





Kazamaták. Katakombák. Barlangok. Sírok. Grotten egy hatalmas, föld alatti alagutakból és csatornákból szőtt labirintus. Sötét titkokat és még sötétebb lényeket rejt. Senki sem tudja biztosan, mi lakozik e régen elfeledett mélységekben. Az elmúlt évszázadokban sok vakmerő bolond ereszkedett alá... de csak kevesen tértek vissza. És ők is csak suttogva mernek beszélni arról, amit odalent láttak. Még nem késő visszafordulnod...

Mire vágysz, Utazó? Gazdagságra? Hírnévre? Dicsőségre? Te ostoba... Odalent semmi más nem vár rád, csak halál. De ha már így döntöttél... legyen hát. Sok szerencsét. Most pedig menj, Utazó. Grotten már vár rád.

Karakteralkotás

A TULAJDONSÁGOK MEGHATÁROZÁSÁHOZ DOBJ MINDEGYIKRE 2D4-ET, MAJD A MÁSODIK KOCKA ÉRTÉKÉBŐL VOND KI AZ ELSŐT.

TULAJDONSÁGOK

Ez lesz a tulajdonság(ok) módosítója (-3 és +3 között).

- 1. ERŐ** (Közelharc)
- 2. ÜGYESSÉG** (Menekülés, támadások elkerülése)
- 3. JELENLÉT** (Távolsági harc, mágiahasználat, alkudozás)
- 4. ÁLLÓKÉPESSÉG** (Mérgekkel és betegségekkel szembeni ellenállás, szívósság)

ÉP: $d6 + d6 + \text{Állóképesség}$.

Opcionális: A négy fő tulajdonság közül válassz ki kettőt, és cseréld meg a hozzájuk tartozó módosítókat. Így jobban illeszkedhet a karakter a saját elképzeléseidhez. Ezután dobd ki, hogy meghatározod, milyen közelharci vagy távolsági fegyverrel, illetve páncéllal és varázstekercssel kezded meg kalandodat (d6).

KÖZELHARC

- 1-2:** d4 (Tőr, bot, bunkósbót)
- 3-4:** d6 (Rövid kard, fejsze, sarló)
- 5-6:** d8 (Hosszúkard, kétkezes fejsze, láncos buzogány)

TÁVOLSÁGI HARC

- 1-2:** d4 (Paritty, dobótőrök, köpőcső)
- 3-4:** d6 (Rövid íj, dobóbalt, pengés bumeráng)
- 5-6:** d8 (Hosszú íj, hajtólándzs)

PÁNCÉL

Találát esetén, a sebzés értékéből vond ki a páncélod módosítóját. Azonban a találkatok során legalább 1 sebzést mindig elszenvedsz.

- 1-2:** Páncél nélküli
- 3-4:** Könnyű páncél (-d2 sebzés)
- 5:** Közepes páncél (-d4 sebzés)
- 6:** Nehéz páncél (-d6 sebzés)

TEKERCEK

A varázstekercsek használatához **JELENLÉT-PRÓBÁT KELL DOBNI CCSZ103**. Ha a próba sikertelen, d4 sebzést szenvedsz el, valamint a tekercs is megsemmisül. Ha ugyanazt a tekercset többször használod, a próba célszáma (CSZ) minden egyes alkalommal 2-vel nő, valamint sikertelen mágiahasználat esetén az elszenvedett sebzés is növekszik: d4 helyett d6, utána d8, és így tovább.

- 1-2:** Erőlkés (d6)
- 3-4:** Elemi lövedék (d8)
- 5-6:** Telepatikus támadás (d10)

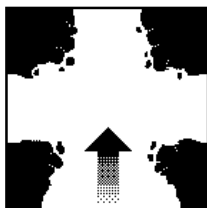
Tekercsekkel kiosztott sebzés esetén az ellenfél páncélértékét figyelmen kívül kell hagyni, mivel a páncélok nem nyújtanak mágikus védelmet!

KALANDOD KEZDETÉN A SZERENCSE ÉRTÉKE D4. A Szerencse pontokat a következőképpen használhatod fel:

SZERENCSE

AZONNAL MAXIMÁLIS SEBZÉST OSZTASZ KI EGY TÁMADÁS SORÁN, VAGY ÚJRADOBHATSZ EGY KOCKÁT BÁRMILYEN PRÓBA ESETÉN.

Lapok és mezők



BEJÁRAT

Kalandod itt kezdődik.



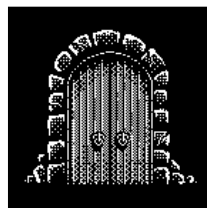
TEREM

Dobj ki egy ide tartozó eseményt.



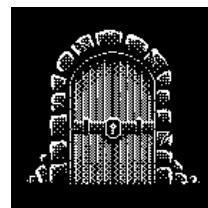
FOLYÓSÓ

Dobj ki egy ide tartozó eseményt. Főellenesség esetén dobj újra.



AJTÓ

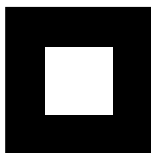
Fordítsd képpel lefelé a lapkát, hogy belépj egy szobába vagy folyósóra.



ZÁRT AJTÓ

A belépéshez kulcsra vagy tolvajkulcsra lesz szükséged.

Események fajtái [d20]



1-3 ÜRES



4-6 ÉPÜLET



7-9 KINCS

Valahányszor rálépsz egy új mezőre, dobj egy d20-at. A dobás eredménye határozza meg, milyen típusú Esemény vár rád. Ezután helyezd el az Esemény jelölőjét az adott mezőn. Majd megfelelő táblázat segítségével dobd ki, hogy pontosan mi történik.



10-12 NJK



13-17 SZÖRNY



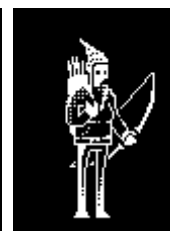
18-20 FŐELLENESÉG

Miután a lapkát képpel lefelé fordítottad, a karakter(ek) belép(hetnek) a terembe. Ezután visszafordulni már nem lehet.

Megjegyzés: A Kincsek és Árú táblázatok tartalma megegyező, de talált kincsek esetén értelemszerűen nem kell fizetned értük.

Karakterjelölők

Bármilyen jelölő megfelel a karaktered jelölésére. Használhatsz mini figurákat is, de akár ki is vágathatod a megfelelő figurát a mellékelt anyagból.



NÉV _____

SZINT _____ **Karakterlap**

ÉLETPONT
max ÉP: [____]

SZERENCSE
[maximális sebzés kiosztása. / kocka újradozása]

MEGJELENÉS

KARAKTERLEÍRÁS



TULAJDONSÁGOK

ERŐ
[közelharc]

GYORSASÁG
[támadások elkerülése,
menekülés]

JELENLÉT
[távolsági harc,
tekercek]

ÁLLÓKÉPESSÉG
[negatív hatásokkal szem-
beni ellenállás]

FELSZERELÉS

PÁNCÉL

EZÜST

LEGYŐZÖTT
ELLENFELEK

[rajzold meg a karaktered]

[ki vagy te?]

FEGYVER

SEBZÉS

JELLEMZŐI

FEGYVER

SEBZÉS

JELLEMZŐI

TEKERCS

SEBZÉS

JELLEMZŐI

TEKERCS

SEBZÉS

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

TÁRGY

ÉRTÉK

JELLEMZŐI

SZÖRNY _____

Szörnylap

KINÉZET	ÉP	PÁNCÉL	SEBZÉS	SAJÁTOSSÁG
MEGJEGYZÉSEK				

SZÖRNY _____

KINÉZET	ÉP	PÁNCÉL	SEBZÉS	SAJÁTOSSÁG
MEGJEGYZÉSEK				

SZÖRNY _____

KINÉZET	ÉP	PÁNCÉL	SEBZÉS	SAJÁTOSSÁG
MEGJEGYZÉSEK				

SZÖRNY _____

KINÉZET	ÉP	PÁNCÉL	SEBZÉS	SAJÁTOSSÁG
MEGJEGYZÉSEK				

#	TÁRGYAK	ÉRTÉK/ÁR
11	Kés	10 ezüst
12	Bunkósbót	20 ezüst
13	Kard	40 ezüst
14	Zweihänder	80 ezüst
15	Parittyá	10 ezüst
16	Rövid íj	20 ezüst
21	Hosszú íj	40 ezüst
22	Számszeríj	80 ezüst
23	Az Erő Tekercse	20 ezüst
24	Az Elemek Tekercse	40 ezüst
25	A Telepátia Tekercse	60 ezüst
26	Könnyű páncél	50 ezüst
31	Közepes páncél	70 ezüst
32	Nehéz páncél	100 ezüst
33	Legendás páncél	150 ezüst
34	Az Ügyesség Főzete	40 ezüst
35	Az Erő Főzete	40 ezüst
36	A Jelenlét Főzete	40 ezüst
41	A Szívósság Főzete	40 ezüst
42	A Harag Főzete	40 ezüst
43	Tolvajkulcs	10 ezüst
44	Zártörő készlet	10 ezüst
45	Tolvajfűró	30 ezüst
46	Kis gyógyfőzet	20 ezüst
51	Gyógyfőzet	30 ezüst
52	Nagy gyógyfőzet	40 ezüst
53	Kiváló gyógyfőzet	50 ezüst
54	Az Élet Főzete	60 ezüst
55	Harci kesztyű	60 ezüst
56	Osonó csizmák	35 ezüst
61	Törp Csákllya	35 ezüst
62	A Gonoszt Elűző Tekercs	50 ezüst
63	A Fény Tekercse	50 ezüst
64	A Gonoszt Elűző Tekercs	50 ezüst
65	Az Idézés Tekercse	50 ezüst
66	A Sarlatán Tekercse	50 ezüst