéje.



## HALÁLOS LÁTOMÁS

Egy nagy bogár raj borít be egy testet. Elmenekülnek a jöttödre, felfedve saját félig lezabált hulladat.

Tenned kell egy Épelméjűség-dobást:

4+ Ez csak egy szörnyű látomás volt. Kapsz 1 Épelméjűséget.

2-3 Felzaklat a látvány. Vesztesz 1 Épelméjűséget.

0-1 Sikoltasz, ahogy a rovarok rád rajzannak. Kapsz 1 kockányi fizikai sérülést.



## KISZÁRADT SZÍV

Találsz egy fekete dobozba gyömöszölt összeaszott, száraz emberi szívet. Elhülten figyeled, ahogy a szív dobogni kezd a saját szíved ütemére.

Döntened kell, hogy megsemmisíted a szívet vagy megvéded.

Ha megsemmisíted, vesztesz 1 Erőt, de kapsz 1 Épelméjűséget.

Ha megvéded, vesztesz 1 Épelméjűséget, de kapsz 1 Erőt.



## DÉMONI MEGSZÁLLÓTSÁG

Találsz egy obszidián bálványt, ami kiáll a talajból. Ahogy megpróbálsz kiráncigálni, a belezárt démon megpróbál téged megszállni.

Tenned kell egy Épelméjűség-dobást. Adj 1-et az eredményhez, ha sötétel a karaktered.

6+ Meguralod a démont. Kapsz 1-et egy általad választott tulajdonságodra.

3-5 Döntetlenre végződik az összecsapás. Semmi sem történik.

1-2 Magával viszi lelked egy darabját. Vesztesz 1 Épelméjűséget.

0 Világosan emlékszel mindenre, ahogyan a démon arra kényszerítetted téged, hogy megölj egy ártatlant. Vesztesz 2 Épelméjűséget.



## MOANDER VISSZHANGJA

Minden előjel nélkül csápok tömege robban ki a földből és csap le rád.

Tenned kell egy Épelméjűség-dobást:

5+ Csupán asztrális kivetülések voltak. Kapsz 1 Épelméjűséget és 1 Tudást.

2-4 Lehet, hogy a csápok nem voltak valódiak, de a lelki megrázkódtatás nagyon is. Vesztesz 1 Épelméjűséget.

0-1 A csápok felnyársalják testedet és lelkedet. Vesztesz 1 Erőt és 1 Épelméjűséget.



## ROBBANÓ RÚNÁK

Egy pergamendarabot látsz a sárba taposva. Vajon mi áll rajta?

Tenned kell egy Tudáspróbat. Az eredményhez adj 1-et, ha a kalandozód varázsló vagy mágus:

5+ Felismered a robbanó rúnákat. Tartsd meg ezt a kártyát. Kezeld úgy, mint egy fegyver tárgykártyát. Eldobhatod, hogy Tudással támadj Erő helyett.

3-4 Pont időben veszed észre a rúnákat, és a rúnák letakarásával letompítod a robbanást.

1-2 Eldobod az értelmetlen zagyvaságot, így a levegőben történik a robbanás. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.

0 Felszabadítod a rúnák teljes mágiáját. Te és minden kalandozó, szörny és NJK aki ezen és minden szomszédos összeköttetésben álló lapkán áll, 1 kockányi fizikai sérülést szenved.



## ISMERŐS VISSZHANGOK

Távoli segélykiáltást hallasz. Társaid vesztélyben vannak! Egy szempillantás alatt a segítségükre rohansz.

Tekintsd semmisnek ezt az eseményt, ha a táblán minden más kalandozó az ellenséged.

A kalandozó figurádat azonnal helyezd egy olyan elfoglalt lapkára, amin a legközelebbi nem ellenség kalandozó van, és tégy egy Épelméjűség-próbat. Az eredményhez adj 1-et, ha a kalandozód bárd vagy szerzetes:

5+ Hűséged feltüzeli szövetségeseidet. Ezen a lapkán te és minden más kalandozó (kivéve az ellenségeket) kap 1 Épelméjűséget.

1-4 Szövetségeseid értetlenül néz rád. Nincs hatás.

0 A pánikod idegessé tesz téged és átragad szövetségeseidre. Te és ezen a lapkán minden szövetséges (kivéve az ellenségeket) vesz 1 Épelméjűséget.



## PORCELÁN RÉMSÉGEK

Furcsa szobrokkal van tele a hely. Vajon ez egy gyűjtemény, vagy egy horda?

Tenned kell egy Tudáspróbát:

- 4+ Éppen karneváli időszak van. Kapsz 1 Tudást.
- 2-3 Evilágának néznek ki a szobrok. Semmi sem történik.
- 0-1 Az az utolsó emléked, hogy a szobor megmozdul. Kapsz 1 pontnyi szellemi sérülést és helyezd a kalandozó figurádat az Elfdal Fogadóba.



## VILLÁMÁR

Mi ez a hang?

A katakombaszinten minden kalandozónak tennie kell egy Erőpróbát:

- 4+ Kitartasz.
- 3 Épphogy kitartasz. Vesztess 1 Erőt.
- 0-2 Az ár elsodor téged az Elárasztott terem katakombalapkára. Ha ez a lapka nincs a játékban, keresd meg a katakombapakliból és helyezd egy nyitott katakombaajtóra, ami a lehető legtávolabb van a konyha pincéjétől. Így is a kalandozó figurádat tedd a lapka konyha pincéjétől távolabbi részére.



## ELFELEDETT RELIKVIA

A sarokban eldugva a falra fel van vésvé Tyrnek, az igazság istenének a szent szimbóluma. Ez a hely talán tud nyújtani némi segítséget.

Tenned kell egy Tudáspróbát:

- 5+ Válassz egy tulajdonságot, ami a kezdőérték alatt van. Ezt a tulajdonságot állítsd vissza kezdőértékre.
- 4 Kapsz 1-et egy olyan tulajdonságra, ami a kezdőérték alatt van.
- 0-3 Tyr nem talál téged méltónak. Semmi sem történik.



## JÖVŐLÁTÁS

Egy véres és szakadt változatod biceg feléd. „Bárcsak ez nálam lett volna korábban” mondja, ahogy átad neked egy tárgyat és köddé válik.

Tartsd ezt a kártyát magad előtt. Vagy most azonnal, vagy bármely köröd elején eldobhatod ezt a kártyát, hogy felhúzd a tárgypakli felső 3 kártyáját és abból egyet megtartasz, a többit eldobod.



## KAPARD KI A SZEMÉT!

Valami kis dolog villan meg a szemed sarkában. Hallasz egy vijjogást, mire lenézel. Egy holló repül felfelé, egyenesen a szemednek!

Tenned kell egy Erőpróbát:

- 5+ Egy kis szörgomolyag üldözi a hollót, és a testek a sötétségbe hempergnek. Biztonságban vagy.
- 2-4 Leküzdöd, de ára van. Vesztess 1 Erőt.
- 0-1 Szükséged lesz egy szemkötőre. Vesztess 1 Sebességet.



## ZÖLD NYÁLKA

Vastag, zöld nyálkaréteg csepeg ezen a területen a mennyezetről a padlóra.

Tedd erre a lapkára a négyzetes Zöld Nyálka token, és a közelébe ezt a kártyát. Mindig, amikor egy kalandozó erre a lapkára lép, beleértve ezt is, hogy felhúztad ezt az eseményt, annak a kalandozónak tennie kell egy Sebességpróbát.

- 5+ Dobd el a Zöld Nyálka token és ezt a kártyát.
- 4 Kivéded a nyálkát.
- 0-3 Egy nyálkacsepp esik rád. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.



## ÉHES HORDA

Patkányok lepik el az utcákat, felbugyognak a csatornarácsokon, és árhullámként özönlenek keresztül mindenben és mindenkin, ami és aki az útjukba kerül.

A városban minden kalandozónak Sebességdobást kell tennie, ha utcalapkán állnak, és Erődobást, ha épületlapkán.

- 5+ Kicselezed a patkányokat. Kapsz 1-et arra a tulajdonságodra, amire dobtál.
- 2-4 Ellepnek a patkányok. Dobd el egy tárgykártyádat. Ha nem tudsz, 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 0-1 Túl sokan vannak! Vesztess 1-et a tulajdonságodból, amire dobtál.



## ILLÚZIÓFAL

Egy hirtelen huzat felkelti az érdeklődésedet. Itt az egyik fal nem igazi.

Tegyél egy négyzetes Illúzió token ezen, vagy egy összeköttetésben álló szomszédos lapkán egy olyan falra, aminek nincs ajtaja.

Ha ennek a falnak a túloldalán nincs lapka, akkor húzz egy lapkát az azonos szintű pakliból, és helyezd a fal túloldalára, s az ajtaja az illúziótokenhez kapcsolódjon. Aztán helyezd a kalandozó figurádat a lehelyezett lapkára, és hajtsd végre annak utasításait, mintha most fedeztet volna fel.

Kalandozók, szönyök és NJK-k mozoghatnak ezen lapkák között, mintha a token egy összekötő ajtó lenne.



## POKOLI PAKTUM

Egy jóképű férfi lép elő az árnyakból és a segítségét kínálja. Megnyugtató szavakkal biztosít téged arról, hogy ő csak a legjobb barát szeretné számodra.

Választanod kell egy tulajdonságot, ami nem a legalacsonyabb értéken van, és dobnod kell rá:

- 4+ Ellenállsz a kísértésnek. Kapsz 1-et a tulajdonságodra, amire dobtál.
- 1-3 Megkötitek az üzletet. A kiválasztott tulajdonság a legalacsonyabb értékre zuhan a koponya fölött. Aztán minden lépésért, amennyit zuhant ez a tulajdonságod, annyi lépéssel növel meg egy másik általad választott tulajdonságodat.
- 0 Méltatlannak bizonyultál. Vesztess 1-et a tulajdonságodból, amire dobtál.



## MAGÁNYOS LÁDA

**Itt van egy kincsesládikó. Patinás és csillogó, már csak arra vár, hogy foszd ki jól.**

Kinyithatod a ládát, ha dobsz 2 kockával és eldobod ezt a kártyát.

- 4 A kíváncsiság kifizetődik! Húzz egy tárgykártyát.
- 2-3 Valaki már kifosztotta. Semmit sem találsz.
- 0-1 A láda egy mimikri, és megpróbálja letépni a karodat! 1 kockányi fizikai sérülést kapsz.

Ha úgy döntesz, hogy nem nyitod ki a ládát, tegyél egy négyszögletes Treasure Chest (Kincsesláda) tokenet erre a lapkára, és tedd a közelébe ezt a kártyát. Egy erre járó kalandozó a fentiek szerint kinyithatja a ládát, eldobva a tokenet és a kártyát.



## ELVESZETT ÉS MEGKERÜLT

**Fekete Dougal elárulta neked, hogy hová rejtette a Gond templomából meglovasított szajrét. Egy mérgezett tű véget vetett pályafutásának, így szabadon el lehet venni a kincset. Már ha megtalálod.**

Tegyél egy Treasure Chest (Kincsesláda) tokenet erre a lapkára. Minden kalandozó, akinek itt ér véget a köre, elkezdhet ásni a kincs után egy Tudáspróbát megtevé:

- 6+ Megtalálod a kincset! Húzz 2 kártyát a tárgypakli tetejéről, tartsd meg az egyiket és dobd el a másikat. Távolítsd el a Kincsesláda tokenet.
- 0-5 Semmit sem találsz.



## ELTÉVEDT SZELLEML

**Egy törpekísértet bóklászik eléd. „Ott-hon, de messze vagy! Meg tudod nekem mutatni, merre menjek?”**

Tudásdobást kell tenned. Az eredményhez adj 1-et, ha a kalandozód törpe:

- 5+ Felismered a törpe klánját és elmondod neki, hogyan juthat haza. Kapsz 1 Tudást.
- 1-4 Nem tudsz segíteni a szellemnek, aki elkeseredetten jajgat. Vesztesz 1 Épelméjűséget.
- 0 A szellem megszáll téged és vak pánikban rohogál. Tedd a figurádat az Elfdal Fogadóba és kapsz 2 kockányi szellemi sérülést.



## RAVENLOFT KÖDEI

**Kavarognak a Ködök és hideg szél csap az arcodba. Kósza pillantást vethetsz egy elhagyatott kastélyra egy magányos hegycsúcs tetején.**

Tegy egy Épelméjűség-próbát:

- 4+ Láttad, hogy mi a legrosszabb, amit a multiverzum tartogathat számodra, és a szemed sem rezzen. Kapsz 1 Épelméjűséget.
- 0-3 Ravenloft látványa rettegéssel tölt el. Tartsd meg ezt a kártyát. Amíg nálad van ez a kártya, amikor Épelméjűség-re dobsz, csökkentsd a kockák számát 1-gyel (legalább 1 kockára). Dobd el a kártyát, amikor legközelebb nő az Épelméjűség.



## PILLANATNYI NYUGALOM

**Hirtelen egyedül találod magad. De nem árt, ha átkutatod a helyet, ugye?**

Minden kalandozó, aki épületlapkán tartózkodik, dobjon egy kockával:

- 2 Húzz egy tárgykártyát.
- 1 Semmi sem történik.
- 0 Leversz egy csészét, a tulaj visszajön, fegyver a kezében. Vesztesz 1 Erőt.



## OTYUGH CSÁPJAI

**Egy falrepedésből kinyúlik feléd egy fogazott csáp. A repedés mögül mély, éhes morgást hallasz.**

Tedd a négyszögletes Otyugh tokenet erre a lapkára, és tedd ezt a kártyát a közelébe.

Miután megkezdődött a kaland, bármely hős megpróbálja elhagyni ezt a lapkát, az Otyugh támad. A hős jobbján ülő játékos egy Erő 3 támadást intéz felé. Ha a hős nyer, dobd el a tokenet és ezt a kártyát. Ha a hős 3-mal vagy többel nyer, akkor kap még 1 Erőt és 1 Sebességet is.



## VEREMCSAPDA

**Néha úgy találod meg a rejtett vermet, ha beleesel.**

1 pontnyi fizikai sérülést kapsz, ha a karaktered nem félszerzet. Aztán tedd ezt a kártyát a lapkára.

Erre a lapkára belépni 2 mozgásba kerül 1 helyett.



## VÖRÖS VARÁZSLÓ

**Egy nő lép eléd egy ködgomolyból. Vörös köpönyegbe burkolózott, feje kopaszra nyírt és tetoválasokkal borított. „Talán nálam van, amit keresel!” mondja.**

Kereskedhetsz a Vörös Varázslókkal, de nem árt tudnod, hogy az ajándékok mindig romlott...

Ha kereskedsz, dobj el 1 tárgykártyát, és húzd fel a tárgypakli felső 2 lapját, tartsd meg az egyiket és dobd el a másikat. Aztán vesztesz 1 Épelméjűséget.



## FÉKEVESZETT LÉGELEMENTÁL

**Egy mini tornádó söpör végig a területen. A markába kap és megpróbál téged áthajtani a síkátoron.**

Minden kalandozó, aki egy utcalapkán tartózkodik, dobjon egy Erőpróbát:

- 4+ Előnyödre fordítod a szelet. Kapsz 1 Sebességet.
- 2-3 Leteper az elementál. Kapsz 1 pontnyi fizikai sérülést.
- 0-1 Beszív az elementál a közepébe. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz és a következő körödben csak 1 lapkányit mozgathatsz.



## ROHADÁSFÉREG

Valami ráesik a hátadra és belemászik a hajadba. Lehet, hogy egy rendes bogár, de egy rohadásféreg pillanatok alatt az agyadba ássa magát.

Vagy Sebességdobást teszel, hogy lerázd a férget, vagy Épelméjűségdobást, hogy mozdulatlan maradj, reménykedve, hogy akkor elmegy:

- 5+ Felülkerekedsz a pánikon. Kapsz 1-et arra a tulajdonságodra, amire dobtál.
- 3-4 Pánikba esve sikoltozol. 1 kockányi szellemi sérülést kapsz.
- 0-2 Kiderül, hogy valós volt a félelmed. 2 kockányi fizikai sérülést kapsz, ahogy törrel vájod ki magadból a rohadásférget.



## TÁNTORGÓ ALAK

Egy részeg tántorog feléd a sötétben. Ahogy az alak közelebb ér, megrettenve látod, hogy valójában egy puffadt, tántorgó zombi.

Sebességdobást kell tenned:

- 4+ Kitérsz a zombi elől és elszakadsz tőle, mielőtt felrobbanna egy nyálka- és gennyfelhővé. Találsz egy hasznos dolgot a maradványai közt. Húzz egy tárgykártyát.
- 2-3 Megpróbálsz elmenekülni, de elkap a gennyzuhany, ahogy felrobban a zombi. Vesztesz 1 Sebességet.
- 0-1 A zombi megragad téged és undorító módon felrobban. Vesztesz 1 Erőt.



## A KÖZELEDŐ VÉGZET HANGJA

Mély morgást hallasz. Vörösen izzó szemek törnek meg előtted a sötétséget. Az árnyakból kiemelkedik egy nagy yeth kopó, de az arca kevésbé hasonlít kutyára, és annál inkább a tiédre.

Minden kalandozónak tennie kell egy Sebességdobást. Ha a legkisebb és a legnagyobb értékeknl döntetlen van, ők újradobnak, amíg nincs döntetlen.

A legnagyobbat dobó kap 1 Sebességet.

A legkisebbet dobót megtámadja a yeth kopó. A tőle jobbra ülő játékos dob neki egy 3-as Sebesség támadást, mint a yeth kopó támadása. Sebességgel lehet védekezni.



## LOPAKODÓ ÁRNYÉK

Az árnyékod vibrálni és táncolni látszik, magától mozog, ahogy átalakul egy szörnyű humanoid alakká, ami feléd lendül.

Tenned kell egy Sebességdobást:

- 4+ Kicszelezed az árnyékot és megmenekülsz a támadásától.
- 2-3 Az árnyék végigsöpri a lábadat. Vesztesz 1 Épelméjűséget.
- 0-1 Megragad az árnyék és halálos hideg folyik rajtad keresztül. Vesztesz 1 Sebességet.



## A VIHAR

Egy egyszerű villanással kezdődött, aztán jött a másik. Hamarosan ezernyi villám fénye világítja meg az éjszakát.

Minden karakternek, aki utcalapkán tartózkodik, a Sebessége alapján mozognia kell, hogy a legközelebbi épületlapkáig eljusson, ha ez lehetséges. Aztán minden ilyen kalandozó dobjon annyi kockával, ahány lapkányit mozognia kellett (legfeljebb 8 kockával). Ha nem értek be egy épületbe, 8 kockával dobnak.

- 6+ 2 kockányi fizikai sérülést kapsz.
- 4-5 1 kockányi fizikai sérülést kapsz.
- 2-3 1 pontnyi fizikai sérülést kapsz.
- 0-1 Most szerencsésen megúszad.



## A HALOTT HÁROM PRÓBÁJA

Három kísértet jelenik meg előtted: egy vészjósló harcos páncélban, egy csontvázszerű mágus köpönyegben, és egy gúnyosan mosolygó férfi, akinél egy véres tör van. Úgy érzed, próbára akarnak téged tenni.

Külön próbákat kell tenned az Erődre, Sebességedre és Tudásodra.

- 2+ Ez a tulajdonságod változatlan marad.
- 0-2 1-et vesztesz ebből a tulajdonságodból.

Ha 2-t vagy nagyobbat dobsz mind a 3 próbára, kapsz további 1 pontot egy általad választott tulajdonságra a fentiek közül.



## CSAPDAÁLLÍTÓ

Furcsán néz ki itt a fal, mintha nyálkával borított lenne. Amikor közelebb lépsz, hogy megvizsgáld, csontroppantó szorítással körédtekeredik.

Erőpróbát kell tenned:

- 4+ Kiszabadulsz és egy csapással lemészárolod a csapdaállítót. Húzz egy tárgykártyát.
- 1-3 Kimászol a csapdaállító szorításából és megmenekülsz. 1 kockányi fizikai sérülést kapsz.
- 0 Csapdába estél! A köröd végén 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz. Tartsd magad előtt a kártyát. Ismételd meg ezt az Erődobást a következő kör elején, minden, a lapkán tartózkodó további kalandozó után hozzáadva 1 kockát. Dobd el ezt a kártyát, hacsak nem 0-t dobsz újra.



## A VIHAR

Egy egyszerű villanással kezdődött, aztán jött a másik. Hamarosan ezernyi villám fénye világítja meg az éjszakát.

Minden karakternek, aki utcalapkán tartózkodik, a Sebessége alapján mozognia kell, hogy a legközelebbi épületlapkáig eljusson, ha ez lehetséges. Aztán minden ilyen kalandozó dobjon annyi kockával, ahány lapkányit mozognia kellett (legfeljebb 8 kockával). Ha nem értek be egy épületbe, 8 kockával dobnak.

- 6+ 2 kockányi fizikai sérülést kapsz.
- 4-5 1 kockányi fizikai sérülést kapsz.
- 2-3 1 pontnyi fizikai sérülést kapsz.
- 0-1 Most szerencsésen megúszad.



## TROGLODITABŰZ

A területen beteges bűz terjeng. Szédülni kezdesz, és úgy érzed, mintha lábaid ólomból lennének.

Tegyél erre a lapkára egy Stench (Bűz) tokenet, és tedd a közelébe ezt a kártyát. A kalandozók, akik ezen a lapkán Erődobást kell, hogy tegyenek, 2 kockával kevesebb teszik azt (legalább 1 kockával).



## VÁMPÍRKÖD

Köd hömpölyög feléd. Belefut egy patkány, és hallod a hangos sívítását. Ahogy előretör a köd, látod a rágcsláló kiszáradt tetemét.

Tudáspróbát kell tenned:

- 4+** Ez egy vámpírköd - túnés innen! Kapsz 1 Sebességet.
- 0-3** Ez csak a patkányokat öli meg – mondod magadban, amint keresz-tülsétálsz a ködön. 1 pontnyi fizikai sérülést szenvedsz.



## VÉRPAKÁNY HARAPÁSA

Lenézel, és egy kövér, hátborzongatóan kinéző patkányt látsz eliszkolni. Sajgást érzel a lábaddban, és hirtelen nem érzed magad túl jól.

Megfertőződtél likantrópiával. Tartsd magad előtt ezt a kártyát.

Vesztesz 1 Tudást és 1 Épelméjűséget. Kapsz 1 Erőt és 1 Sebességet.

Ha fizikai sérülést okozol egy kalandozónak egy támadással a saját lapkádön, választhatsz úgy, hogy megfertőződ likantrópiával. Ha így teszel, ők is elvesztenek 1 Tudást és 1 Épelméjűséget, és kapnak 1 Erőt és 1 Sebességet. Ők aztán más kalandozókat is megfertőzhetnek ugyanezekkel a szabályokkal.

Minden kalandozót csak egyszer lehet likantrópiával megfertőzni egy játék folyamán.



## LIDÉRCFÉNYEK

Vibráló fény bontakozik ki előtted a homályból. Hullámszik és ugrál a levegőben, és elsőpró késztetést érzel, hogy követni kezd.

Tegyé egy Tudáspróbát:

- 4+** Ellenállsz a vágnak, hogy kövesd a fényt. Kapsz 1 Tudást.
- 2-3** Távolítsd el a figurádat a tábláról. A következő köröd elején tedd a figurádat bármely felfedett ómenjeles lapkára, vagy ha ilyen nincs, az Elfdal fogadóra. 1 kockányi fizikai sérülést szenvedsz.
- 0-1** Körbe-körbe követed a lidércfényt. Tedd a kalandozód figuráját az Elfdal fogadóra.



## SÁRGA PENÉSZ

Betegessárga penészfoltok tenyésznek erre. Spórák lövellnek ki a penészből, és köhögésroham lesz rajtad úrrá.

Tegyé egy négyszögletes Yellow Mold tokent erre a lapkára, és tedd a közelébe ezt a kártyát. Mindig, amikor egy kalandozó erre a lapkára lép, téged is beleértve a laphúzáskor, az a kalandozó tegyen egy Erőpróbát:

- 4+** Pici spórák nem ártanak neked.
- 1-3** A köhögés eltart egy ideig. Vesztesz 1 Erőt.
- 0** Kétrét görnyedsz a fájdalomtól. Kapsz 1 kockányi fizikai sérülést.



## ZHENTARIM BAJKEVERŐ

Egy bandita ugrik elő az árnyakból, és megvillantja a törét. „Ide minden javadat, és senkinek nem esik bántódása” sziszegi feléd.

Eldobhatsz egy tárgykártyát ezzel a kártyával együtt. Ha nem teszed, a bandita rádtámad. A jobboldon ülő játékos dob egy 4-es Erő támadást a banditának. Te rendesen Erővel védekezel.

Ha bármilyen sérülést szenvedsz a támadástól, a bandita felbátorodik a sikerétől. Húzz fel az eseménykártyák paklijának tetejéről három kártyát, de ne nézd meg azokat. Add hozzájuk ezt a kártyát, keverd meg és tedd vissza az eseménypakli tetejére.



## A GONOSZ SETÉTSÉG NAGYKÖNYVE

**Az istenkáromlás csak akkor bűn, ha nem származik belőle hasznod.**

Minden dobás előtt, ami nem kalanddobás, dönthetsz úgy, hogy 2 további kockával is dobsz (legfeljebb 8 kockával). Ha így teszel, 2 pontnyi szellemi sérülést kapsz a dobás megtétele után.



## VASSULYOM

**Udvariás módon kifejezed valaki számá-  
ra, hogy ne kövessen téged tovább.**

A körödben szétterítheted a vassulymokat úgy, hogy ezt a tárgykártját arra a lapkára teszed, ahol állsz.

Amíg ez a kártya egy lapkán áll, minden kalandozó, szörny vagy NJK, aki erre a lapkára lép, tegyen egy sikeres 4+ Sebességdobást, különben 1 pontnyi fizikai sérülést szenved.

Mindig, amikor egy karakter így sérül, dobj egy kockával. Ha az eredmény 0, dobd el ezt a kártyát.



## LÁNCING

**Semmi sem menti meg úgy az irhádát,  
mint egy réteg fém.**

Mindig, amikor fizikai sérülést szenvedsz, 1-gyel kevesebb pontot sérülsz.

Ezt a tárgyat nem lehet ellopni.



## DENEVÉRKÖPÖNYEG

**Amikor veszélyes helyzetbe kerülsz,  
használhatod a köpönyeget és elmenekülhetsz.**

Bárkinek a körében egyszer, amikor fizikai sérülést kapsz, megkísérelhetsz egy Sebesség 3+ dobást. Ha sikerrel jársz, 1-gyel kevesebb pontnyi sérülést szenvedsz, és azonnal 1 hellyel odébb mozdulsz. Ezzel a mozgással nem fedezhetsz fel új lapkát.

Sikeres használat esetén dobd el ezt a tárgyat.



## SZÁMSZERJÍ

FEGYVER

**A biztonságos távrolól történő testi sértés  
okozásának tökéletes eszköze.**

Ezt a fegyvert használhatod arra, hogy Sebességgel támadj Erő helyett. (Az ellenfeled Sebességgel védekezik.)

Dobj egy további kockával a Sebességgel történő támadás esetén (legfeljebb 8 kockával).

Ezt a fegyvert használhatod az azonos lapkán tartózkodó célpontok megtámadására, vagy ha azok a látómeződben tartózkodnak. Ha valakit másik lapkán támadsz meg és vesztesz, nem szenvedsz sérülést.

Amíg ezt használod, nem használhatsz másik fegyvert.



## CINKELT KOCKA

**Gonosz kinézete ellenére ezektől a koc-  
káktól úgy érzed, hogy végre rádmoso-  
lyog a szerencse.**

Bárkinek a körében egyszer újradobhatsz egy kockát, ami 0-ra jött ki. Meg kell tartanod a második eredményt, és minden újradobott kocka után, ami 0-t dobott megint, elszenvedsz 1 pontnyi szellemi sérülést.



## A TELEPORTÁLÁS SISAKJA

**Amikor felveszed ezt a sisakot, hirtelen  
megsédülsz, ahogy a világ meghajlik és  
eltolódik körülötted.**

Normál mozgás helyett bármilyen felfedett lapkára áthelyezheted a kalandozódat.

Ha így teszel, azonnal véget ér a köröd.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## SZENT SZIMBÓLUM

**A bross jelvénye eltávolítható, így egy  
pillanat alatt kicserélheted az istenség  
szimbólumát. Ötletes.**

Kapsz 1 Tudást.

A körödben egyszer, amikor egy támadással sérülést okozol, 1 további szellemi sérülést okozhatsz (még ha fizikai tulajdonsággal is támadtál).

Vesztesz 1 Tudást, ha elveszted a Szent Szimbólumot.



## AZ ÁTTÖRÉS KÜRTJE

**Ahol fal áll, és nálad van az Áttörés kürt-  
je, ott út nyílik.**

Ajtót készíthetsz két szomszédos, egymással összeköttetésben nem álló lapka között, amíg te az egyikén állsz. Tedd a négyzetes Blast (áttörés) token a két lapka közé, amivel az újonnan nyílt ajtót jelzed.

Tedd ezt a kártyát a token közelébe, miután felhasználád.





## VILLÁMGERELY

### FEGYVER

**Egy cikkcakkos gerely, ami zümmög a belezárt energiától.**

Rendes támadás helyett használhatod ezt a fegyvert, hogy megtámadj egy célpontot az azonos vagy szomszédos, összeköttetésben álló lapkán.

Dobj 2 kockával. Az eredményt fizikai sérülésként szenved el a célpont. Nem dobhat védekezést.

Nem használhatsz más fegyvert, amíg ezt használod.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## MEDALLION

**Szerelmi zálog egy vékony aranyláncon.**

Kapsz 1 Épelméjűséget.

Mindig, amikor szellemi sérülést szenvednél, 1-gyel kevesebb pontot sérülsz.

Vesztesz 1 Épelméjűséget, ha elveszted a Medalliont.



## TŰZGOLYÓK NYAKLÁNCA

### FEGYVER

**Vannak olyan ügyek, amiket legjobban a tűz és robbanóerő bőséges alkalmazásával lehet megoldani.**

Rendes támadás helyett arra használhatod ezt a fegyvert, hogy átdobsz egy gyöngyöt a szomszédos kapcsolódó lapkára. Azon a lapkán minden kalandozó, szörny és NJK akinek van Erő és Sebesség tulajdonsága, egy Sebességdobást kell, hogy tegyen:

**5+** Nem sérülsz.

**0-4** 4 pontnyi fizikai sérülést szenvedsz.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## ÓRIÁS ERŐ ITALA

**Egy dombi óriás körmének egy darabja úszkál a palackot megtöltő tiszta folyadékban.**

Ezt a tárgyat arra használhatod, hogy további 2 kockával (legfeljebb 8 kockáig) dobj bármilyen Erő alapú dobásra a köröd végéig.

Felhasználás után dobd el ezt a tárgyat.



## GYÓGYITAL

**A palackban lévő vörös folyadék rázásra mágiától csillog.**

Ha az Erőd vagy Sebességed a kezdeti érték alatt van, ezt a tárgyat felhasználva visszaállíthatod a kiválasztott tulajdonságot a kezdőértékre.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## LÁTHATATLANSÁG ITALA

**A fiola üresnek néz ki, de érzed, ahogy valami lötyög benne.**

Ezt a tárgyat csak a körödben használhatod fel. Vedd le a figurádat a tábláról. Azonnal véget ér a köröd.

A következő köröd elején tedd vissza a figurádat 2 lapkányi távolságra a kiinduló lapkától.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## A SEBESSÉG ITALA

**Ez a fiola piciny viharként örvénylő és kavargó sárga és fekete folyadék keverékével teltített.**

Ezt a tárgyat arra használhatod, hogy 2 további kockát adj (legfeljebb 8 kockáig) bármilyen Sebességdobáshoz, amit a köröd végéig teszel. Továbbá 2 további helyet is mozoghatsz ebben a körben.

Használat után dobd el ezt a tárgyat.



## A REGENERÁCIÓ GYŰRŰJE

**Ezt a fából készült gyűrűt apró élő levelek borítják, és langyos a tapintása.**

Ha a köröd véget ért, amely tulajdonságod a legalacsonyabban van a koponya fölött, az a tulajdonságod kaphat 1 pontot.



## KOSGYŰRŰ

### FEGYVER

**Ezt a gyűrűt egy kosszarv ékesíti.**

1 további kockával dobsz (de legfeljebb 8 kockával), amikor Erő alapú támadást teszel ezzel a fegyverrel. Ha ezzel a támadással megsebezted ellenfeledet, azt az ellenséget egy szomszédos, kapcsolódó lapkára taszíthatod.

Nem használhatsz másik fegyvert, amíg ezt használod.



## RÖNTGENLÁTÁS GYŰRŰJE

**Valaki egy furcsa varázslattal egy élő szemet foglalt ebbe a gyűrűbe. Valaki, aki a praktikumot messze az esztétikum elé helyezte.**

Amikor új lapkát fedezel fel, akkor használhatod a gyűrűt, hogy megnézd a helyiségpakli felső 2 lapkáját, és azok közül választod ki, hogy melyiket húzod. A másikat helyezd a pakli aljára.

Miután használtad a gyűrűt, dobj egy kockával. Ha az eredmény 0, akkor dobd el ezt a tárgyat, ahogy a gyűrű leesik az ujjadról és elgurul.



## FÉNYES KAVICS

**Milyen gyönyörű szép kavics. Valaki biztos, hogy ad érte valamit cserébe.**

A köröd alatt ha ugyanazon a lapkán vagy, mint egy másik kalandozó, eldobhatod ezt a tárgyat, hogy ellopj egy birtokában lévő tárgyat. Azt a tárgyat ugyanabban a körben használhatod is, amelyikben elloptad.

Nem utasíthatják vissza.



## HÁROM MÉTERES BOT

**A tökéletes eszköz arra, ha valamit biztonságos távolságból meg akarsz piszkálni.**

Ha egy eseménykártya neked vagy 1 lapkányi távolságon belül másik kalandozónak sérülést okozna, akkor eldobhatod ezt a tárgyat, hogy a sérülést 0-ra csökkentsd.



## MÉREGFIOLA

**Baldur Kapujában a méreggel közvetlenül kifejezheted, ha valakinek terhes a jelenléte.**

Amikor egy támadással fizikai sérülést okozol, eldobhatod ezt a tárgyat, hogy 1 kocka +1 ponttal növeld a sebzést.

