

مقدمه

بازی روایت غول‌ها یک بازی بُردگیم کاملاً ایرانی است. برگرفته از کتاب «ابروایت غول‌ها» اثر علی نیازی است. قوانین بازی بسیار ساده است و یادگیری آن برای آشنایی با فولکورهای باستانی و آیینی ایرانی مفید خواهد بود. این بازی برای شما فضایی صمیمی، رقابتی و سرگرم‌کننده ایجاد می‌کند و باعث تقویت روحیه خلاقیت و دید استراتژیک می‌شود.

اهداف طراحی بازی

- ۱) افزایش اطلاعات عمومی در خصوص غول‌ها و اساطیر و خرده فرهنگ‌های ایرانی
- ۲) افزایش مهارت ارتباطی و کلامی
- ۳) ایجاد روحیه خلاقیت و شادی آفرینی
- ۴) تقویت مهارت تصمیم‌گیری و ریسک‌پذیری

محدودیت سنی استفاده کنندگان

این بازی برای مثبت ۱۸ سال طراحی شده است

تعداد بازیکن

یک نفر تا ۴ نفر همزمان بازی کنند

زمان بازی

۳۵ – ۵۵ دقیقه است

مخاطبان هدف

دختران و پسران ایرانی ریسک‌پذیرند و علاقه به بازی‌های فکری و استراتژی دارند که می‌خواهند با اساطیر و شخصیت‌های کهن و باستانی ایران آشنا شوند.

اجزای بازی

درون هر بسته بازی «روایت غول‌ها»



یک صفحه بازی با شکل ایران است ۷۰*۷۰

۴ کاراکتر بازیکن (رستم، سهراب، تهمینه، گرد آفرید)

۱۱۶ کارت بازی (در ۴ اقلیم بیابانی، جنگل و کوهستان و جلگه و دریا)

۱۱۰ کوپن وعده غذایی (نماد گوشت هر فرد ابتدا ۷ کیسه طلا دریافت کند)

۷۰ کیسه طلا (هر فرد ابتدا ۵ کیسه طلا دریافت کند)

۱۵۰ قدرت (نماد رعد، هر فرد ابتدا ۱۲ قدرت دریافت کند)

ساختار بازی

ساختار بازی بر اساس بازی بازی فکری و استراتژیک است شما باید تلاش کنید که علی‌رغم کسب افتخار (نبرد با غول و جن و پادشاه ایزد) جان خود را حفظ تا بتوانید مراحل (منزل‌ها) یکی پس از دیگری طی کنید تا به همان منزلی برگردید که از آن وارد بازی شده افرادی که توانستند جان سالم در ببرند می‌توانند با محاسبه امتیازات خود رتبه و افتخارات ثبت و اعلام نمایند.

فرآیند بازی

ابتدا باید کارت های اقلیم ها در جای خود قرار داده و از ۴ کاراکتر اصلی یکی را برگزینید، یک نفر باید خزانه دار شود و برای هر بازیکن ۷ وعده غذا و ۵ کیسه طلا و ۱۲ قدرت اختصاص دهد. هر کسی می‌تواند به دلخواه از یک منزل در یکی از اقلیم های دلخواه شروع کند با قرار دادن مهره خود بر روی آن منزل یک کارت از اقلیم برمی‌دارد و طبق آن عمل می‌کند سپس می‌تواند به منزل بعد برود و دوباره کارت بردارد جهت حرکت و شروع کننده بازی به صورت توافقی است پس از اینکه یک دور ایرانگردی نمود بازی تمام می‌شود و مجموعه افتخارات خود را ذخیره و اعلام نماید که طبق جدول امتیاز در بخش بعدی رتبه و مقام در بازی مشخص می‌شود.



قواعد بازی

- ❖ باید پیام روی کارت را به طور صحیح انجام دهید تا به مرحله بعدی بروید
- ❖ اگر بها نبرد پرداخت نکنی کارت را باید در زیر دیگر برگ ها قرار دهی و افتخاری کسب نخواهی کرد.
- ❖ در این بازی می توان معامله کالا به کالا کرد:

به ازای هر کیسه طلا می توان از خزانه دار ۴ وعده غذا طلب نمود

به ازای هر کیسه طلا ۴ قدرت

به ازای هر غول/جن/حیوان به حسب واحد سختی یک کیسه طلا به حسب ضرورت داده شود.

جدول امتیاز

میزان امتیاز	جدول امتیاز *
۲۰	اولین نفر که به منزل نخست خود بازگشت
۲	به ازای هر واحد سختی از کارت های حفظ شده
۱	به ازای هر هر وعده غذایی به جا مانده
۴	به میزان هر کیسه طلا به جا مانده
۱	به میزان هر قدرت به جا مانده

- تمامی بازیکن ها حق دارند که روایت خود را در قالب فیلم، عکس، متن در سایت و یا [صفحه اینستاگرام](#) ارسال نمایند.
- افرادی که روایت خود را ارسال نمایند از هدایا و تسهیلات ویژه ای بهرمنند خواهند شد.
- اشخاصی که در یک مرحله بیش از ۱۱۰ امتیاز کسب نموده می توانند از ۱۰٪ تخفیف روی محصولات و خدمات «گروه مشاوران خلاق مدیر Z» یا «صدیق ایرانی» استفاده نمایند
- افرادی که در دو بازی متوالی شکست خورده می تواند از ۱۵ دقیقه مشاوره رایگان (روانشناسی یا کوچینگ) استفاده نمایند



معرفی شخصیت ها و ویژگی آن

می توانید برای آشنایی بیشتر نسبت به کاراکترهای بازی روایت های کهن و باورهای مردمی سالیان قدیم را مطالعه نمایید.



رستم نام آوورترین چهره اسطوره‌ای در شاهنامه و به تبع آن، مهم‌ترین چهره اسطوره‌ای ادبیات فارسی است. او فرزند زال و رودابه است و نبیره گرشاسپ و از راه گرشاسپ به جمشید می‌رسد؛ تبار مادری او به مهرباب کابلی و ضحاک می‌رسد. وی اسبی به نام رخش داشت که در تمام نبردها یار و یاور او بود. رستم و اسبش، رخش، سرانجام با دسیسه شغاد، برادر ناتنی رستم، کشته شدند.





سهراب پهلوان افسانه‌ای در شاهنامه است که پدرش رستم و مادرش تهمینه دختر شاه سمنگان است. سهراب با سپاه تورانیان به نبرد ایران آمد و در جنگی تن‌به‌تن با رستم کشته شد

تهمینه در شاهنامه، دختر شاه سمنگان، همسر رستم و مادر سهراب است. ساخته شده از دو بخش تهم و اینه که بخش اول به مفهوم قوی و نیرومند و بخش دوم پسوند نسبت است و با هم به معنی زن قوی و نیرومند می باشد

گردآفرید گردآفرید در شاهنامه دختر جنگاور گزدهم از پهلوانان دژ سپید است که در زمان لشکرکشی سهراب به ایران در لباس مردانه به جنگ با سهراب رفت. در میان نبرد چون سهراب به زن بودن او آگاه شد، گردآفرید تدبیری کرد و توانست با اندیشه از دست سهراب برهد. گردآفرید نماینده همان زنان دلیر و جنگاور ایرانی است که نمونه آنان را در سپاهیان هخامنشی و اشکانی و حتی ساسانی می بینیم. او به عنوان یک زن چند صفت برجسته را همزمان به نمایش می گذارد. او پاکدامن است و اسیر و سوسه نمی شود. از سوی دیگر او دلاوری و شجاعت و بی باکی و وقار یک سردار بزرگ را دارد. همچنین او با تدبیر و با خرد است. عقل او بر احساسش غلبه دارد. داستان او در شاهنامه باز هم بازتابی است از آزادی زنان در جامعه ایران باستان

کاراکترهای کارت بازی

باقپو: باقپو در باورهای مردم لرستان، ماری است سمی و کشنده، دارای چند پا که به جای فلس، کرک و پرهایی بدنش را پوشانده است. سم این مار می تواند هر شخصی را در جا ناکار کند. باقپو همچنین بال‌هایی دارد که می تواند توسط آنها برای مدتی روی هوا شناور باشد. این مار در گندمزار کمین کرده و به هر کسی که از آنجا رد شود حمله می کند.

کاراکتر بد اقلیم: کوهستان شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۵ وعده غذا پیام: دو منزل عقب برو تا پادزهر تهیه کنی

ببلویی: در باورهای مردم جنوب خوزستان، نام موجودی سیاه و مقاوم در برابر گرمای سخت ظهر تابستان است. مردم این مناطق می گویند که ببلویی فقط در گرمای ظهر تابستان در کنار رودخانه دیده می شود و اگر کسی در این وقت کنار رودخانه برود، باید حواسش به این موجود ترسناک باشد.

کاراکتر خنثی اقلیم: جلگه شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۶ وعده غذا پاداش: ۴ کیسه طلا پیام: یکم استراحت کن خسته شدی یک دست بازی نکن



داغلار گولو: داغلار گولو، حیوانی افسانه‌ای است که نامش در شهر ماکو در استان آذربایجان غربی و چندین شهر و روستای اطراف آن شنیده شده است. این حیوان که در اصل یک نوع گرگ است، مانند آدمیزاد حرف می‌زند و راه می‌رود. داغلار گولو مدافع طبیعت است و با لباس طلایی-سبز خود در کوه‌ها پرسه می‌زند و شکارچیان و کسانی که به طبیعت و کوه آسیب می‌زنند را شناسایی می‌کند. داغلار گولو به عنوان مجازات، ابتدا زبان این انسان‌ها را می‌خورد تا نتوانند فریاد بزنند، سپس آرام‌آرام بدنشان را درحالی که زنده‌اند می‌خورد و درنهایت جسدشان را روی پشت بام منزل پدری‌شان می‌اندازد.

کاراکتر بد اقلیم: جنگل شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا

پیام: به طبیعت لطمه نزن

گال: گال در باورهای مردم شیروان در خراسان شمالی، موجودی است شبیه به مردی که بدن و سرش پر از موست. قد او به بالای دو متر می‌رسد و سینه‌ها، گوش‌ها و پاهایش بسیار بزرگ‌تر از حد معمول است. گال عموماً کنار چشمه‌ها و چاه‌های آب دیده می‌شود. این موجود، شب‌هنگام جلوی راه باغبانان و کشاورزانی را که برای آبیاری به باغ و زمین‌هایشان می‌روند می‌گیرد و شروع به تقلید رفتار آنان می‌کند، سپس آرام‌آرام به آنان نزدیک می‌شود تا به آنان آسیب برساند. بهترین سلاح برای مبارزه با گال، بی‌توجهی به اوست؛ یعنی باید طوری رفتار کرد که انگار او وجود ندارد، در این صورت گال ناامید می‌شود و به راه خود می‌رود.

کاراکتر بد اقلیم: بیابان و مرتع شاخه: انسان گونه سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: دو دقیقه حرف نزن و آرام به منزل بعدی برو

عروس حاج طهماسب: در میان مردم روستای گودین در اطراف کنگاور در استان کرمانشاه، داستانی افسانه‌ای وجود دارد که دهان به دهان نقل می‌شود: فردی به نام حاج طهماسب در روستای گودین زندگی می‌کرد. حاج طهماسب پسری داشت که با وجود مخالفت پدرش، با دختری ناشناس از عشایر ازدواج کرده بود. بعد از مدتی، این دختر هر نیمه‌شب از خانه بیرون می‌رفته و هنگامی که شوهرش متوجه می‌شود، قضیه را برای پدرش حاج طهماسب تعریف می‌کند. حاج طهماسب به او می‌گوید که دختر قطعاً شب‌ها پیش مردی دیگر می‌رود. بنابراین یک نیمه‌شب، وقتی که دختر از خواب بیدار می‌شود تا بیرون برود، شوهرش همراه با حاج طهماسب با چوب و چماق دنبال او می‌دوند تا او را بگیرند و بکشند. اما هنگامی که به نزدیکی کوه می‌رسند، ناگهان با انسانی گرگ‌نما مواجه می‌شوند که به زبان محلی می‌گوید: «مه گرگ نسیم گرگاسم، عروس حاج طهماسبم» یعنی من گرگ نیستم، گرگ‌نما هستم، عروس حاج طهماسب هستم. مردم از او می‌ترسند و فرار می‌کنند. عروس حاج طهماسب نیز هیچگاه به خانه برنمی‌گردد.

کاراکتر خنثی اقلیم: کوهستان شاخه: انسان/حیوان سختی: ۱ بها نبرد: ۱ وعده غذا



پاداش: ندارد پیام: من گرگاسم، عروس حاج طهماسم

ارژنگ دیو: ارژنگ دیو کاراکتر معروفی که فردوسی در قصه‌ی نهم شاهنامه خود آورده است: هوا رو به تاریکی می‌رفت، رستم با شکست اولاد و لشکریانش او را به بند خویش درآورده بود برای نجات کیکاووس.

کاراکتر منفی اقلیم: شهر و مرتع شاخه: غول سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام: برای ادامه یک کارت از اقلیم قبلی بردار

موسی کوتقی: افسانه‌ی موسی کوتقی در باورهای مردمی خراسان شنیده شده است و داستان آن از این قرار بوده که سه برادر بودند به نام‌های موسی، تقی و کریم. این سه برادر هنگامی که کودک بودند بدون اجازه برای بازی از خانه دور می‌شوند. تقی حین بازی کردن گم می‌شود و موسی و کریم نمی‌توانند او را پیدا کنند. در نهایت موسی و کریم از خدا می‌خواهند که دنبال تقی بگردد و یکی از آنها را به پرنده‌ای تبدیل کند تا بتواند پرواز کند و از آسمان به دنبال تقی بگردد تا آن یکی بتواند به خانه برود و خبر گم شدن تقی را به پدر و مادر بدهد. خدا دعایشان را مستجاب می‌کند؛ کریم به پرنده‌ای تبدیل می‌شود و به پرواز درمی‌آید اما نمی‌تواند تقی را پیدا کند. از آن به بعد مدام با صدای خودش از موسی سراغ تقی را می‌گیرد شاید به خانه برگشته باشد. نقل است که این صدا به عنوان آواز در نسل‌های بعدی این پرنده نهادینه می‌شود. **کاراکتر خنثی اقلیم: شهر مرتع شاخه: حیوان سختی: ۱ جریمه نبرد: ۱ کیسه طلا پاداش: ۲ وعده غذا پیام: دفعه بعد کارت رفیق برداره**

حله پوستی: در باورهای مردم خراسان جنوبی، به‌ویژه در شهر قائن نام هیولایی است که پوستی وحشتناک دارد. این هیولا هنگامی که این شعر خوانده شود به سراغ کودکان فضول و بی‌تربیت می‌رود: «حله‌پوستی بیا پوز خو دراز کن مار ببر چون کار خلاص کو». معنی شعر این است که حله‌پوستی بیا دهانت را دراز کن و این بچه (نام بچه را در شعر می‌گذارند) را ببر و ما را از دستش خلاص کن.

کاراکتر منفی اقلیم: شهر و مرتع شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۶ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام: «حله‌پوستی بیا پوز خو دراز کن مار ببر جان کار خلاص کو»

یک سرو دو زانو: در روایتی میان مردم اهل سرخس در قصه‌های کودکانه، موجود ترسناکی به نام یک سر و دو زانو وجود داشته (شبیبه به یک سر و دو گوش). موجودی که فقط یک سر و دو زانوش دیده می‌شده و بچه‌های نق‌نقو و شیطان را می‌برده. برخی این موجود را فقط با یک سر و دو زانو متصل به سر تصور کرده‌اند و برخی دیگر آن را موجودی محو می‌پنداشتند که فقط سر و زانوی او مشخص بوده است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهر و مرتع شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام غول: ۲ جاذبه‌ی گردشگری سرخص بگو



آبلاکو: آبلاکو، آبلاکو یا اولاکو در گیلان نقل می‌شود که در زمان‌های دور، تازه‌عروسی که در خانه تنها بود، در دیگی آب گرم کرده و آن را در تشنی ریخته و مشغول حمام کردن بود که ناگهان پدرشوهرش وارد خانه شد (خانه‌های قدیمی گیلان و مازندران دیوار و حصار نداشتند). تازه‌عروس برای آنکه پدرشوهرش او را لخت نبیند، تشت آب را روی خود گذاشت و به این ترتیب تبدیل به آبلاکو یا لاک‌پشت شد. در روایت دیگری از این افسانه نقل شده، روزی در حمام میان عروس و مادرشوهر بگومگو درگرفت، مادرشوهر عروس را نفرین کرد و عروس شرمنده شد و طاس حمام را بر سر خود گذاشت و آنگاه به شکل لاک‌پشت درآمد.

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: غول سختی: ۳ پاداش: ۲ کیسه طلا به نبرد: ۱ وعده غذا

پیام: روی کاسه یا طشت یک موزیک بزن و به پدر و والدینت نیکی کن

دراکون: کلمه‌ی یونانی دراکون به معنی مار است؛ البته اژدها مظهر واقعی و بارز یک هیولا در تمام ادوار و قرون، و در همه کشورهای بوده است. چیزی که این موجود را از دیگر هیولاها متمایز می‌کند، شهرت و آوازه‌ی زیاد و اعتقادی همگانی نسبت به این موجود است. همانگونه که داستان‌ها ساخت روان‌اجتماعی هستند، شخصیت هم که محصول مشترک افراد و اجتماع‌شان است، روان‌اجتماعی است. مردم در درجه‌ی اول زندگی‌شان را به دنبال حقیقتی عینی، بلکه به منظور ساختن معنایی ذهنی و میان‌ذهنی برای اینکه چه کسی هستند، کجا بوده‌اند و به کجا می‌روند روایت می‌کنند.

کاراکتر منفی اقلیم: دریا شاخه: اژدها سختی: ۳ به نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام:
اسم ۴ شهر که با دال شروع بشه بگو بعد اجازه میدم بری

لولوخرخره: لولوخرخره یا لولو در فرهنگ عامیانه‌ی ایرانی، موجودی خیالی و ترسناک است که برای ترساندن بچه‌ها و تربیت آنها استفاده می‌شود. لولو نماد هر موجود ترسناک و بد است که جنسیت و شکل ظاهری خاصی ندارد و خصوصیاتش در فرهنگ‌های مختلف متفاوت است. در مورد معنای واژه‌ی لولو، اطلاعات خاصی در دسترس نیست و به نظر می‌رسد که ترکیبی از اصوات ساده‌ای باشد که کودکان می‌توانند به راحتی درک یا حتی بیان کنند. لولو در ادبیات بزرگسالان نیز در ضرب‌المثل‌ها و تمثیل‌ها وجود دارد. برای مثال، «لولوی سرخمن» به معنای مترسک، در مورد آدمی به کار می‌رود که ادعا زیادی دارد، اما در واقع بیفایده و بی‌اثر است. لولو در فرهنگ ملل مختلف نیز با اسامی مختلف وجود دارد. در زبان انگلیسی Bogeyman، در هلند Oude Rode Ogen، در بلغارستان talasma، در دانمارک Bohmanaden و در هند Daar chownki خصوصیات لولو را دارند. ترساندن بچه‌ها از لولو و موجودات ترسناک در فرهنگ‌های مختلف دنیا از طریق داستان‌های ترسناک، عمدتاً به دلیل تربیت آنها برای عادت به رفتار خوب بوده است، با این توجیه که کودک متوجه نمی‌شد که چرا نباید آن کار بد را انجام بدهد؛ بنابراین وجود عامل بازدارنده و ترسناک الزامی است. اما در پژوهش‌های مختلف برای مثال، پژوهش‌های دانشگاه Purdue این مسئله عنوان شده



است که ترس از سطوح پایین مغز استفاده می‌کند؛ بنابراین کودکان هنگامی که ترسانده می‌شوند یاد نمی‌گیرند که فکر کنند. استفاده از ترس برای تربیت باعث می‌شود که کودکان حتی در بزرگسالی سریع‌تر و از چیزی‌های بیشتری بترسند.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: غول سختی: ۲ بها نبرد: ۱ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا

پیام: از یک بازیکن بخواه یک خاطره ترسناک کودکی روایت کنه

گژه هویله: در باور مردم لک، موجودی است که شب‌ها و در کوه‌های با شکارچیان روبه‌رو می‌شود و حرکات آنها را موبه‌مو تقلید می‌کند. گژه‌هویله این کار را تا جایی انجام می‌دهد تا شکارچی از شدت ترس روی زمین بیفتد یا فرار کرده و از صخره‌ها سقوط کند. اگر شکارچی‌ای در برابر گژه‌هویله مقاومت کند، می‌تواند جان سالم به در ببرد. در داستانی آمده است که فردی گژه‌هویله را شناخته بود، دستانش را به روغن کباب آغشته کرد و دستان چربش را به موهای سر و ریشش مالید. گژه‌هویله نیز این کارها را تقلید کرد. شکارچی چوبی را که داشت می‌سوخت برمی‌دارد و با احتیاط به خود نزدیک می‌کند. گژه‌هویله نیز این کار را می‌کند اما احتیاط به خرج نمی‌دهد و موهایش آتش می‌گیرد. او از شدت سوزش خود را از صخره پرت می‌کند و می‌گوید: «دس وژم و پا وژم، آگرم دا اج بدن وژم»؛ یعنی با دست و پای خودم به بدنم آتش زدم». این جمله امروز در میان لک‌زبانان به ضرب‌المثل تبدیل شده است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهر و مرتع شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا

پیام غول: دس وژم و پا وژم، آگرم دا اج بدن وژم

سعلوه: سعلوه یا سعلووه، در باورهای مردم عرب خوزستان، زنی سیاه‌پوش و زشت با موهای ژولیده و کثیف است. گفته می‌شود که والدین، کودکان خود را با این شعر از سعلوه می‌ترسانند: «سعلوه می‌دزدتت، می‌خوردت، نخوابی سعلووه میاد می‌بردت». گاهی هم در روایت‌های دیگر سعلوه موجودی زشت و پشمالو توصیف شده که می‌تواند خودش را به شکل زنان زیبا درآورد تا مردمان آواره در بیابان را فریب دهد. ریشه‌ی این افسانه به باورهای مردم عرب برمی‌گردد. در این باور کهن، سعلوه یک شخصیت اهریمنی زن است که شکل عجیب و ترسناکی دارد. بدنش مانند میمون پر از پوست، اما این توانایی را دارد که به زنی زیبا، موبلند و آراسته تبدیل شود. او مردان را اغوا می‌کند، سپس آنها را می‌کشد. در روایت دیگر، اگر عاشق مردی می‌شد، او را به رودخانه می‌برد و با او ازدواج می‌کرد و از او بچه‌دار می‌شد و پس از سال‌ها او را برمی‌گرداند. نکته‌ی قابل توجه این است که کلمه‌ی سعلوه در صحرا و روستاهای اردن به زن لاغر یا زشت اطلاق می‌شود. برخی از محققان بر این باورند که ریشه‌ی این شخصیت به لیلیت در حماسه‌ی گیلگمش برمی‌گردد که تقریباً به معنای واقعی کلمه از نظر ویژگی‌هایش با سعلوه یکسان است.

کاراکتر منفی اقلیم: جلگه شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۲ وعده غذا پاداش: ۱ کیسه طلا پیام:

موها اگر پریشون یک وعده غذا مهمون من باش



گوبدشاه: گوبدشاه نام فرمانروایی اسطوره‌ای نامیراست که در متون مذهبی زرتشتی دیده می‌شود. براساس نوشته‌ی بُندَهشَن، گوبدشاه فرزند اگریرا و پاشانگان است. گفته می‌شود که او بزرگ روحانی سرزمین‌های همسایه ایران، شاید «جایی در میان ترکستان» و «چیستان» چین امروزی بوده است. او را نیمی گاو و نیمی انسان توصیف می‌کنند. او در ساحل دریاچه‌ای می‌نشاند و خدایان را پرستش می‌کند. او در دریاچه آب می‌ریزد و فرمانروای جاودانه است که در روز قیامت آنچه از بین رفته را احیا می‌کند. گفته می‌شود که او حافظ گاو هادایانش است که چربی او اکسیر جاودانگی را در آخرالزمان در دژی آهنین فراهم می‌کند.

کاراکتر خوب اقلیم: شهر و مرتع شاخه: ایزد سختی: ۵-نا میرا

پیام ایزد: این کیسه های طلا را بگیر (۴ کیسه) و به منزل دیگر برو

فاطماخانم: در افسانه‌های مردم رامیان استان گلستان این داستان نقل می‌شود که فاطماخانم دختر زیبایی بود که با نامادری اش زندگی می‌کرد. فاطماخانم نامزد شاهزاده بود و نامادری به همین دلیل به او حسادت می‌کرد. نامادری در شب عروسی به فاطماخانم لبلبو (تمشک) می‌خوراند تا دختر شکم‌روش بگیرد. شب که دختر به بستر شاهزاده می‌رود حالش بد می‌شود در خواب بستر را کثیف می‌کند. فردا صبح شاهزاده فکر می‌کند که آن خرابکاری کار خودش بوده. با خجالت به فاطماخانم می‌گوید که پنهانی رختخواب را بشوید و اگر به کسی چیزی نگوید سرتاپای او را طلا می‌گیرد و او را سوگلی خودش می‌کند. فاطماخانم می‌پذیرد و شاهزاده نیز به قول خود وفا می‌کند. نامادری بعد از چند روز که فاطماخانم را می‌بیند از او می‌پرسد: «لبلبوها با تو چه کردند؟» فاطماخانم هم می‌گوید: «مرا ملکه و صاحب جواهرات کردند!» نامادری از شدت حسادت او را در تنوری زندانی می‌کند. جارچی‌ها به دستور شاهزاده در شهر دنبال فاطماخانم می‌گردند. خروسی که متوجه قضیه شده بود، قوقولی قوقو می‌کند و با آواز جای فاطماخانم را به جارچی اطلاع می‌دهد.

کاراکتر خنثی اقلیم: جنگل شاخه: انسان سختی: + پاداش یافتن: ۴ کیسه طلا

پیام: ۴ کیسه طلا مزدگانی شما

آل آروادی: در باور مردم آذربایجان، نام موجودی است که تنها به خانه‌های روستایی وارد می‌شود، در دهان زائو زغال می‌گذارد تا دهانش باز بماند و سپس جگر زائو را بیرون می‌کشد و می‌خورد. در شنیده‌های دیگر، آل آروادی نوزادان تازه‌متولدشده را با خود می‌برد. در روایات دیگر، این موجود سینه‌های درازی دارد که دور گردنش پیچیده شده، به انسان آسیبی نمی‌رساند و تنها او را می‌ترساند. اما اگر انسانی را در کوه گیر بیندازد، او را با خود به چاه محل زندگی اش می‌برد و از او برای کندن و بزرگ کردن چاه بیکاری می‌کشد.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستان و جنگل شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه

طلا پیام: یکبار دیگر باید کارت برداری تا بتوانی به منزل دیگری برسی



خَرِ دَجَال: خر معروف دجال است که در آغاز آخرالزمان، همه‌ی مردم را با فریب از هر جایی که باشند بیرون می‌آورد و به دنبال خود می‌کشد. ظهور این خر یکی از وقایع پیش از آخرالزمان است. در باورهای عامیانه‌ی ایرانی، روایات مختلفی از این خر گفته می‌شود. در روایتی این عظیم‌الجثه هر گامش ۶ فرسنگ است و از هر موی بدنش صدای سازی شنیده می‌شود، از گوش‌هایش نان می‌ریزد و سرگینش انجیر و خرماست. مردم گرسنه و قحطی‌زده به دنبال خر راه می‌افتند تا نان و خرما بخورند و به سازه‌های آن گوش دهند؛ اما خر آنها را به برزخی می‌برد که هرگز کسی از آن بیرون نمی‌آید و به باورهای مردم، دجال پالان این خر را تا پیش از فرارسیدن آخرالزمان هر شب می‌دوزد، اما با فرارسیدن صبح، دوباره پالان پاره می‌شود. اهالی ملایر و توپسرکان به این خر چنجال؛ اهالی لرستان از جمله بروجرد خر چنجل، بختیاری‌ها خر درجال و دماوندی‌ها خرک دوجال می‌گویند. براساس روایتی که یکی از دوستان ارسال کرده است خر دوجال در باور مردم روستای حاج‌بلاغ اصفهان در آخرالزمان ظاهر می‌شود، برای افراد خوب خرما و برای افراد بد سرگین در نظر می‌گیرد و صدای ناهنجاری هم دارد.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۲ وعده غذا

پاداش: ۴ کیسه طلا پیام: گوشی تا پایان بازی خاموش کن

آق‌بلند: موجودی است که نامش در باورهای قزلباشان شهر مینودشت در استان گلستان شنیده می‌شود. توصیف این موجود اینگونه به ۶ متر هم می‌رسد و در خانه‌های خرابه و یا نیم‌ساخته زندگی می‌کند. می‌گویند آق‌بلند انسان‌های را به سمت خود می‌کشد، داخل بدن خود حل می‌کند و باعث مرگشان می‌شود.

کاراکتر منفی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۴ کیسه طلا

پیام: اگر نبرد نکردی باید یک کارت دیگر برداری

میخکویک: در باور مردم بامیان افغانستان، میخمویک یا میخ‌کوبک، نام موجودی است که کم دیده شده، کوچک و پشمالو است که برخی آن را شبیه انسان وصف کرده‌اند. برخی روایت می‌کنند که این موجود شب‌ها به طویله می‌آمده و تا صبح صدای ناهنجار تولید می‌کرده است. این صدا به چیزی شبیه کوفتن تکه‌چوب به زمین یا کوبیدن میخ به چکش وصف شده. باور این بوده که کسی که او را ببیند و چشم در چشمش شود دیوانه می‌شود.

کاراکتر منفی اقلیم: بیابان شاخه: جن سختی: ۳ پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: چ کار می‌کنی با دقت بازی کن

آذرهمایون: آذرهمایون در اسکندرنامه‌ی نظامی، نام دختری است از نسل سام که جادوگری می‌دانست. هنگامی که اسکندر می‌خواست آتشکده‌ی اصفهان را خراب کند، آذرهمایون خود را به شکل اژدها درآورد و مانع خراب شدن آتشکده



شد. به دلیل مشکلاتی که این اژدها به وجود می‌آورد، اسکندر از بلیناس، حکیم یونانی خواست تا اژدها را از بین ببرد. بلیناس توانست سحر آذرهمایون را باطل کند و او دوباره به ظاهر اصلی درآمد. اسکندر او را دستگیر کرد و به بلیناس بخشید و بلیناس با او ازدواج کرد. می‌گویند بلیناس را به این دلیل «بلیناس جادو» می‌نامند که از آذرهمایون جادوگری آموخته بود.

کاراکتر خوب اقلیم: کوهستان شاخه: ایزد سختی: ۳ پیام ایزد: این کیسه های طلا را بگیر (۳ کیسه) و ۲ منزل به جلو حرکت کن

شکر کیربندان: شکر کیربند نام یک جفت دیو به شکل شیر در باور مانوی است. این دو موجود توسط آز، مادر همه‌ی دیوان، در آفرینش سوم خلق شدند. از آنجایی که در باور مانوی از دو آفرینش پیشین انسان‌های پاکیزه باقی نماند، پیام‌آور سومی فرستاده شد به ام رشنشهرزاد تا بذر دیوان در انسان را از بین ببرد. آز که این را یک خطر می‌دید، شکر کیربندان را به صورت نر و ماده برای جفت‌گیری و تولید نسل ایجاد کرد. این کار انجام شد و حاصل‌شان توسط آز و شکر کیربندان بلعیده شدند و دو انسان نخست در آفرینش سوم، به نام گهمورد و مردیاناگ به وجود آمدند.

کاراکتر خنثی اقلیم: شهری و مرتع شاخه: حیوان سختی: ۴ پاداش یافتن: ۱ وعده غذا

پیام: در منزل بعدی آزادانه می‌توانی یک کارت از هر اقلیم که بخواهی برداری

اوجوبونوق: در روایتی میان مردم زنجان، موجودی به نام اوجوبونوق وجود دارد که به شکل یک انسان بسیار گنده و قدبلند بوده که لباسی به تنش پیدا نمی‌شده و همیشه لخت یا نیمه‌لخت بوده. کار او غارت روستاها و چپاول اموال و محصولات روستاییان بوده. نقل است که اهالی یک روستا تصمیم می‌گیرند که با کمک و همیاری یکدیگر لباسی برای او تهیه کنند. لباس را به او هدیه می‌دهند که فقط تا زانویش می‌رسیده. به خاطر این مهرورزی روستاییان، اوجوبونوق خود را شرمنده و مدیون اهالی روستا می‌بیند و تصمیم می‌گیرد که دیگر دست از آن روستا بردارد. بعد از آن اتفاق هیچ روستایی توسط این موجود غارت نشد.

کاراکتر خنثی اقلیم: بیابان شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۳ وعده غذا

پاداش: ۲ کیسه طلا + ۴ وعده غذا پیام: یک نفر که بهت بدی کرده از ته دل ببخش

آلخاتو: آلخاتو یا آلخاتو در باورهای هزاره‌های افغانستان نام جنی مونث است که به قصد ترساندن افراد خودش را نشان می‌دهد. گاهی وقت‌ها کسی که آلخاتو را می‌بیند از ترس لال یا فلج می‌شود. او گاهی افراد را به کشتن تهدید می‌کند و گاهی باعث خشکسالی می‌شود. ظاهر او را با مویی بلند که رنگ قرمز و سفید دارد توصیف کرده‌اند.



کاراکتر منفی اقلیم: بیابانی شاخه: جن سختی: ۴ بها نبرد: ۲ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام:
اسم ۷ فیلم ترستاک بگو یا باز کارت بردار

اوج: اوج در افسانه‌های بختیاری، موجودی بسیار قدبلند است، تا آنجا که با دستان بلندش از آب ماهی می‌گرفت و با حرارت خورشید کباب می‌کرد. طبق شنیده‌ها، اوج با مادرش در دره‌ی بازفت شهرستان کوهرنگ استان چهارمحال و بختیاری زندگی می‌کرده است. درباره‌ی او این افسانه وجود دارد که روزی پاهای اوج درد گرفته بود. اوج پایش را روی رودخانه‌ی بازفت دراز می‌کند و به مادرش می‌گوید که به پایش مرهم بمالد اما مرهم پای دردناک او را درمان نکرد و بعد از مدت کوتاهی، پاهایش خشک شد و مثل یک پل سنگی طبیعی روی دره‌ای که رودخانه در آن جریان داشت باقی ماند و خود جان سپرد.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستان شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام:
حالا وقت آن رسیده که بلند شوی اگر نتوانستی با انگشت دست نوک پاهای خود را لمس کنی باید یک کارت دیگر برداری

کولش: نام حیوانی درنده، بزرگ و ترسناک است که نامش در غرب کرمانشاه و ایلام شنیده شده و در کوه‌های زاگرس غربی نیز دیده شده است. این حیوان شبیه کفتار و گرگ است و براساس روایت‌هایی که در شهر آبدانان ایلام شنیده شده است، آدمخوار است. اطلاعات زیادی در مورد این حیوان موجود نیست.

کاراکتر خنثی اقلیم: کوهستان شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام:
اگر تنها پهلوان عرصه میدانی بدان که سختی من بیشتر شده (سختی ۴)

غرغرمومو: در بین اهالی مناطق قشلاقی شرق قزوین، نام موجودی است که هنگام رعد و برق شدید در عصر ظاهر می‌شود و کودکانی را که بیش از حد بهانه‌گیر و غرغرو هستند در نقاط دوردست شناسایی می‌کند و با خودش می‌برد. غرغرمومو این کودکان را در نقاط دوردست و تاریک رها می‌کند تا دیگر کسی صدای غرغرشان را نشنود. این غول همیشه با خودش طنابی از جنس موی انسان دارد که به قلبی طلایی وصل است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا پیام: بدون غرغر ۶ وعده غذا به نفری که کمترین غذا رو داره بده

بختک: بختک کاراکتر معروفی است که بارها از مادر بزرگ‌ها و پدر بزرگ‌ها نام آن را شنیده‌ایم و جزئی از باورهای جداناپذیر ما شده است. ابوالقاسم فردوسی نیز در قصه‌ی هشتم به آن اشاره کرده است. این کاراکتر شب‌ها بر انسان‌هایی که به شکم خوابیده‌اند می‌آید و اجازه نمی‌دهد که آنان توان کوچک‌ترین حرکتی داشته باشند. داستان‌ها و روایت‌هایی



زیادی در این زمینه به گوش ما رسیده و حتی امروز نیز شنیده می‌شود که افرادی نقل می‌کنند در بعضی شب‌ها این حالت برایشان ایجاد شده است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: جن سختی: ۴ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام جن: نمیدارم از جات جوم بخوری (همچنان در این منزل باقی بمان)

نی نی خُمخُمو: نام موجودی افسانه‌ای است که نامش بین مردم ارومیه شنیده می‌شود. طبق این افسانه، نی نی خُمخُمو شب‌ها پشت در خانه‌هایی که در آن نوزادی وجود دارد می‌آید و پس از مطمئن شدن از خواب بودن والدین، در خانه را باز می‌کند. پس از آن، بچه‌هایی که همراه نی نی خُمخُمو هستند وارد می‌شوند و نوزاد را می‌دزدند.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: غول چه سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام غول: یکی از افتخارات (کارت ها) می‌گیرم تا بتونی رد بشی

مار جوشا: در منظومه‌ی فرامرزنانه، مار جوشا دشمن پادشاه هند است. فرامرز که می‌خواهد پادشاه هند را یاری کند و دشمنان را از میان بردارد، با این مار می‌جنگد و او را از بین می‌برد. به روایت فرامرزنانه، از دم تا سر این مار ۴۰ ذرع (حدود ۴۰ متر) است، زهر او بسیار سمی و پوست او چنان کلفت است که هیچ تیر و شمشیری آن را نمی‌برد. این مار چنان بزرگ و خشمگین است که با یک نفس کشیدن او شیر از بیشه بیرون کشیده می‌شود و به داخل دهان او می‌رود. در این داستان، فرامرز الماسِ ضحاک را به دست می‌گیرد و خود را داخل صندوق پنهان می‌کند و وقتی اژدها ظاهر می‌شود، با نفس کشیدنش صندوق به دهانش می‌رود. فرامرز از صندوق بیرون می‌آید و با الماس تن و مغز اژدها را از درون زخمی می‌کند. در انتها پهلوی مار جوشا را پاره می‌کند و از بدنش بیرون می‌جهد.

کاراکتر منفی اقلیم: دریا و جلگه شاخه: اژدها سختی: ۳ بها نبرد: ۱ وعده غذا پاداش: ۴ کیسه طلا پیام غول: به جای همه بازیکن هارو مهمون کن

تابع و تابعه: به عقیده عرب‌های قدیم، هر شاعر جنی دارد که به او شعر تلقین می‌کند. اگر این جن مذکر باشد، به او تابع و اگر مؤنث باشد به او تابعه می‌گویند. این مطلب در شعر جمال‌الدین عبدالرزاق اصفهانی و رودکی سمرقندی نیز آمده است و به این معناست که در ایران نیز این باور شنیده شده و نقل می‌شده است.

گویند که تابعه کند تلقین شاعر چو قصیده‌ای کند انشی
(جمال‌الدین عبدالرزاق اصفهانی)

دکتر محمد دبیرسیاقی در حاشیه‌ی این بیت رودکی نوشته است که در بین اقوام قدیم، این اعتقاد شایع بوده که ارواح نامرئی که به انسان مهر و علاقه پیدا می‌کنند، در همه حال همراه او هستند و ظهور همه‌ی آثار بدیع هنری و ذوقی و



اکتشافات و اختراعاتی که به دست بشر انجام می‌گیرد و همچنین بعضی از الهامات بر اثر تلقین و راهنمایی همین موجودات نامرئی است.

کاراکتر خشتی اقلیم: بیابان شاخه: جن سختی: ۴ بها نبرد: ۱۰ وعده غذا

پیام: ورچه دوصد تابعه فریخته داری **** نیز پری باز و هرچه جنی و شیطان (رودکی)

اهریمن: آنگرا ماینیو، که در زبان فارسی میانه اهریمن نیز نامیده می‌شده، در دین ایرانیان باستان به‌خصوص دین زرتشتی، دشمن اهورامزدا محسوب می‌شود. ویرانگر خلقت اهورامزدا که به عنوان دیو دیوها، رئیس شر توصیف شده است. در ایرانیکا آمده که در متون اولیه اوستایی، انگرا ماینیو (مینویو/ مانیو) کمتر تجلی دنیوی یا مادی دارد و بیشتر مفهومی مضر و مخرب است. اگرچه در متون متأخر و آثاری هنری باقیمانده، به شکل مادی انسان، مارمولک، پرنده یا آژی‌دهاک (ضحاک) تصور شده است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهر و در تاریکی شاخه: رئیس شر سختی: ۵ - نامیرا

پیام اهریمن: نصف جان و نصف وعده های غذایی در خزانه بریز و برو

شوهه: شوهه، موجودی است که نامش در بین اهالی کردستان شنیده می‌شود. شوهه همیشه در کمین نوزادان و کودکان زیر یک سال بود. اگر نوزاد در اتاقی تنها می‌ماند، ممکن بود شوهه به او حمله کند. بنابراین هر زمان نوزادی فوت می‌شد، می‌گفتند شوهه بچه را برده است. گویا شوهه توسط اهالی کردستان دیده نشده و شمایل ظاهری او تاکنون تعریف نشده است ولی مردم شدیداً باور داشتند که مرگ تمام نوزادان که آثار مریضی نداشتند و یا بر اثر تصادف و حادثه‌ی خاصی نبوده، بر اثر حمله‌ی شوهه بوده است.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستان شاخه: جن سختی: ۳ بها نبرد: ۲ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام

جن: پنج وعده غذا بین بازیکن ها تقسیم کن

سرخاب دیو: سرخاب دیو نام برادر پولادوند در منظومه‌ی حماسی بزرزنامه است. پولادوند به سپاهش می‌گوید که که بروز را از جنگ منصرف کنند. بنابراین پولادوند با همراه سرخاب، نامه‌ای به بروز می‌نویسد، پیشنهاد آشتی می‌دهد و می‌گوید که اگر بروز از جنگ منصرف شود، دختر خود و سرزمین چین را به او خواهد داد. سرخاب، نامه را به بروز می‌رساند، اما بزرو با خواندن نامه خشمگین می‌شود و آن را پاره می‌کند. سرخاب بعد از دیدن این بی‌احترامی به بروز حمله‌ور می‌شود ولی بروز با یک سیلی او را بیهوش می‌کند و سر او را می‌برد. قرطاس، فرزند سرخاب نیز به دست بروز کشته می‌شود.

کاراکتر خشتی اقلیم: بیابان شاخه: غول سختی: ۲ بها نبرد: ۱ وعده غذا



پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: یک لیوان آب بخور تا بتونی راحت از این اقلیم بگذری

پولادوند: در منظومه‌ی حماسی برزنامه، پولادوند دیوی است که دشمن رستم است. برزو [فرزند سهراب و نوه‌ی رستم] با سپاهی عازم چین می‌شود و در راه با دیوی برخورد می‌کند. بروز ضمن معرفی خود به این دیو - که خود پولادوند بوده - به او می‌گوید برای بردن سر پولادوند به کشور چین آمده است. پولادوند خشمگین می‌شود و آن دو با هم گلاویز می‌شوند. چون به نتیجه‌ای نمی‌رسند، نبرد را به روزی دیگری موکول می‌کنند اما این جنگ ادامه‌دار می‌شود. درنهایت پولادوند و برزو با یکدیگر کشتی می‌گیرند و برزو پیروز می‌شود.

کاراکتر خنثی اقلیم: بیابان و مرتع شاخه: غول/دیو سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا

پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: اگر رستمی به جنگ من بیا!

هولو: در باورهای مردم سیستان و بلوچستان، نام جن مردم‌آزاری است که شب‌ها خود را به شکل گاو نر درمی‌آورد و به مردم حمله می‌کند. همچنین آمده است که جن‌ها در روزهای یکشنبه و سه‌شنبه مردم‌آزارتر می‌شوند.

کاراکتر خنثی اقلیم: بیابان و مرتع شاخه: جن سختی: ۲ پاداش: ۲ کیسه طلا

پیام: یکشنبه‌ها و سه‌شنبه‌ها سختی ام ۲ برابر است.

دیو سپید: دیو سپید یکی از هفت‌خوان رستم و معروف‌ترین قصه‌ی شاهنامه‌ی فردوسی است. در این قصه از دیوی قوی‌هیکل و با چهره‌ی سیه‌چرده و مویی به رنگ سفید نقل شده که توسط رستم کشته می‌شود. رستم که با راهنمایی اولاد توانست ارژنگ‌دیو را از پای درآورد، برای آزاد کردن کیکاووس و همراهانش وارد شهر مازندران شد. با ورودش رخس شیعه‌ی بلندی کشید. کیکاووس که صدای رخس را می‌شناخت با شنیدن صدایش شادمان شد و گفت دوران غم به سر رسیده است. کیکاووس گفت که آنها نابینا شده‌اند و پزشک برای بازگشت بینایی‌شان خون جگر دیو سپید را تجویز کرده است. رستم هم با همراهی اولاد به سرعت به طرف هفت‌کوه محل زندگی دیو سپید به راه افتادند؛ راهی که بسیار دشوار و دیوان‌فراوان داشت. دیو سپید با سنگ آسیاب و کلاه خود و زره آهنی به جنگ رستم رفت. رستم یک پا و یک ران او را از بدن جدا ساخت. دیو با همان حال، با رستم گلاویز شد و نبردی طولانی میان آن دو درگرفت که گاه رستم و گاه دیو در آن برتری می‌یافتند. در پایان، رستم با خنجر خود دل دیو سفید را پاره کرد و جگر او را درآورد. سایر دیوان با دیدن این صحنه فرار کردند. با چکاندن خون دیو سپید در چشمان کیکاووس و سپاهیان ایران، همه‌ی آنان بینایی خود را بازیافتند و به جشن و پایکوبی مشغول شدند.

کاراکتر خنثی اقلیم: غار تاریک شاخه: غول سختی: ۳ پاداش: ۳ کیسه طلا بها نبرد: ۵ وعده غذا

پیام: تنها رستم را به جنگ می‌طلبم



عالم افروز: در منظومه‌ی سام‌نامه (منسوب به خواجوی کرمانی)، عالم‌افروز نام یک پری است که دلدادگی سام می‌شود. او خود را به شکل گورخری درمی‌آورد و در مسیر سام قرار می‌گیرد تا سام به قصد شکار به دنبال او برود. بعد او ظاهر می‌شود و عشقش را به او اعتراف می‌کند. سام در حال شنیدن سخنان عالم‌افروز چشمش به نگاره‌ای بر دیوار قصری می‌افتد که تصویر پری‌دخت، دختر پادشاه چین است. سام به عالم‌افروز بی‌توجهی می‌کند و به دنبال پری‌دخت به سرزمین چین می‌رود. عالم‌افروز از شکست خوردن این عشق غمگین می‌شود، کینه‌ی سام و پری‌دخت را به دل می‌گیرد و با تمام قوای خود درصدد جدایی افکندن بین سام و پری‌دخت و حتی نابود کردن آنها برمی‌آید.

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: پری سختی: ۱ پاداش: یک کیسه طلا

پیام: اگر بازیکن نقش سهراب داشته باشد یک دور بازی نمی‌کند.

گتوگرسنلی: در میان ترکان قزلباش رامیان، گتوگرسنلی موجودی افسانه‌ای است که به شکل زنی که بقچه‌ای در دست دارد. این موجود به روایتی، کودکان فضول یا کودکانی را که در جنگل تنها و سرگردان بودند، داخل بقچه می‌انداخت و می‌برد.

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: انسان سختی: ۲ پاداش: ۳ کیسه طلا

پیام: به اقلیم قبلی برو و برای رد شدن یک کارت دیگر بردار

هُورِ خَشْتِيَه: در آیین کهن ایرانی، نام ایزد خورشید به شمار می‌آمد و واژه‌ی هورخشیتیه در زبان پارسی میانه به خورشید و سپس در زبان فارسی نو به خورشید تبدیل شده است. در یشت ششم در اوستا، به طور کوتاه وصف این ایزد با اسبان تیزرو و ستایش خورشید آمده است. در آیین کهن ایرانی، روز یازدهم هر ماه به نام ایزد ستایش می‌شده است.

کاراکتر خوب اقلیم: آب و جلگه شاخه: ایزد خورشید سختی: ۵ - نامیرا

پیام ایزد: لطف درگاه ایزدان شامل حالت باد؛ ۵ کیسه طلا و ۷ وعده غذایی از خزانه بردار

اکوان دیو: در قصه‌ی ششم شاهنامه‌ی فردوسی آمده است: روزی روزگاری در فصل بهار در زمان پادشاهی کیخسرو او به همراه بزرگان و پهلوانان ایران زمین مجلسی برپا کرده بود و همگی در کنار یکدیگر خرسند بودند که ناگهان چوپانی دوان دوان به درگاه شاه آمد و گفت که گورخری وحشی به میان گله‌ای اسبانش آمده است. او مانند شیری درنده است که به گله‌ی اسبان شاه حمله می‌کند و اسبان را از پای درمی‌آورد؛ او بسان خورشید، زردرنگ و خط‌های سیاه از یال تا دم بر پشت دارد. کیخسرو پی می‌برد که این جانور نمی‌تواند گورخر باشد؛ زیرا گورخر از اسب نیرومندتر نیست. این جانور، همان اکوان دیو است که در هیئت گورخر درآمده است. رستم در نبرد با این دیو هر بار که سوار بر رخس به او هجوم می‌برد دیو ناپدید می‌شود. در آخرین نبرد، رستم خسته و در کنار چشمه‌ای به خواب می‌رود و در آن زمان، اکوان به او



می‌تازد و او را با زمین اطرافش بلند می‌کند و به هوا می‌برد و به رستم می‌گوید که او را به دریا افکند یا به کوهستان؟ رستم چون می‌داند که کار دیو واژگونه است، کوه را انتخاب می‌کند و چون به آب افکنده می‌شود با شنا خود را نجات می‌دهد. بعد از آن، دیو را می‌یابد و با او روبه‌رو می‌شود و برای شکست او، نام خدا را بر زبان می‌آورد تا دیو جادو به کار نبندد و سر دیو را می‌برد. سپس رستم بر رخس می‌نشیند و با اسبان و پیلان غنایم را نزد شاه می‌برد و اسبان را بین ایرانیان قسمت می‌کند و پیلان را به شاه می‌سپارد و ماجرای نبردش را برای او بازمی‌گوید. براساس نوشته‌های برهان قاطع، بعضی محققان اکوان دیو را محرف اکومان دانسته که در اوستا Aka-manah به معنای اندیشه‌ی پلید آمده است و نام دیوی است که مظهر اندیشه‌ی پست، شرارت و نفاق و در مقابل وهومن بوده. محمدجعفر یاحقی نیز در کتاب (فرهنگ اساطیر ایران) اشاره کرده است که برخی پژوهشگران، اکوان را همان «اکه‌منه» یا «اکومن» دانسته‌اند.

کاراکتر منفی اقلیم: آب و دریا شاخه: دیو سختی: ۳ پاداش: ۳ کیسه طلا پیام: خروشید و بیچید و بانگ و غریو **ز دریا برآمد چو اکوان دیو (فردوسی)**

نهنکال دیو: دیوی است که در مثنوی سام‌نامه منسوب به خواجوی کرمانی آورده شده است. سام که عاشق پری دخت فغفور چین بود و فغفور برای سام این شرایط را گذاشته بود که اگر بتواند نهنکال دیو که در چین برای او و مردم دردسر ایجاد می‌کند را از بین ببرد، اجازه‌ی ازدواج با پری‌دخت را خواهد داد. سام به جنگ نهنکال می‌رود، اما نهنکال که دیوی زیرک و دارای لشکری بزرگ از دیوان است و با او به مبارزه می‌پردازد و نزدیکان ساک را نیز اسیر می‌کند. سام به سختی همراهانش را از دست نهنکال نجات می‌دهد و یک بار موفق می‌شود که نهنکال را اسیر کند اما این دیو به او وعده می‌دهد که اگر او را آزاد کند، با هم نزد فغفور چین می‌روند و از او عذرخواهی می‌کند؛ چون دلیل آزارهای او این بوده که او نیز عاشق پری‌دخت بوده است اما امیدی به وصل نداشته... سام در نبرد نهایی با نهنکال، وقتی دیو می‌خواست شاخش را به سینه او فروببرد، شاخ او را می‌شکند و او را می‌کشد.

کاراکتر خنثی اقلیم: شهری شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۵ وعده غذا

پاداش: عشق پیام: اگر منو شکست بدی به دختر/پسر رویاهات خواهی رسید.

وای‌و: در فرهنگ و باور کهن هند و ایرانی و در آیین مزدایی، ایزد هوا، باد و جو دانسته می‌شود. وای‌و از جمله مفاهیم پیچیده‌ای است که در طول قرن معنی متفاوتی داشته است و به گفته‌ی ایرانیکا، این ایزد/ مفهوم در اوستا هم محافظ آفریدگان خوانده شده و هم گیرنده‌ی جان. در متون پهلوی، این دوگانگی به صورت (وای وه) و ایوی خوب و (وای ووتر) و ایوی بد نام برده شده است.

کاراکتر خوب اقلیم: شهری شاخه: ایزد پیام: ایزد هوای شمارا دارد؛ ۵ کیسه طلا و ۵ وعده غذا هدیه بر شما باد.



چشمک دیو: چشمک دیو در باورهای مزدیسنا، دیوی است که موجب گردباد، زمین لرزه و ویرانی می‌شود و با ابر و باران سودمند نیز در ستیز است. در بندهش گفته شده است که چشمک دیو با هم زدن یک چشم، زمین لرزه و با به هم زدن چشم دیگر، گردباد ایجاد می‌کند و درختان را درهم می‌شکند تا مایع مقدسی را که فروهر و گوهر تن زرتشت در آن است از میان ببرد.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: غول سختی: ۵ پیام: خواست به اموات باشه وگر نه ویران می‌شوند

اژدهای کوه سقیلا: در شاهنامه‌ی فردوسی آمده است که دختر قیصر روم خواستگاری داشت به نام اهرن. قیصر روم برای اهرن این شرط را گذاشته بود که اگر اژدهای کوه سقیلا را که برای کشور و مردم بلا و گرفتاری ایجاد کرده بود بکشد، اجازه‌ی ازدواج با دخترش را می‌دهد. اهرن که در خود توان مقابله با این اژدها را نمی‌بیند، با میرین داماد قیصر مشورت می‌کند و در نهایت به جست‌وجوی گشتاسب می‌پردازد تا از او بخواهد این اژدها را برایش بکشد. گشتاسب این خواسته را می‌پذیرد به کوه سقیلا می‌رود و اژدها را می‌کشد.

به شمشیر برد آن زمان دست شیر
بزد بر سر اژدهای دلیر
همی ریخت مغزش بران سنگ
ز باره درآمد گو نیکبخت
بکند از دهانش دو دندان نخست
پس آنکه بیامد سر و تن بشست

اهرن جسد اژدهای کوه سقیلا را روی گاری که گاوی آن را می‌کشیده می‌اندازد و نزد قیصر می‌رود. قیصر نیز با دیدن اژدها جشن می‌گیرد و به اهرن و دخترش اجازه‌ی ازدواج می‌دهد.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستان شاخه: اژدها سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا

پیام: به شمشیر برد آن زمان دست شیر *** بزد بر سر اژدهای دلیر

همی ریخت مغزش بران سنگ سخت *** ز باره درآمد گو نیکبخت

بکند از دهانش دو دندان نخست *** پس آنکه بیامد سر و تن بشست

تارتاغولک: در افسانه‌های روستای بهرغان در استان فارس، نوعی میمون انسان‌نمای پشمالو و قوی است که در هوای سرد و تاریک و معمولی هنگام برف سنگین ظاهر می‌شده. تارتاغولک با شبیه کردن صدای خود به اهالی خانه، افراد داخل را فریب می‌داده تا در را باز کنند. وقتی تارتاغولک وارد خانه می‌شد، به اهالی خانه می‌گفت شام رززرانی خورده‌ای؟ هرکس متوجه می‌شد که این موجود تارتاغولک است سلاح بیندازد و برود. در مسیر، آن فرد به تارتاغولک می‌گفت: تیشه‌ی رززرانی خورده‌ای؟ و با همان تیشه از ناحیه‌ی شانه، تارتاغولک را پای درمی‌آورد.

کاراکتر خنثی اقلیم: کوهستان شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۲ وعده غذا



پاداش: ۱ کیسه طلا پیام غول: شام رزرزرائی خورده‌ای؟

آشموغ: آشموغ یا آهلوغ در آیین زرتشت نام (دیو بدعت‌گذار) است. آشموغی به معنی بدعت‌ها و برداشت‌های نادرستی است که دین الهی را از اصل و حقیقت واقعی آن دور کرده است. در پایان جهان، وقتی سوشیانت ظهور می‌کند تا بدکاران را مجازات کند و دین را بگستراند، با سپاهی با این دیو مبارزه خواهد کرد. آشموغی، سوشیانت را در سوراخی زندانی می‌کند. سوشیانت از آن سوراخ فرار می‌کند و در سوراخی دیگر پنهان می‌شود. سپس بر آن سوراخ فلز گذاخته می‌ریزد و آشموغ را به بند می‌کشد تا سرانجام این دیو بدعت‌گذار به دوزخ افتد.

کاراکتر خشتی اقلیم: بیابان شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۱ وعده غذا

پاداش: یک کیسه طلا پیام غول: در بازی یک بدعت بگذار از طرف من...

اپوش دیو: آپوش یا دیو اپوش در اوستا به معنای (دیو خشکی) است. او را به صورت اسبی سیاه و ترسناک تصویر می‌کنند. این دیو در برابر تشر، ایزد باران که به اسب سفید و با گوش‌ها و دم‌طلایی مانند شده قرار می‌گیرد و دشمن اوست. کار اپوش جلوگیری از رفتن آب‌های باران‌ساز به آسمان است. اپوش در جدال با تشر که سه شبانه‌روز طول کشید دوباره بر او پیروز می‌شود. تشر به اهورامزدا شکایت می‌کند که علت شکست‌های او این است که آدمیان به اندازه‌ی کافی برای او قربانی و نیایش نمی‌کنند. اهورامزدا خود برای تشر قربانی می‌کند و باعث قدرت او می‌شود و در آخر، تشر با یاری اهورامزدا بر اپوش غلبه می‌کند و دوباره موجب بارش باران می‌شود. این مبارزه برای ایرانیان زرتشتی در سرزمین کم‌آبشان اهمیت فراوانی داشته است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا

پیام: برای رد شدن از این منزل باید یک کارت از اقلیم بیابان برداری

تپ‌تپو: عشایر و ایلات بختیاری به موجودی به نام تپ‌تپو باور دارند. این موجود شبیه به بختک است و مردم این ناحیه می‌گویند او هم مانند بختک هنگام خواب خود را روی انسان می‌اندازد و او را خفه می‌کند. تپ‌تپو مهره‌هایی دارد که مانند گردنبند به گردنش می‌اندازد و هنگامی که قصد دارد به سراغ قربانی خود برود، گردنبندش را در آب می‌گذارد. به همین دلیل اگر شخصی موقع حمله‌ی تپ‌تپو فریاد بزند و آب بخواهد، تپ‌تپو او را رها کرده و فرار می‌کند. همچنین می‌گویند اگر انسان گردنبند تپ‌تپو را بکشد، آرزوهای انسان را برآورده خواهد کرد.

کاراکتر خشتی اقلیم: کوهستان شاخه: جن سختی: ۳ بها نبرد: ۱ وعده غذا

پاداش: ۲ کیسه طلا پیام غول: از یکی از بازیکن ها تقاضا کن یک لیوان آب بیاورد



غلیاوون: در باورهای محلی مردم گیلان، غولی در جنگل‌های تالش وجود دارد که حدود ۴ متر قد دارد و در غارها و دور از محل تردد مردم، زندگی می‌کند. باور مردم بر این است که این غول می‌تواند سنگ‌ها، تپه‌های بزرگ و درختان تنومند را به راحتی جابه‌جا کند و پاهایی چنان بزرگی دارد که می‌تواند با یک قدم از عرض جاده عبور کند. گفته می‌شود، برخلاف تصور به وجود آمده با توجه به قد و قدرت این غول، او قصد ندارد به انسان آسیب بزند.

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۱۲ وعده غذا

پاداش نبرد: ۳ کیسه طلا پیام غول: سه بار اسم رو صدا کن

جوود: جوود یا جووت در افسانه‌های آذربایجان، موجودی است که قد و موی بلندی دارد. جوود بسیار لاغر و دارای دست‌های کشیده‌ای است. براساس روایت‌ها جوود هنگام تاریک شدن هوا ظاهر می‌شود و به دنبال افراد تنها می‌افتد. جوود قربانی را در موقعیت مناسب به دام می‌اندازد، خفه می‌کند و کلیه‌های او را می‌خورد. در قدیم، مردم آذربایجان وقتی می‌خواستند کسی را از بیرون رفتن در شب به تنهایی منع کنند، او را از جوود می‌ترساندند.

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۲ وعده غذا

پاداش: ۱ کیسه طلا پیام غول: اگر تنهایی بازی می‌کنی به دوستت تماس بگیر بگو بیاد

اژدهای کشف‌رود: در شاهنامه‌ی فردوسی به اژدهایی گفته می‌شود که به دست سام جد رستم از بین رفته است. این اژدها که در مسیر رود کشف‌رود در خراسان می‌خوابید، به قدری بزرگ بود که جریان آب را می‌بست و کشتزارها را خشک و چهارپایان را تلف می‌کرد. هیچ‌کس توان مقابله با این اژدها را نداشت؛ از این رو آن سرزمین خالی از سکنه شد.

چنان اژدها کو ز رود کشف برون آمد و کرد گیتی چو کف
زمین، شهر تا شهر بالای او همان کوه تا کوه پهنای او

سام نریمان به منوچهر پادشاه ایران، دلاوری‌های خود را شرح داده و از جمله آنها، کشتن اژدهای کشف‌رود و بازگرداندن آب و زندگی به مردم این دیار بوده است.

کاراکتر منفی اقلیم: آب و دریا شاخه: دیو/غول سختی: ۴ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام

:

چنان اژدها کو ز رود کشف ** برون آمد و کرد گیتی چو کف**

زمین، شهر تا شهر بالای او ** همان کوه تا کوه پهنای او**



دیوخان: دیوخان نام جنی است که نامش در بین اهالی منطقه‌ی چاهشولی استان فارس شنیده می‌شود. طبق روایت‌ها، این جن مانند کودکان قدی کوتاه و گوش‌هایی دراز دارد. دیوخان با این گوش‌های به حرف‌های هرکسی که غیبت کند گوش می‌دهد و شب برای قتل او می‌آید.

کاراکتر خشتی اقلیم: شهری شاخه: دیو سختی: ۳ بها نبرد: ۶ وعده غذا

پاداش: ۱ کیسه طلا پیام غول: اگر می‌تونی امروز غیبت نکن!

آنشرتو: در افسانه‌های مردم حاشیه‌ی خلیج فارس، موجودی دوزیست با سر کوچک و بسیار سبک و چالاک است که مانند انسان‌ها سخن می‌گوید. آنشرتوها دارای خانواده هستند و در زیر کتفشان زائده‌ای مانند باله‌ی ماهی دارند که می‌توانند با کمک آن، مانند ماهی شنا کنند. در افسانه‌ای آمده که عده‌ای با کشتی به جزیره‌ی ماهی‌ها که آنشرتوها در آن زندگی می‌کردند رسیدند و با تعجب دیدند که آنشرتوها خود را از کشتی به دریا انداختند و فرار کردند. تنها یکی از دختران آنشرتو در زیرزمین کشتی محبوس شده بود و تلاش می‌کرد که کف کشتی را سوراخ کند و بگریزد، اما ناخدا مانع شد. ناخدا با آن دختر ازدواج کرد و از او صاحب ۶ فرزند شد. اما همچنان بر پای آنشرتو بند زده بود تا فرار نکند. فرزندان بعد از مدتی، بند را از پای مادر باز کردند و او فرار کرد و به آب گریخت.

کاراکتر خشتی اقلیم: آب و دریا شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۷ وعده غذا

پاداش: ندارد پیام غول: به زور نمی‌توانی کسی را دوست خود کنی.

بیبری: در باورهای مردم هرمزگان، نام دیوی است که آن را عامل مرض جذام می‌دانند. در این نواحی افرادی را که به جذام مبتلا می‌شدند، تحت سلطه‌ی بیبری می‌دانستند. در روایتی دیگر، بیبری را موجودی می‌دانستند که شب‌ها به خانه‌های مردم حمله می‌کرد و مال و دام و حتی فرزندان آنها را با خود می‌برد و می‌کشت یا تکه‌پاره می‌کرد و سپس از دیده‌ها محو می‌شد. از گفته‌ها چنین برمی‌آید که این دیو ابتدا کفتار، گرگ و یا جاندار درنده‌ای بوده؛ چون بیشتر قربانیان را با خود می‌برده و آثاری از آنها باقی نمی‌گذاشته است. از بیبری به عنوان «دزد بچه‌ها» نیز یاد می‌شود.

کاراکتر منفی اقلیم: آب و دریا شاخه: دیو سختی: ۴ بها نبرد: ۷ وعده غذا + یک کیسه طلا

پاداش: ۴ کیسه طلا پیام: نصف ذخایر طلا و غذا تو بده

پولادغندی: پولادغندی از دیوهای مازندران در وقایع شاهنامه است. در آغاز حکومت کیکاووس، دیوها به فرماندهی دیو سپید در سرزمین مازندران زندگی می‌کردند. کیکاووس با سپاهی به آنجا حمله‌ور شد اما شکست خورد. آنها در چاه بزرگی اسیر شدند و دوازده هزار دیو جنگی، نگهبان آنها بودند. پولادغندی سپهدار این دیو بود.



میان دو کوه است این هول نپرید بر آسمان بر همای
 ز دیوان جنگی ده و دو هزار به شب پاسبانند بر چاهسار
 چو پولادغندی سپهدار اوی چو بی‌دست و سنجه نگهدار

کیکاووس قاصدی به رستم و زال فرستاد تا آنها را نجات بدهند. رستم، سفر هفت‌خوان خود را برای نجات کیکاووس و سپاهیان‌ش آغاز کرد. پولادغندی، سپهدار دیوان جنگی مازندران درنهایت به دست رستم کشته شد.

کاراکتر منفی اقلیم: جنگل شاخه: دیو سختی: ۴ بها نبرد: ۱ وعده غذا پاداش: ۴ کیسه طلا پیام :

میان دو کوه است این هول جای **** نپرید بر آسمان بر همای

ز دیوان جنگی ده و دو هزار **** به شب پاسبانند بر چاهسار

چو پولادغندی سپهدار اوی **** چو بی‌دست و سنجه نگهدار اوی

دیب: دیب یا دیپ نوعی جن است که از آسمان آمده است. او دریا را متلاطم و گل‌آلود می‌کند و اگر به کشتی یا لنج برخورد کند، آن را غرق خواهد کرد، و در صورتی که دیب به انسان برخورد کند، شخص بیمار می‌شود.

**کاراکتر منفی اقلیم: دریا شاخه: دیو سختی: ۳ بها نبرد: ۲ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام : یک
 آهنگ جنوبی بگذار**

بوسلامه: بوسلمه. ویژگی ظاهری: دوگانه است، نیمه‌ی بالایی موجودی ترسناک، نیمه‌ی پایینی ماهی. روایتی است در میان مردم جنوب کشور، بوسلمه، همیشه دلیرترین ماهیگیر را به کام دریا فرو می‌برد. در روایتی دیگر چنین آمده است که بوسلمه کودکان را در ساحل اسیر می‌کند و با خود به دریا می‌کشد. در روایتی دیگر، شب‌هنگام، هنگام حرکت کشتی‌های بادی در خلیج، بوسلمه از دریا بیرون می‌آید، جلوی کشتی می‌نشیند تا ملوان جلوی کشتی بیاید. بوسلمه همان لحظه خود را به دریا می‌اندازد. ملوان به گمان اینکه دوستش به دریا افتاده خود را به دریا می‌اندازد و بوسلمه ملوان را به زیر آب می‌کشد. در باور دریانوردان قدیم بوشهر، بوسلمه هیولایی دریایی است که در شب‌های تاریک به کشتی‌ها حمله می‌کرده و دریانوردان و جاشوهای جوان را با خود می‌برده و گوشت آنان را می‌بلعیده است. اما برخی بر این باورند که بوسلمه زاییده‌ی اوهام و ترس جاشوهاست. آنها پس از چندین ماه دوری از خانواده و کار طاقت‌فرسا روی دریا، از نظر روحی دچار ضعف می‌شدند و در این حالت، اوهام به سراغ دریانوردان می‌آمد و موجودات عجیبی از قبیل بوسلمه را می‌دیدند. همچنین گاهی از فشار عصبی و روحی زیاد، خود را به آب می‌انداختند و جان خود را از دست می‌دادند.

کاراکتر خنثی اقلیم: آب و دریا شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۶ وعده غذا



پاداش: ۴ کیسه طلا پیام: با روانشناس صحبت کن یا به یکی از دوستای افسرده پیام شادی بخش بفرست و بعد ادامه بده

کناس دیو: در کتاب فرامرزننامه، نام دیو مُردارخوار است که هر سال دختری از نوشاد (پادشاه هند) را می‌رباید و ناکنون ۳ دختر او را ربوده است. روزی فرستاده‌ای از جانب پادشاه هند به دربار کیکاووس، پادشاه ایران می‌آید و از او درخواست کمک می‌کند. از میان پهلوانان، فرامرز برای جنگ با کناس دیو داوطلب می‌شود. فرامرز در نخستین گام برای نبرد با کناس دیو به گنبدی بلند و کاخی بزرگ می‌رسد و پیش از رسیدن به کناس، بر درگاه کاخ، دو شیر ژیان را می‌کشد. سپس بر درگاه دیگری دو اژدهای شاخ‌دار را به دو نیم می‌کند و پس از آن، دیوی دوسر را می‌کشد، تا اینکه به جایگاه کناس دیو می‌رسد و او را هم از پای درمی‌آورد و ۳ دختر نوشاد را از بند دیو می‌رهاند سپس فرامرز در همان جا تخته‌سنگی را می‌بیند که روی آن، ضحاک تازی نامه‌ای خطاب به او نوشته است بدین مضمون که کناس دیو را خود بر گنج‌هایی که طی سالیان فراچنگ آورده بود، به نگهبانی گماشته است و اکنون که دیو را کشته‌ای، گنج‌ها را که زیر این تخته‌سنگ نهاده‌ام، بردار. فرامرز پس از برداشتن گنج‌ها و نهادن تاج ضحاک بر سر، نزد پادشاه هند بازمی‌گردد.

کاراکتر خنثی اقلیم: شهری و تاریک شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۶ وعده غذا

پاداش: ۶ کیسه طلا پیام غول: گنج‌ها را زیر این تخته سنگ نهاده‌ام، بردار و برو

عبدالمای: عبیدالمای، عبدالبحر، عبدالماء و بابلووی، روایتی است در میان مردم جنوب که به معنای بنده و یا نوکر آب است. او در رودخانه‌ها زندگی می‌کند. در رودهای بهم‌نشیر، ارون‌رود و رود جراحی بسیار دیده شده است. عبدالمای به محض اینکه هوا تاریک می‌شود، به سمت خشکی می‌آید و دخترانی را که کنار رود هستند می‌دزدد. آنها را می‌برد، خون آنها را می‌مکد و به کام مرگ می‌کشد؛ به همین دلیل بسیاری از خانواده‌ها دختران خود را از شنا کردن و حتی نزدیک شدن به رودخانه‌ها منع می‌کنند. در برخی روایات، او به شکل انسان است و حتی همسر و فرزند دارد. ویژگی ظاهری: ظاهری گوناگون؛ گاهی سمور آبی، انسان و گربه. دارای ناخن‌های قوی و دراز است. بدنی متشکل از چربی دارد.

کاراکتر منفی اقلیم: آب و دریا شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۵ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: اگر ته‌میننه باشی دگر قادر به بازی نخواهی بود و تمام جان از دست خواهی داد.

جهله به گند: موجودی قدبلند که پاهایش در زمین و سرش در آسمان است. ویژگی ظاهری: بلندقامت و زائده‌ی بزرگ و جهله‌مانند (جهله: کوزه) در پشت دارد، که از قسمت کمر تا کف پایش آویزان است. لباسی به نام ماشو بر تن دارد. (لباسی از موی بز). هر که از او نترسد می‌تواند به راحتی از زیر پایش عبور کند و راهش را ادامه دهد. ولی هر که از او بترسد با دیدنش غش می‌کند و از حال می‌رود و جهله به گند زائده‌های خود را به روی آن شخص می‌اندازد و او را می‌کشد.

کاراکتر منفی اقلیم: آب و دریا شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۶ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا



پیام غول: یکی از ترس ها تو با دوستت یا کسی که بهش اعتماد داری در میان بگذار

غول ایوانو: روایتی است در میان مردم همدان که غول ایوانو در فرهنگ عامه‌ی مردم لاجین و اطراف آن در استان همدان وجود داشته است. اما امروزه تا حدود زیادی از حافظه‌ی تاریخی این مردمان پاک شده و کمتر کسی نام این موجود را به زبان می‌آورد. غول ایوانو در اعماق جنگل و اطراف کوه‌ها زندگی می‌کند. این موجود طبق روایات، سرعتی تندتر از انسان داشت و به روستاهای همجوار جنگل حمله می‌کرد. او دختران زیبا را می‌زدید و هرکسی از اهالی روستا را که به تعقیب او می‌رفت می‌کشت. این غول دختر زیبا را می‌ربود و در داخل غار خود حبس می‌کرد و روزهایی که برای پیدا کردن غذا به بیرون می‌رفت، ورودی غار را با سنگ عظیمی مسدود می‌کرد و در منبعی ذکر شده است که کلمه‌ی ایوانو ریشه در زبان ترکی دارد. ویژگی ظاهری: شبیه به انسان، پیکر ترسناک و بزرگ‌جثه‌تر.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستانی شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: سریع ۳ نام ایرانی که با الف شروع همیشه بگو

شوله بان: روایت است میان مردم کُرد که از نام شله‌بان مانند بسیاری از موجودات دیگر برای ترساندن کودکان استفاده می‌شده است. در زمان‌های قدیم، برای آنکه شب‌ها کودکان از خانه خارج نشوند یا روی پشت بام‌ها نروند، آنها را از موجوداتی ترسناک به نام شوله‌بان که روی پشت بام وجود دارد، می‌ترساندند، در ادامه گوشزد می‌کردند که هر کودکی به پشت بام رود، اسیر او می‌شود و ممکن است توسط این موجود خورده شود. شب‌های تا کمی هوا تاریک می‌شد، بچه‌ها از ترس این موجود به خانه بازمی‌گشتند. ولی شوله‌بان در واقعیت، یک چشم سنگی استوانه‌ای شکل بود، که به وسیله‌ی آن پشت بام‌های را صاف می‌کردند، تا آب به داخل خانه نفوذ نکند. ویژگی ظاهری: چشم سنگی، گلی.

کاراکتر منفی اقلیم: تاریک و خلوت شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۱ کیسه طلا پیام: بر تن باغ گلابی رد پایت آشناست* در بلوغ سبز باغی هر چه دقت می‌کنم

قلندر: در روایت محلی خراسان، موجودی افسانه‌ای است شبیه به انسان اما با هیكلی درشت‌تر و بدنی پرمو و کثیف. مردم باور داشتند که اگر قلندر به داخل خانه بیاید، بیرون کردن آن بسیار دشوار است؛ بنابراین شب‌ها در را چفت و بست می‌کردند. قلندران فرقه‌ای از صوفیان بودند که در قرن هفتم به شهرت رسیدند. آنها مدام به تذهیب نفس و دوری از دنیای می‌پرداختند و به آداب و رسوم اجتماعی و مذهبی تظاهر نمی‌کردند. از نشانه‌های ظاهری یک قلندر، مو و سبیل تراشیده و معمولاً دلق پشمی سبزرنگ بود. قلندرها در خراسان بزرگ و شام شهرت فراوانی داشتند و از آنان در ادبیات فارسی بسیار یاد شده است.

کاراکتر منفی اقلیم: کوهستانی شاخه: غول سختی: ۴ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۱ کیسه طلا

پیام: اگر زیبای جمعی دو منزل برو جلو بچه خوشگل!



خوخان: در فرهنگ آذربایجان، زمانی که کودکی به حرف والدین خود گوش نمی‌کند و یا کارهای بدی انجام می‌دهد، والدین بچه او را با خوخان، دیوی که بچه‌ها را می‌برد و می‌خورد می‌ترسانند. خوخان، موجودی است که در تاریکی زندگی می‌کند و خوراک او کودکان است. خوخان را با نام «خوخو» نیز می‌شناسند. برای خوخان ویژگی ظاهری خاصی ذکر نشده است. روایتی وجود دارد که گویا خوخان، شاهزاده‌ای از تبارِ گوگ ترک‌ها (امپراطوری باستانی در آسیای میانه) بوده که با کمک چینی‌ها لشکری فراهم می‌کند و به قتل و خونریزی و ایجاد وحشت می‌پردازد. برادر خوخان او را در جنگی شکست می‌دهد و نابود می‌کند. پس از آن، مردم یا از ترس یا به دلیل تمسخرِ خوخان، او را به «بچه‌ترسونکه» تبدیل می‌کنند و به بچه‌هایی که شیطنت می‌کنند می‌گویند: «شولوغ اله سن دیره‌م خوخان گلر!» (اگه شلوغ کنی میگم خوخان بیادها!).

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۲ پاداش: یک کیسه طلا پیام غول: «شولوغ اله سن دیره‌م خوخان گلر!»

طنطل: موجودی شبیه به جن در افسانه‌های عراق است که گویا نام آن در جنوب ایران، به‌ویژه در استان خوزستان و شوش دانیال نیز شنیده می‌شود. در این نواحی مردم معتقدند که طنطل در دشت زندگی می‌کند و خودش را به شکل نزدیکان طعمه‌ی خود درمی‌آورد تا او را به محل مورد نظر بیرون بکشاند. طنطل هیچ شکل مشخصی ندارد و می‌تواند برای فریب و ترساندن قربانیان، خودش را به شکل انسان، حیوان یا اجسام بی‌جان درآورد. در صورتی که انسان‌ها با طنطل برخورد کنند، ممکن است دچار نقص جسمی یا جنون بشوند و در کویت و عراق، کودکانی که شب‌ها نمی‌خوابند را از طنطل می‌ترسانند. اما به طور کلی، کسانی که به وجود جن معتقدند، وجود طنطل را نیز می‌پذیرند.

کاراکتر خشتی اقلیم: جلگه شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده گوشت پاداش: یک کیسه طلا پیام غول: ادا یکی از بازیکن ها رو در بیار و به سپس به منزل بعدی برو

سنگ جیوک: سنگ جیوک یا سنگ جَبوک، در باور مردمان بلوچ، جنی است که به رهگذران سنگ پرتاب می‌کند و خود را مخفی می‌کند، به طوری که فرد نمی‌داند، از کجا و چگونه سنگ بر او پرتاب می‌شود. برخی این جن را با سری مشابه یک گاو تصویر می‌کنند.

کاراکتر خشتی اقلیم: خلوت و تاریک شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده گوشت پاداش: یک کیسه طلا پیام: به رهگذران سنگ انداز توجه نکن.

بپ دریا: روایتی میان مردم هرمزگان وجود دارد: بپ دریا یکی از موجوداتی است که از زمان‌های قدیم در دل ساحل‌نشینان و دریانوردان وحشت ایجاد می‌کرده است. مردم این منطقه بر این باورند که بپ دریا، حاکم و فرمانروای دریاست. او در دریا‌های بزرگ و عمیق زندگی می‌کند و در هوای طوفانی از آب بیرون می‌آید. افراد قدیمی می‌گویند: بپ



دریا، زمانی که با شخصی روبه‌رو می‌شود، سعی می‌کند که او را اذیت کند. به همین دلیل مردم هرمزگان بچه‌های خود را از تنها رفتن به دریا به‌خصوص شب منع می‌کنند و همچنین ناخدایان و ملوانان در طول مسافرت دریایی از قرار گرفتن در سطح لنج خودداری می‌کنند؛ چراکه امکان حمله‌ی بپ دریا وجود دارد. او مانند انسان روی دو پا راه می‌رود و دارای ۴ انگشت بزرگ است و شست ندارد و به همین دلیل نمی‌تواند انسان را بگیرد. بسیاری از آدم‌ها به خاطر نبودن همین انگشت شست، می‌توانند از دست او فرار کنند. در گذشته، مردم به کمر خود نخ ماهیگیری می‌بستند بپ دریایی وقتی می‌خواست آنها را بگیرد، چهار انگشت خود را در داخل نخ می‌انداخت و آنها را با خود به اعماق آب می‌برد و دیگر اثری از آنها دیده نمی‌شد. بپ دریا تنها از صدای آهن وحشت دارد و اغلب اوقات حتی از شنیدن صدای یک وسیله‌ی فلزی فرار می‌کند. از این رو هر زمان بپ دریا پیدا می‌شود، ملوانان فریاد می‌زنند: «تیشه بیاور، اره بیاور». و در آن هنگام دو تکه آهن را محکم به هم می‌کوبند. در لنج‌های ایرانی مرسوم است با دیدن سایه‌های بپ دریا، کارد کهنه‌ای را تندنند روی لنگر لنج می‌کشند و فریاد می‌زنند: «حدید، حدید» در اساطیر یونان نیز ایزدی به نام اوکتانوس [خدای اقیانوس‌ها] وجود دارد که مانند بپ دریا حاکم و فرمانروای دریاست؛ با این تفاوت که اوکتانوس در اساطیر یونان، شخصیتی مثبت بوده ولی بپ دریا شخصیتی منفی و منفور است. بدن بپ دریا از عناصر مختلف طبیعت یعنی انسان، حیوان، دریا و اجسام سخت است. می‌گویند: قسمت‌های بیرون بدن این شخصیت از ماده‌ای سخت و خشن بوده که می‌تواند معرف خشونت درونی در وجود او باشد.

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: انسان بدون شصت سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده گوشت پاداش: ۳ کیسه طلا پیام ناخدا: فریاد بزن حدید حدید

ماهی واسی: نام ماهی بسیار بزرگی است که در اوستا ستایش شده است. در اقیانوس فراخکرت زندگی می‌کند و صفت او پنج‌سَدور است که به معنی (دارای ۵۰ در) است که مقصود از این صفت روشن نیست. ماهی واسی بسیار حساس است، چنان‌که اگر چیزی در دریای ژرف بیفتد، او از آن آگاه می‌شود. واسی بزرگ‌ترین آفریده‌ی اهورامزداست. اندازه‌ی او به قدری بزرگ است که اگر مردی از بامداد تا شامگاه بتازد، نمی‌تواند آن را ببیند و تمام جانداران آفریده‌ی اهورامزدا در پناه سرداری و نگهبانی او می‌زیسته‌اند. (بندهش، بخش ۹، بند ۱۵۰) واسی در دوره‌های بعد به وال تبدیل شده است.

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده گوشت

پاداش: ۲ کیسه طلا پیام ایزد: جانواران در پناه اهورا مزدا اند

وَنگِ زَن: ونگِ زن یا ونگه زن. ونگ به معنای صداکننده است و در نقاط مختلف مازندران داستان‌های متفاوتی از ونگِ زن روایت می‌شود. ونگ زن موجودی است که در جنگل و سر جاده می‌نشیند و افرادِ تنها را با خود می‌برد و یا آنها را با اسم کوچک‌شان صدا می‌زند. مردم این مناطق باور دارند که اگر فردی تنها به جنگل و یا باغی برود، صدایی شبیه به صدای یکی از آشنایان، فرد را با خود می‌برد. همچنین برخی دیگر معتقدند که ونگ زن فقط به دنبال دزدیدن نوزادان



است و در روایتی دیگر، ونگ زن موجودی است که فرد را از محلی که قرار دارد دور می‌کند و کاری می‌کند که گم شود. ویژگی ظاهری: نامرئی است و تاکنون کسی ظاهر او را ندیده است.

کاراکتر خشتی اقلیم: شهری شاخه: جن سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده گوشت پاداش: یک کیسه طلا
پیام: در مسیر به ونگ زن ها توجه نکن.

فولادزره: نام دیوی است به شکل یک عفریت بزرگ شاخدار در داستان امیرارسلان نامدار. روایت دیو فولادزره نیز چنین است: فولادزره گشت می‌زند و زنان زیبا را که می‌بیند و می‌دزدد. فولادزره در آغاز، سرکرده‌ی لشکر ملک خازن، شاه پریان و فرمانروای دشت زهر گیاه بوده است که فرخ‌لقا را می‌رباید و امیرارسلان برای نجات معشوقه‌اش به دنبال فولادزره به راه می‌افتد. مادر فولادزره که جادوگری تواناست، بدن او را به وسیله‌ی افسونی، نسبت به همه‌ی سلاح‌ها آسیب‌ناپذیر می‌کند؛ به جز یک سلاح به نام شمشیر زمردنگار. در پایان این داستان، هم فولادزره و هم مادرش به دست امیرارسلان کشته می‌شوند. شایان ذکر است، در زبان عوام به زنان درشت‌اندام و قوی و نازیبا و پررو اصطلاحاً «مادر فولادزره» گفته می‌شود.

کاراکتر منفی اقلیم: خلوت و تاریک شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: یک وعده غذا پاداش: ۴ کیسه طلا
پیام: بازیگری می‌تواند این غول را بکشد که انگشتر یا گوشواره یا آویز و دستبند زمردی داشته باشد.

قاراقارناس: قاراقارناس، قاراقیرناس، قاراقیرنان. در منطقه ترکمن صحرا در کنار رودخانه گرگان‌رود، موجودی به این نام وجود دارد. مردم این مناطق اعتقاد دارند که برخی این موجود را در کنار ساحل رودخانه دیده‌اند. قاراقارناس موجودی است با بدنی کشیده که روی زمین راه می‌رود و در اطراف ساحل رودخانه دیده می‌شود. این موجود به انسان حمله می‌کند و او را سمت آب می‌کشد. مردم منطقه بر این باورند که حتی در سال‌های اخیر و تا قبل از افزایش شمار انسان‌ها در حوضه‌ی رودخانه این موجود زیاد دیده می‌شده است. اعتقاد داشتند که نباید سر ظهر و شب در اطراف رودخانه تنها عبور کرد و همچنین برخی از نام او برای ترساندن کودکان هم استفاده می‌کردند تا آنها نزدیک رودخانه نروند و از آب فاصله بگیرند.

کاراکتر منفی اقلیم: مرتع شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: این غول را ظهر هنگام فقط می‌توان شکست داد (در وقت دگر سختی غول ۴ است)

کله وسن: روایتی است در میان مردم مازندران. وسن به معنی جدا کردن و یا کنده شدن است. او موجودی است که در مقابله با انسان، سر او را از بدنش جدا می‌کند. از نام کله وسن برای ترساندن کودکان استفاده می‌شده است. در زمان‌های



قدیم در برخی از روستاهای مازندران مواد غذایی را در بالای پشت بام ذخیره می‌کردند و برای جلوگیری از خوردن خوراکی‌ها توسط کودکان این جمله گفته می‌شد: «نری بالای پشت بام کله وسن اونجاست».

کاراکتر خشتی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۱

پاداش: ۷ وعده گوشت پیام: «نری بالای پشت بام کله وسن اونجاست».

همای سعادت: همای مرغ استخوان‌خوار معروفی است که در راسته‌ی شکاریان قرار می‌گیرد. همای در ادبیات پارسی جایگاه اسطوره‌ای دارد. همای: به معنی همایون، یعنی فرخنده و خجسته است. برخی نیز نام این پرنده را یادآور گیاه معروف هوم یا هوما می‌دانند. معروف است که سایه‌اش بر سر هر کسی بیفتد به سعادت خواهد رسید. بدین دلیل به مرغ سعادت نیز معروف است. در علم پرنده‌شناسی *Gypaetus barbatus* را همای می‌خوانند و او را در خانواده‌ی کرکس‌ها قرار داده‌اند. همای، هوما، هومیما، هومیه یا هومایه در اوستا معنای خجسته آمده و در شاهنامه از درفش (همای پیکر) یاد شده است. همای پرنده‌ای است که فرهنگ ایران باستان در پرچم‌ها و درفش‌های ایرانیان دیده می‌شود. به نظر می‌رسد، ایرانیان براساس اعتقادات خود که همای را فرخنده می‌پنداشتند، از نقش و پیکر این پرنده در درفش‌های خود استفاده می‌کردند و آن را به فال نیک می‌گرفتند. فردوسی می‌گوید:

درفشی پس پشت پیکرهمای سپهبد همی داشت بر پیل
 پس هر درفشی، درفشی به چه از اژدها و چه پیکرهمای
 (اسماعیل شفق)

کاراکتر خوب اقلیم: مرتع شاخه: حیوان سختی: ۴ پاداش: ۴ کیسه طلا

پیام: درفشی پس پشت پیکرهمای *** سپهبد همی داشت بر پیل جای

پس هر درفشی، درفشی به پای *** چه از اژدها و چه پیکرهمای

سُروش: نام یکی از ایزدان یا فرشتگان در باور باستانی ایرانیان است. معتقدند که او بر نظم جهان مراقبت دارد و پیمان‌ها را می‌پاید. در نوشته‌های زرتشتی و فرهنگ‌های ایرانی، سروش پیک ایزدی خوانده شده است؛ از این رو برخی او را با جبرئیل باورهای سامی یکی دانسته‌اند. همچنین وی از فرشتگانی شمرده می‌شود که در روز رستاخیز به کار شمارش گماشته خواهد شد و همراه نیکوکاران بر سر پُل چینوت (پل داوری درگذشتگان) خواهد بود. در فرهنگ کهن ایرانیان روز هفتم از هر ماه سروش نام داشت و مراسم دینی و جشن‌های ویژه‌ای برگزار می‌شده است. اما (سروش روز) به‌ویژه در ماه‌های فروردین از اعتبار ویژه‌ای در مراسم دینی برخوردار بوده که با شست‌وشوی تن و روان و به آتشکده رفتن و نیایش کردن همراه بوده است. این روز را روز باژ، یعنی روز زمزمه نیز می‌گفتند. معنی نام: در اوستا (سرئوشه) به معنی فرمانبرداری (به‌ویژه پیروی از فرمان خداوند) و شنوایی است، متضاد آن واژه (اسروشتی) به معنای نافرمانی و



ناشنوایی است. سروش گاه به معنی مطلق فرشته به کار رفته است؛ برای مثال در مثنوی ویس و رامین فخرالدین اسعد گرگانی آمده است:

سروشان را به نام نیک بستود نیایش‌های بی‌اندازه بنمود
همچنین در شاهنامه فردوسی آمده است:

یکایک بیامد خجسته سروش بسان پری پلنگینه‌پوش

کاراکتر خوب اقلیم: مرتع شاخه: ایزد سختی: ۴ پاداش: از هر بازیکن یک کیسه طلا بگیر

پیام: یکایک بیامد خجسته سروش * بسان پری پلنگینه‌پوش**

قددار: به روایت عجایب‌المخلوقات طوسی، به آن دسته از غول‌ها که به دنبال کامجویی از انسان‌ها هستند «قددار» می‌گویند. گفته می‌شود که جنس مذکر این غول‌ها، اگر با انسان نزدیکی کنند، موجب مرگ او می‌شوند. ابوالمؤید بلخی در کتاب «عجایب‌الدنیا» داستانی درباره‌ی قددار و دختر زیرکی تعریف می‌کند: قددار به یک دختر رهگذر حمله می‌کند تا از او کام بگیرد. اما دختر، قددار را فریب می‌دهد تا به جای او با مشکی از پوست بز نزدیکی کند. دختر پس از این اتفاق، مشک را برمی‌دارد و از دست غول فرار می‌کند؛ اما وقتی به خانه می‌رسد، می‌بیند که داخل مشک، پر از عقرب سیاه است. در برخی از روایات، مشابه این داستان برای پسری اتفاق می‌افتد. ویژگی‌های ظاهری روایت‌شده (کلی برای غول مذکر) صورتی زشت که به گربه‌سان شبیه است، با دو شاخ و پاهایی دارای سم.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: حیوان سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پیام: نیش عقرب خوشتر از زهر دوست

قددار زن: همان‌طور که پیش‌تر آمد، قددار به گفته‌ی طوسی در کتاب «عجایب‌المخلوقات»، به دسته‌ای از غول‌هایی که به دنبال کامجویی از انسان‌ها هستند قددار می‌گویند. این باور وجود دارد که اگر این غول‌ها مرد باشند و با انسان نزدیکی کنند، باعث مرگ او می‌شوند؛ اما قددارهای زن ممکن است به قربانیان خود علاقه‌مند و حتی از آنان بچه‌دار شوند. در روایت است که در قوم بنی‌ثمیم، در میان مردمان عرب چنین وصلتی انجام شد و پسری به دنیا آمد. در این روایت آمده که این قددار پس از مدتی با شنیدن و دیدن صاعقه‌ای بر فراز سرزمین غول‌ها، از میان انسان‌ها پرواز می‌کند. ویژگی ظاهری (کلی برای غول زن) می‌تواند زیبا باشد، پاهای او سم دارد و زبانش دوشاخه است.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: حیوان سختی: ۴ بها نبرد: ۴ وعده غذا پیام: دوستی با برخی از زنان عاقبتی جز گزیدگی ندارد

غلوم زنجیری: در باورهای مردم هرمزگان، جنی است که در قبرستان زندگی می‌کند؛ به‌خصوص در کنار قبرستانی به نام شاهچراغ که در روستای محمودی میناب واقع است. همان‌طور که از نامش پیداست، غلوم زنجیری، زنجیری را در



دوطرف خود دارد که از هرطرف طول آن به ۵۰ متر می‌رسد. این جن زمانی که با انسانی روبه‌رو می‌شود، زنجیرش را می‌چرخاند و به طرف آن شخص پرت می‌کند. اگر زنجیر به بدن فرد برخورد نکند، آن شخص بیهوش می‌شود و ممکن است نجات یابد؛ ولی اگر زنجیر به او اصابت کند، با اولین ضربه در دم جان می‌سپارد. ویژگی ظاهری: شبیه انسان است، قدی بلند دارد و سیاه‌رنگ و پرموست.

کاراکتر منفی اقلیم: جلگه شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام غول: نصف ذخیره غذا بده

پری دریایی: در باورهای مردم هرمزگان، پری دریایی، موجودی افسانه‌ای آبی که نیمه‌انسان و نیمه‌ماهی است و روایت آن چنین است که او در ساحل دریا می‌ایستد و با یک دست در حال شانه کردن موهای بلندش است و در دست دیگرش آینه‌ای دارد. در بسیاری از حکایت‌ها، پریان دریایی، به پیشگویی اتفاقات آینده می‌پردازند، گاهی از روی اجبار، نیروهای فراطبیعی خود را به انسان‌هایی می‌بخشند و گاهی عاشق انسان‌ها می‌شوند و یا با فریفتن انسان‌های فانی که دل در گرو عشق آنها بسته‌اند، آنها را در قعر دریا می‌برند. آنها در صورت عادی هیچ آزاری به آدمیان نمی‌رسانند و جز موجودات وهمی و بی‌آزار به حساب می‌آیند. در روایتی دیگر، پریان دریایی عاشق ملوانان ماهر می‌شوند، هنگامی که هوا طوفانی می‌شود و ملوانان با قایق‌های خود بر امواج دریا حرکت می‌کنند، پریان دریایی از شجاعت ملوانان خوش‌شان می‌آید و سر از آب بیرون می‌آورند و سعی می‌کنند ملوانان را برای کامیابی از آن خود کنند. افسانه‌ی پری دریایی در جنوب ایران در مجاورت خلیج فارس وجود دارد. همچنین در متن‌های کهن باستانی فارسی از آدم‌های آبی که در دریا زندگی می‌کنند نام برده شده است. حمدالله مستوفی در کتاب نزهت‌القلوب - که با استناد به عجایب‌المخلوقات نوشته شده - از آدم‌های آبی نام برده و نوشته است که ملوانان و دریانوردان ایرانی، دیده شدن مردمان آبی را خوش‌یمن می‌دانستند؛ چنان‌که در کتاب نزهت‌القلوب آورده شده که «ظهورشان در بحر، دریاورزان را خرمی افزایش و آن را سبب آرام دریا دانند».

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: نیم انسان / نیم حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۷ وعده غذا

پاداش: بدون پاداش پیام پری دریایی: به مسیرت ادامه بده، دریا آرام می‌شود

قره‌کیشی: روایتی است در میان مردم ترک‌زبان که قره‌کیشی همیشه در شب ظاهر می‌شود و در تاریکی اسکان دارد. مردم ترک‌زبان از کودکی با این افسانه و این موجود آشنا هستند و از قره‌کیشی ترسی با آنها همراه است. این افسانه برای کودکانی که در تاریکی شب از خانه خارج می‌شوند مطرح می‌شود. براساس این روایت، قره‌کیشی با مکیدن روح انسان، او را ماه‌ها مریض و جن‌زده می‌کند، اما می‌توان با نوعی رسم به نام «قورخی گوتورمه» این بیماری را از بین برد.

کاراکتر منفی اقلیم: شهری شاخه: جن سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا



پیام: زود برو مرحله بعد تا خوب بشی یا رسم قورخی گوتورمه بجای بیاور

گندرو: در اوستا گندرو اژدهایی است که با صفات «زرین پاشنه»، «آبزی» و «دهان گشاده» آمده است. این اژدها در دریا زندگی می‌کرد و به گفته‌ی پشت‌ها، گرشاسب بعد از نذر توانست این اژدها را در دریای فراخکرت بکشد. در متن «روایت پهلوی»، داستان نبرد گرشاسب و گندرو از زبان گرشاسب اینطور روایت می‌شود: چون به دندان گندرو نگرستم، مردم مرده از دندانش آویخته بودند. گندرو ریش مرا گرفت و مرا به دریا کشید، ۹ شبانه‌روز در دریا کارزار داشتیم. سرانجام من از گندرو نیرومندتر شدم. انتها پای گندرو را گرفتم و پوست او را برکندم. با پوستش سر گندو رو بستم به دریا کشیدم و به آخروک (همراه گرشاسب) سپردم و خوابیدم. اما گندرو آخروک و دیگران را به دریا کشیده بود. اگر او را نکشته بودم، اهریمن بر مخلوقات تو (اورمزد) مسلط شده بود. گندرو در شاهنامه شخصیتی انسانی به خود گرفته است اما در یکی از ابیات شاهنامه، به گندرو اساطیری نیز اشاره شده است:

دگر گندرو دیو بُد بدگمان تنش بر زمین و سرش باسمان
 که دریای چین تا میانش بُدی ز تابیدن خور زیانش بُدی
 (شاهنامه‌ی فردوسی)

کاراکترختی اقلیم: دریا شاخه: اژدها سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا

پاداش: ۹ گوشت + ۲ کیسه طلا پیام: دگر گندرو دیو بُد بدگمان***تنش بر زمین و سرش باسمان
 که دریای چین تا میانش بُدی*** ز تابیدن خور زیانش بُدی (شاهنامه‌ی فردوسی)

ارژنگ دیو: نام دیوی است در داستان هفت‌خوان رستم در شاهنامه‌ی فردوسی. ارژنگ از دیوان مازندران و از سالاران دیو سپید است. گزیده‌ای از خوان ششم اینچنین است: در مازندران کیکاووس اسیر ارژنگ دیو شد. سران کشور قاصد به دنبال رستم فرستادند که کیکاووس را پیدا کند. رستم مغرور بر سر و ببریان بر تن کرد و به سوی ارژنگ دیو رفت. او در میان لشکری دیوان چنان نعره‌ای کشید که دریا و کوه نیز به لرزه افتادند. ارژنگ دیو با شنیدن نعره‌ی رستم از چادر خویش بیرون آمد. وقتی رستم او را دید با اسب به سوی او تاخت و سر و گوشش را گرفت و از تنش جدا کرد، سپس سر خون‌آلود او را به سوی دیوان انداخت. دیوان که شاهد کشته شدن ارژنگ دیو بودند، ترسیدند و قصد فرار کردند، ولی رستم شمشیر کشید و آنها را نیز کشت.

کاراکترمنفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: دیو سختی: ۳ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا

پیام: برای رستم پاداش ندارد تنها افتخار نصیب می‌شود

آگاش دیو: ارواح و خدایان بد اعصار گذشته، جای خود را به دیوان در فرهنگ و باورهای ایرانیان باستان می‌دهند، که البته آنان نیز همان خباث ارواح را نسبت به مردمان روا می‌داشتند. نام آگاش در پارسی میانه agas و در اوستایی



agasay آمده است. آگاش یا آگاس آن دیو شورچشمی است که مردم را چشم می‌زند. در بندهش در شمار دیوها از آگاش دیو نیز نام برده شده است.

کاراکتر منفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: دیو سختی: ۴ بها نبرد: ۶ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا
پیام: مراقب چشم شور اطرافیان باش!

اسپنجغر: اسپنجغر یا اسپنجروش. اسپن جروی، اسپن جغری و اسپنجروز. بر پایه اسطوره‌های مزدیسنا، دیوی است که در ابرها مسکن دارد و ایزدان را از باریدن باران باز می‌دارد. به بیان ساده‌تر، کار او جلوگیری از بارش باران است. این دیو، یاور دیوی به نام آپوش است که به وسیله آتش وازشت یا آذرخش نابود می‌شود. پس از نابودی او، باران شروع به باریدن می‌کند. روایت آن چنین است: هنگامی که تیشتر (ایزد باران) برای بارش باران به فعالیت درمی‌آید، در برابر خود آپوش می‌یابد، آتش وازشت گرز خود را به حرکت درمی‌آورد و قطرات آب را در ابرهای آسمان گرم می‌کند. اسپنجغر بر اثر ضربه‌ی آن گرز، بانگ برمی‌دارد و می‌غرد. این خروش همان است که پیش از بارندگی از رعد شنیده می‌شود. در برخی از روایت‌ها، دلیل شوری آب دریا را دیو آپوش یا تیشتر و اسپنجغر با آتش وازشت می‌دانند که بر سر بارش باران جنگیده‌اند و در نتیجه‌ی تندر و آذرخش، بارانی شور پدید آمده است که آب آن به دریاها و اقیانوس‌ها می‌ریزد.

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: ایزد سختی: ۵ نامیرا

پیام: به سمت اقلیم جنگل و کوهستان برو آنجا اتفاقات خوبی پیش روی شماست!

آدم آبی یا آدم اووی: روایتی است در میان مردم دزفول که باور داشتند در آب رودخانه‌ها و به‌خصوص آب رودخانه‌ی دز، آدم‌هایی آبی زندگی می‌کنند. این موجودات گاهی از زیر آب بیرون می‌آیند و به صخره‌های سنگی تکیه می‌دهند. مردم این موجودات را مقدس می‌دانستند و به آنها به دیده احترام می‌نگریستند که این اعتقاد ریشه در گذشته دارد. اعتقاد به ملکه آب‌ها و یا فرشته‌ی آب‌ها از ادیان گذشته در این سرزمین وجود دارد. مردم درباره‌ی این موجود افسانه‌ای داستان‌ها ساخته و خاطره‌ها دارند. از طرفی برخی بر این باورند که وجود موجوداتی چون سگ آبی در رودخانه‌ی دز که اندامی شبیه به ماهی دارند و سیاه‌رنگ نیز هستند و گاهی روی صخره‌ها و ساحل رود دز می‌خزند، باعث ایجاد این اعتقاد شده است. ویژگی ظاهری: کمر به پایین شبیه به ماهی، کمر به بالا شبیه آدم، رنگش سیاه و دارای موهای بلند و مجعد است.

کاراکتر مثبت اقلیم: دریا شاخه: ایزد سختی: ۳

پیام: دو منزل به جلو برو؛ اگر تلاش کنی نامدار خواهی شد

عُج: موجودی است افسانه‌ای که در شکم انسان‌های پرخور وجود دارد. مردم باور داشتند انسان‌هایی که زیاد می‌خورند و سیر نمی‌شوند، موجودی در شکمشان وجود دارد که غذاها را می‌خورد. از این موجود با نام‌های مختلفی یاد می‌شود. حتی اکنون نیز برخی از پدر و مادرها به فرزندشان که میل زیادی به غذا خوردن دارند، می‌گویند: مگر کرم در شکم



داری؟ این باور ریشه در مسئله‌ی طبی انگل در شکم دارد که کم‌کم دچار تحریف و اغراق شده و به این افسانه تبدیل گشته است. مردم به زبان دزفولی، به کسی که زیاد غذا می‌خورد و سیر نمی‌شود می‌گفتند: «مَری عَجی می اشکَمشه»؛ یعنی: «انگار عجی در شکم دارد، هرچه می‌خورد سیر نمی‌شود». ویژگی ظاهری: شبیه به مار اما کوتاه‌تر.

کارا کتر خنتی اقلیم: شهری شاخه: دیو سختی: ۲ پیام: اگر تناسب اندام داری، دو منزل برو جلو

مرغ شو: در باورهای عامیانه‌ی مردم جنوب کرمان، مرغی است به رنگ طلایی که قادر است اندازه‌ی خود را تغییر دهد. این مرغ شوم معمولاً در شب ظاهر می‌شود و با مکیدن خون نوزادان باعث مرگ آنان می‌شود. بنابر اعتقاد مردم این ناحیه، مرغ شو قبل از شبیخون زدن به نوزاد، ده مهره‌ی جادویی خود را در آب قنات یا در دمپایی پدر و مادر نوزاد قرار می‌دهد تا آنها به خوابی سنگین فروروند. مرغ شو قادر است حتی از سوراخ‌های کوچک نیز وارد خوابگاه نوزادان شود. این باور نیز وجود داشته است که کشتن این مرغ، خوش‌یمن نیست و باعث می‌شود تا نزدیکان قاتل به بلایی هولناک گرفتار شوند. مردم معتقد بودند که با قسم دادن پرنده به قرآن، مرغ شو به نوزادشان کاری نخواهد داشت. اهالی جنوب کرمان، همچنین معتقدند مرغ دیگری به نام «بوه» وجود دارد که پرنده‌ای مسلمان است و صدای او به صاحب‌خانه درخصوص کمین مرغ شو هشدار می‌دهد. مردم به محض شنیدن صدای بوه، سوراخ‌های خانه را می‌بندند، دمپایی‌ها را زیر بالش می‌گذارند و با خواندن دعا و شب‌زنده‌داری، تلاش می‌کنند تا جان نوزادشان را نجات دهند. گفته می‌شود که نبود امکانات، وجود امراض ناگهانی و ضعف در برابر آنها سبب شده است تا چنین موجودی در تصور مردم خلق شود. ویژگی‌های چنین مرغی را می‌توان در مرغان اساطیری ایران باستان، هند، یونان، عراق و بین‌النهرین به شکل‌های گوناگون مشاهده کرد.

کارا کتر منفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۵ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام: دعا کن از این اقلیم جان سالم ببری

کرشفت یا کرشفت مرغ: نام پرنده‌ای اسطوره‌ای در اساطیر ایران است. در افسانه‌های زرتشتیان سوای سیمرغ، مرغان افسانه‌ای دیگری هم وجود دارند. کرشفت مرغی است که رهبر و بزرگ مرغان گوشتخوار است. واژه‌ی کرشفت به معنای «تیزپرواز» است. او در بندهش مرغی معرفی شده است که سخن گفتن می‌داند. براساس این روایت، کرشفت پرنده‌ای بود که دین را به ورجمکرد (برج و باوری افسانه‌ای در شاهنامه‌ی فردوسی) برد و آیین مزدیسنی را در آنجا رواج بخشید تا اوستا را به زبان مرغ بخوانند. در فرگرد دوم و نندیداد، از کرشفت با نام کرشیتتر یاد شده و نمودهای آن کمابیش همانند عقاب معرفی شده است.

کارا کتر خنتی اقلیم: بیان و مرتع شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۸ وعده غذا

پاداش: یک کیسه طلا پیام: بر بال ام بنشین تا به ورجمکرد ببرمت (سه خانه به جلو برو)



شیر کپی: به روایت شاهنامه‌ی فردوسی، شیر کپی یکی از دیوان و هیولاهای کوه‌های چین بود که مردم از او در امان نبودند. این هیولا به بزرگی اسب بود، گیسوان سیاه بلند، بدنی زرد و گوش و دهانی سیاه داشت:

ز رنجش همه بوم، درماندند	ورا شیر کپی همی خواندند
اگر ماه دارد دو زلف سیاه	یکی دختری داشت خاتون چو
دو بیجاده خندان و نرگس دژم	دو لب سرخ و بینی چو تیغ قلم
اگر تافتی بر سرش آفتاب	بر آن دخت لرزان بدی مام و
همی گرد آن مرغزاران بگشت	چنان بد که روزی پیاده به
به دشتی دگر بود زان مرغزار	جهاندار خاقان ز بهر شکار
همی رای زد با یکی رهنمون	همان نیز خاتون به کاخ اندرون
فرود آمد، او را به دم درکشید	چو آن شیر کپی ز کوهش بدید
سر آمد بر آن خوب‌چهره	به یک دم شد او از جهان در
همان مادرش نیز بر کند موی	چو خاقان شنید آن سیه کرد
چو بر آتش تیز بریان بُدند	ز دردش همه‌ساله گریان بُدند

روزی دختر خاقان چین برای گردش به دشت می‌رود. شیر کپی این دختر را از بالای کوه می‌بیند، به دشت می‌آید و شاهدخت را اسیر می‌کند و می‌کشد. خاقان و همسر او خاتون که از کشته شدن دخترشان به دست این غول عزا دار و بسیار بی‌تاب شده‌اند، مطلع می‌شوند که بهرام چوبین (سردار ساسانی) در نبرد مقتوره پهلوان چینی را شکست داده است. خاتون به دیدن بهرام می‌رود و مطمئن می‌شود که او همان پهلوانی است که می‌تواند انتقام دخترشان را بگیرد. خاقان و خاتون، بهرام را به مهمانی دعوت می‌کنند و از او می‌خواهند که به جنگ شیر کپی برود؛ چراکه تمام پهلوانان چین در نبرد با این هیولا از بین رفته‌اند. خاقان می‌گوید:

برین شهر، ما را جوانی نماند	همان نامور پهلوانی نماند
شدند از پی شیر کپی هلاک	برانگیخت از بوم آباد،

بهرام می‌پذیرد و فردای آن روز، به کوهی که شیر کپی در آن زندگی می‌کند می‌رود. پس از یاری جستن از یزدان نیکی دَهش، جنگ سختی را با این هیولا آغاز می‌کند و در نهایت می‌تواند تن او را دو نیم و سرش را از تن جدا کند. بهرام وقتی از کوه پایین می‌آید، تمام مردم چین شادی کرده و بهرام را ستایش می‌کنند:

وزان پس به شمشیر یازید مرد	تن اژدها را به دو نیم کرد
سر از تن جدا کرد و بفکند خوار	وزان پس، فرود آمد از کوهسار
خروشی برآمد ز گردان چین	کز آواز گفتی بلرزد زمین
به بهرام بر، آفرین خواندند	بسی گوهر و زر برافشانند.



کاراکترمنفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: حیوان سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: تو در زمره پهلوانان چون بهرام قرار گرفتی پیام: برین شهر، ما را جوانی نماند***همان نامور پهلوانی نماند

پاکشک: روایتی است در میان مردم دزفول. پاکشک، موجودی است که در آب زندگی می‌کند. این موجود توانایی آن را دارد تا افرادی را که در آب شنا می‌کنند غرق کند؛ بدینسان که پای آنها را می‌گیرد و با خود به اعماق آب می‌کشد. این باور حتی آب حوض خانه‌ها را نیز در بر می‌گرفت. البته برخی بر این باورند که این اعتقاد به این دلیل شکل گرفته است تا کودکان و یا افرادی که شنا بلد نیستند، از آب بترسند و نزدیک حوض و یا رودخانه نشوند تا غرق نگردند. ویژگی ظاهری: حیوانی به اندازه‌ی گوسفند یا بره، چهار دست‌پا.

کاراکترمنفی اقلیم: آب و دریا شاخه: حیوان سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام: اگر شنا بلدی ۲ کیسه طلا از خزانه بگیر

غول بیابانی: دور است سر آب از این بادیه هشدار/ تا غول بیابان نفریید به سرابت (حافظ). کلمه‌ی غول بیابانی در لغت به معنای بسیار قدبلند است. غول بیابانی در بیابان‌ها، شکاف کوه‌ها و در دل غارها پنهان می‌شود. او انسان‌هایی را که در بیابان گم شده‌اند و یا از قافله‌ی خود عقب افتاده‌اند می‌فریبد، با خود می‌برد و سرانجام می‌کشد. غول بیابانی گاهی به شکل انسان رهگذر و گاهی به شکل موجودی سنگی پدیدار می‌شود. گاهی به مردمی که در بیابان به سر می‌برند و با بیگانگان با خشونت رفتار می‌کنند، غول بیابانی می‌گویند. یکی از نمادهای برگزاری آیین چهارشنبه‌سوری نیز هست. آیین غول بیابانی چنین است: گروهی به سرکردگیِ مردی بلندقد که غول بیابانی خطاب می‌شود، دور یکدیگر جمع می‌شدند و مرد بلندبالا، قواره‌ای از پوست گوسفند سیاه از سر تا به پا می‌پوشید. در کنار آن، گروهی آوازخوان و تنبک‌زن نیز گرد هم می‌آمدند و می‌خواندند: «من غول بیابانم/ سرگشته و حیرانم..» دکاندارها به این گروه صد دیناری پیشکش می‌کردند. در روایتی دیگر چنین آمده است: غول بیابانی به کسانی گفته می‌شود که مانند آتش‌افروزها سالی یک بار ظاهر می‌شوند. آنها دو به دو در کوچه راه می‌افتادند و سر و رویی ژولیده و ریشی درهم برای خود درست می‌کردند و پوششی از پوست ببر و یا پلنگ و دامنی کوتاه چرم به جای شلوار می‌پوشیدند. کاسه‌ی سر گاوی را بر سر می‌گذاشتند و ناگهان با پای برهنه در میان مردم می‌رفتند و با آوایی گوشخراش می‌خواندند: «ما غول بیابانیم/ سرگشته و حیرانیم/ ما روح شما زشتان / از دست شما نالان/ اینگونه پریشانیم / از ما ز چه بگریزید؟ / از خویش بپرهیزید! / تا خوی شما زشت است / ما نیز ز زشتانیم / گاهی به توی خانه / گاهی توی دکانیم...» در میان مردمی که شاهد آنها بودند، هرکس به اندازه‌ی وسع خود پولی در کلاهشان می‌گذاشت. ویژگی ظاهری: به شکل‌های متفاوتی نقل شده است، سر تا ناف مانند انسان، ناف تا پا مانند اسب و سم‌هایی همچون سم الاغ، موجودی سنگی، دیو، بز انسانی رهگذر، زنی افسونگر که لباسی از پوست جانوران بر تن دارد.

کاراکترمنفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۴ وعده غذا پاداش: ۲ کیسه طلا پیام: دور است سر آب از این بادیه هشدار/ تا غول بیابان نفریید به سرابت

(حافظ)



بُمبِرَه تَرُو: روایتی است در میان مردم دزفول و شوشتر، بمبره ترو جنی است که خود را به شکل انسان درمی آورد و شب هنگامی که هوا همچنان تاریک است، به درب خانه اشخاص می رود، خود را شبیه به دوست و یا همکار شخص درمی آورد، صاحب خانه را راضی می کند تا به بهانه ای با او همراه شود، اما در میانه ای راه این موجود شروع به بزرگ شدن می کند و قدش بلند می شود؛ به اندازه ای که سرش به آسمان می رسد. اما ضعف این موجود تنها یک جمله است «سِزَن جُل دُوز آرا نِمک» به معنی «سوزن بزرگ پالون دوز و سنگ نمک» و این، بدان معناست که او وانمود می کند که دارد با صدای بلند از کسی که در همان حوالی حضور دارد، یاری می طلبد و از او می خواهد سوزن بزرگ خود را بیاورد تا با آن به بمبره ترو حمله کند. فرد می تواند با به زبان آوردن این جمله خود را از مکر او در امان نگه دارد و بمبره ترو کوچک و کوچک تر می شود و فرار می کند. برخی بر این باورند که این موجود در یک قبرستان زندگی می کند به دره ای بمبره ترو معروف است. ویژگی ظاهری: قدرت تغییر چهره دارد. در برخی منابع، چهره ای شبیه به خفاش دارد.

کاراکتر خنثی اقلیم: جلگه شاخه: جن سختی: ۳ بها نبرد: ۲ وعده غذا

پاداش: ۳ کیسه طلا پیام: ۳ بار بگو: سِزَن جُل دُوز آرا نِمک

زروان: به معنی زمان، نامی اساطیری با قدمتی بسیار زیاد و حتی قدیمی تر از زرتشت (متفاوت با مزدیسنا) بوده است و در زمان ساسانیان نیز به شدت رواج یافت و در گسترش آیین مهر در اروپا نیز فراگیر شد (و تندیس هایش در اروپا ایجاد شد). زروان را پدر اهورامزدا و اهریمن و خدای زمان می دانستند که پس از قربانی کردن بسیار، امید یافتن هرمزد را پیدا کرد ولی به علت بدگمانی اش اهریمن نیز در وجودش ظاهر گشت. اهریمن بر اثر شکافتن زهدان زروان و در اثر راستی هرمزد، زودتر خارج شد و زروان با اکراه به علت پیمانی که بسته بود، فرمانروایی دنیا را به اهریمن داد ولی گفت سرانجام پیروزی با هرمزد خواهد بود. این زروان شاهنامه در داستان انوشیروان، با زرمان، دیو پیری و خروزان دیو پسر اهریمن نباید اشتباه گرفته شود. ویژگی ظاهری: اگرچه زروان زمان است ولی با حالت های مختلفی نشان داده شده است که مشترکاتش سر شیر با ماری به دور بدنش و دو بال با بدن انسانی دارد. در برخی منابع نوشته شده، آتشی از دهان یا سرش شعله می کشد. همچنین در برخی تندیس ها، روی یک کره ایستاده که دم مار روی آن قرار دارد. با ستارگان و خورشید ارتباط زیادی دارد. هر کدام از این جزئیات دارای معانی و به عنوان نماد می توانست قرار گیرد.

کاراکتر خنثی اقلیم: شهری شاخه: ایزد سختی: ۵ نامیرا پیام: جمع تصمیم بگیرد که اعقاب یا پاداش

شامل حالش شود. (محدوده یک کیسه طلا یا ۴ وعده غذا)

بزدیوان: بزدیوان در برخی از نقاط شمالی فلات ایران و دیگر نقاط ایران به صورت شفاهی در باورهای محلی سینه به سینه زنده نگه داشته شده اند. گفته می شود که این دیوها در مکان های تر، مانند رودخانه، جنگل ها و آب انبارها تردد می کرده اند. حتی گفته می شود در دوران خشکسالی و سرمای شدید ممکن است به آبادی ها برای تأمین خوراک و آب نزدیک شوند. باور بر این است که این موجودات در رویارویی تصادفی برای آدمی زیان آور نبوده مگر اینکه احساس خطر



کنند. یکی از راه‌های دفاع در برابر بز دیوان در دست داشتن اشیای فلزی است. به همین دلیل برخی همواره سنجاقی با خود برای آوردن آب از رودخانه یا سر خانه می‌بردند. برخی بر این باورند که بز دیوان و گاودیوان به فریدون پیشدادی برای دربند کردن ضحاک ماردوش یاری رساندند. از دو بز دیوان نامدار یکی غشعش پور فقطش در سپاه سپید دیوان آمل و دیگری زهنش پور قعش از سرداران سپاه جن سلطان محمد خوارزمشاه می‌توان نام برد.

کاراکتر خشتی اقلیم: مرتع و بیابانی شاخه: غول سختی: ۱ بها نبرد: ۲ وعده غذا

پاداش: ۱ کیسه طلا پیام غول: اجازه میدهم رد شوی مگر اینکه در فصل پاییز و زمستان باشد که باید با من نبرد کنی.

موشخوشو: مردوک یکی از خدایان باستان تمدن بابل است که به عنوان نگهبان بابل شناخته می‌شد. مردوک با خود اژدهایی به نام موشخوشو همراه داشت که نقش این موجود ۵۷۰ سال قبل میلاد روی دیوارهای دروازه‌ی ایشتر نقش بسته است. موشخوشو چهره‌ای رام و آرام ولی قدرتمند دارد و در برقراری نظم و آرامش بخشیدن به مردمان یاری می‌کند. جایگاه موشخوشو در ایران: در دوران هخامنشیان، پس از گشودن بابل، کورش بزرگ بر این باور بود که مردوک خدای بابل اجازه داد تا نیایشگاه مردوک در نزدیکی کاخ پارسه (تخت جمشید) ساخته شود. چنین شد که هنرمندان بابلی نیایشگاه را با نقش‌های مذهبی اسطوره‌ای از جمله موشخوشو برای ایزد مردوک ساختند. شایان ذکر است که این بررسی، از کشف بنای در تپه‌ی باستانی (تل آجری) نشأت گرفته است و طبق این شواهد، رد پای معماری بابل در دوره‌ی هخامنشی دیده می‌شود. کشف آجرهای لعابدار با نقش جانوران اسطوره‌ای از جمله موشخوشو و مقایسه آن با آجرهای لعابدار دروازه‌ی ایشتر در بابل این احتمال را تقویت می‌کند. همچنین نقشمایه‌هایی از موشخوشو در دستبافته‌های بافندگان فارس وجود دارد. برخی بر این باورند؛ از آنجایی که اژدها در بین ایرانیان نماد شر محسوب می‌شود، در برخی از دستبافته‌ها، بافنده‌ها برای دور کردن شر، شکلی از موجوداتی مانند موشخوشو را روی دستبافته می‌بافتند تا از ورود آنها به خانه‌ها جلوگیری کنند. در واقع، آنها باور داشتند که با بافتن نقش همان موجود، می‌توان او را شکست داد. ویژگی ظاهری: دارای بدنی پولکدار، چنگال‌های بزرگ در پاها، گردن بلند، دم دراز، سری کوچک با زبانی همانند سوسمار، شاخ به روی سر.

کاراکتر مثبت اقلیم: جنگل و کوهستان شاخه: غول سختی: ۴

پیام: به منزل بعد برو و در اولین فرصت به کاخ پارسه بیا

پالیس: موجودی است که به انسان خوابیده در صحرا حمله می‌کند. او با زبان زبر و اره مانند خود، آنقدر کف پا را می‌لیسد و خون انسان را می‌مکد که می‌میرد. روزگاری دو قاطرچی اصفهانی پالیس را فریب دادند. روایت آن بدینسان است که دو قاطرچی در صحرا می‌رفتند. شب فرارسید. آن دو چنان خوابیدند که پاهایشان به هم جفت شد، سپس آنها پتویشان را به روی خود کشیدند و به خواب رفتند. پالیس در خواب به سراغشان رفت، ولی هر کاری کرد نتوانست تک‌تک آنها را بیاورد. او سرانجام چنین گفت: من هزار و سی و سه دره را گشته‌ام تا به حال آدم دو سر ندیده بودم.



کاراکتر خنثی اقلیم: بیابان شاخه: غول سختی: ۲ بهاء نبرد: ۶ وعده گوشت ۲ کیسه طلا پیام: خواست به پاهایت باشد آرام به منزل دگر رو

ایسیچی: روایتی است در میان مردم اصفهان (نجف‌آباد، کرسگان). مردم این نواحی معتقدند که ایسیچی مانند بختک بینی گلی دارد و روی اشخاص خوابیده می‌افتد و تنها هنگامی که شخص، بینی او را بگیرد، ایسیچی پا به فرار می‌گذارد. برخی دیگر باور دارند که آل و ایسیچی مانند یکدیگرند. بدینسان روایت شده است که ایسیچی بچه‌ها را می‌زدند با خود می‌برد و جای آنها را با بچه‌های شرور خودش عوض می‌کند. در روایتی دیگر، آل (دشمن زنان تازه‌زا) و ام‌صبيان (مادینه‌دیو رباینده‌ی نوزادان و کودکان) و بختک گاهی با یکدیگر می‌آمیزند و موجودی می‌آید که هر سه ویژگی را دارد و آن را ایسیچی می‌نامند. مردم منطقه‌ی لنجان‌ات آن را به شکل موجود چهار دست و پا می‌دانستند که شب‌ها و هنگام خواب به شما حمله می‌کند و قصد خفه کردن‌تان را دارد. از نشانه‌های حضور آن می‌توان به احساس سنگینی در اندام بدن، تنگی نفس، بند آمدن زبان به هنگام خواب اشاره کرد. در قدیم، بزرگ‌ترها برای ترساندن کودکان از نام ایسیچی استفاده می‌کردند. ویژگی ظاهری: موجودی کوتوله‌مانند، بینی گلی.

کاراکتر منفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: غول سختی: ۳ بهاء نبرد: ۳ وعده غذا پاداش: ۳ کیسه طلا پیام: اگر هنوز زنده ای یک جمله با لجه اصفهانی بگو و به منزل بعدی برو

صاخه: حیوانی احتمالاً افسانه‌ای است که نام او در کتاب «عجایب‌المخلوقات» نوشته‌ی زکریابن محمد قزوینی آمده است. در این کتاب گفته شده که صاخه حیوانی است که بزرگی اندام او را نمی‌توان توصیف کرد. از همه‌ی جانوران بزرگ‌تر است و به گونه‌ای است که هرکس این حیوان را با چشم خود ندیده باشد، وصف او را قبول نمی‌کند. قزوینی نوشته است که این حیوان را در بیت‌المقدس می‌توان یافت و از ویژگی‌های آن، این است که اگر صاخه نیز حیوانی را نگاه کند، آن حیوان خواهد مرد. همچنین در کتاب مذکور آمده است که حیوانات آن نواحی از این ویژگی صاخه را می‌شناسند و هر وقت که از نزدیکی صاخه عبور می‌کنند، پلک می‌زنند تا او را نبینند.

کاراکتر خنثی اقلیم: شهری شاخه: حیوان سختی: ۲ بهاء نبرد: ۶ وعده گوشت و یک کیسه طلا پیام: پشت سر هم پلک بزن و از این منزل فرار کن

نسناس: موجوداتی شبیه انسان که بنا بر برخی روایت‌ها قبل از حضرت آدم (ع) می‌زیستند. اما بعد از مدتی نسلشان منقض شد که پس از آن، خداوند حضرت آدم (ع) را آفرید. در روایتی دیگر، نسناس را اسطوره‌ای گویند که نوعی جن است و در زبان متداول به نوعی بوزینه بی‌دم هم اطلاق می‌شود. به غیر از نواحی جنوب ایران در عمان، اهالی عدن هم به آن باور دارند. نام این موجود در کتاب بندهش به صورت نیم‌آدم آمده است. در کتاب آثارالبلاد نوشته زکریابن محمدبن محمود قزوینی در توصیف این موجود در جنگل‌های میان عدن و عمان زیاد است و مردمان او را شکار می‌کردند و می‌خوردند. برخی می‌گویند که او موجودی است که اذیت نمی‌کند و فقط می‌ترساند ولی برخی دیگر او را موجودی توصیف



کرده که آدمی را بسیار دوست دارد و اگر تنها ببیند، او را می‌گیرد و با خود می‌برد. در فرهنگ‌های فارسی، نسناس به شکل‌های متفاوتی روایت شده است. از آن به شکل جانوری چهارچشم، سرخ‌روی، درازبالا و سبزموی (لغت‌نامه‌ی اسدی)، دیو مردم که بر یک پای جهند (السامی)، جنسی‌اند از خلف که بر یک پای می‌جهند (دهار). برخی معتقدند که نسناس‌ها را بر نئاندرتال‌ها و کرومانیون‌ها تطبیق می‌دهند که از قبل انسان‌ها در زمین می‌زیسته‌اند و به علل مختلف از جمله جنگ و شرایط نامساعد محیطی، منقرض شده‌اند: ویژگی ظاهری: بدن نیمی از اعضای انسان‌مانند که یک پا، یک دست و یک چشم دارد و نیمه‌ی دیگر پرنده‌مانند شبیه آنوناک‌ها منقاردار است.

کاراکتر خنثی اقلیم: جلگه شاخه: جن سختی: ۲ بهاء نبرد: ۶ وعده گوشت

پاداش: یک کیسه طلا پیام: از این خطه خارج شو تا بلایی سرت نیامده

مرغ آمین: در فولکور و فرهنگ مردم ایران، مرغ آمین نام فرشته‌ای است که همواره در پرواز است و مدام آمین می‌گوید. در باور عامه معروف است که اگر حین دعا یا نفرین، مرغ آمین در پرواز باشد، سبب برآمدن و مستجاب شدن آن نفرین یا آفرین می‌شود. البته آمین نام ستاره‌ای نیز هست که به هنگام طلوع آن دعا مستجاب می‌شود. در ادبیات فارسی نیز مرغ آمین مورد توجه قرار گرفته است. که شعر مرغ آمین سروده‌ی نیمایوشیج نمونه‌ای از آن است، هرچند در دنیای مرغان و سپس به جهان نمادهای نیما وارد شده است. بخشی از شعر مرغ آمین سروده‌ی نیمایوشیج:

مرغ آمین دردآلودی ست کاواره بمانده

رفته تا آن سوی این بیدادخانه

بازگشته رغبتش دیگر ز رنجوری نه سوی آب و دانه

نوبت روز گشایش را

در پی چاره بمانده.

می‌شناسد آن نهان‌بین نهانان (گوش پنهان جهان دردمند ما)

جوردیده مردمان را.

با صدای هر دم آمین گفتنش، آن آشناپرورد

می‌دهد پیوندشان درهم

می‌کند از یأس خسران‌بار آنان کم



می‌نهد نزدیک با هم، آرزوهای نهان را... (مهرنوش خلیلی)

کاراکتر مثبت اقلیم: جنگل و کوهستان شاخه: فرشته پاداش: پیام: ۲ کیسه طلا بگیر و اگر آرزو کنی (۵ وعده غذا یا ۲ کیسه طلا) به همه اضافه شود، آرزویت برآورده می‌شود.

آنزو یا ایم دو گود: نام یکی از موجودات اسطوره‌ای در داستان‌های سومری و اکدی است. آنزو با تکان دادن بال‌هایش باعث ایجاد طوفانی از شن و گردباد خواهد شد. حماسه‌ی آنزو چنین است: خدایان گزارش ولادت اسطوره‌ای به نام آنزو را به انلیل (Enlil) می‌دهند که ظاهراً وی دارای صلابت قدرت و خشم بوده است. نخست انلیل را تشویق می‌کند که آنزو را به عنوان محافظ شخصی خود برگزیند، بدین دلیل انلیل، آنزو را به نگهداری اتاق خود منصوب می‌کند. انلیل غالباً در حضور آنزو در آب مقدس حمام می‌کند. در این حین چشمان آنزو به ادوات قدرت انلیل می‌افتد و تصمیم می‌گیرد که قدرت انلیل را غصب کند. وی نقشه‌ی شیطانی خود را به اجرا درآورد. انلیل هنگام استحمام در آب مقدس برهنه بود و تاج خود را بر تخت نهاده بود. آنزو لوح تقدیر را به چنگ آورد و قدرت انلیل را با خود برد. آنزو می‌گریزد و با نشان سلطنتی در آسمان مخفی می‌شود. و انو بلافاصله خواستار قتل آنزو می‌شود. او نخست به سراغ آدد فرزند خود می‌رود و از او می‌خواهد که آنزو را از بین ببرد اما آدد خواسته‌ی او را رد می‌کند. سپس ائا (Ea) «خدای عقل» فکری را می‌پروراند. او بیلیت-ایلی (bilit-ili) الهه بزرگ مادر را فرامی‌خواند و از او می‌خواهد «نینورته‌ی مینه‌فراخ» فرزند محبوبش را بیافریند و او این کار را انجام می‌دهد. تا به جنگ آنزو برود. سپس او از نینورته (Ninurta) درخواستی می‌کند: «معبری بساز و زمان مناسب را تعیین کن. بگذار بر خدایانی که من خلق کرده‌ام نور بتابد. نیروی جنگی ویرانگر خویش را آماده کن و بادهای شرور خود را که بر او می‌تازانی بدرخشان آنزوی جاه‌طلب را مغلوب کن و زمین را که من خلق کرده‌ام غرق در آب کن. این ماؤا را خرد کن. بگذار وحشت بر او فرود آید. گردباد ویرانگر را علیه او برانگیز و تیر خود را در چله‌ی کمان بگذار و آن را به زهر آلوده کن». نینورته که به این صورت برانگیخته شده است، هفت باد شرور را که در گرد و غبار می‌رقصند برمی‌انگیزاند. او آرایش جنگی هولناکی ایجاد می‌کند. نینورته کمان خود را محکم می‌کشد و تیر دیگری رها می‌کند اما آنزو که لوح تقدیر را در دست دارد به آسانی آن را دفع می‌کند. نینورته فرستاده‌ی نزد ائا می‌فرستد تا به او رهنمود دهد. سپس تیر نینورته از قلب و ریه آنزو می‌گذرد و پرنده‌ی شرور کشته می‌شود. نینورته لوح تقدیر را به دست می‌آورد و خبرهای خوشی را برای خدایان ارسال می‌کند و نینورته وارث فرمانروایی مطلق می‌شود.

کاراکتر منفی اقلیم: مرتع و بیابان شاخه: غول سختی: ۳ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام: لوح تقدیر خودت را خودت در دست گیر و به منزل مقصود برو

ملمداس: مُم داس، اُم‌الداس، میل‌داس، منمداس. در اساطیر ایرانی نام زنی بسیار زیباست که بر جوانان پدیدار می‌شود و آنان را به هم‌آغوشی با خویش فرامی‌خواند. هنگامی که جوان فریب ملمداس را می‌خورد، او با پاهای داسی‌شکل خود، جوان هوسباز را قربانی می‌کند. به باور مردم جزیره‌ی هرمز، در کنار دره‌های نمک، یک درخت کُنار بزرگ وجود داشت



و زیر این درخت، زنی زیبا در حوالی غروب می‌نشست. این زن که ملمداس نام داشت، گیسوهای بلند خود را شانه می‌زد و مردانی که او را می‌دیدند دلباخته‌ی نگاه دلربای ملمداس می‌شدند و با او شروع به صحبت می‌کردند. ملمداس به آنها نزدیک می‌شد و پس از آن یکباره چهره‌ی زیبایش را از دست می‌داد و پیرزن می‌شد و دستانش شبیه داس می‌شدند و با دستان داسی‌شکل خود مردان فریب‌خورده را تکه‌تکه می‌کرد. ناخداها و ماهیگیران باور داشتند که ملمداس زنی زیبا و اغواگری است که شبیه پری دریایی است. او ماهیگیران تنها را روی دریا دلباخته‌ی خود می‌کند و آنها را به سمت خود دعوت می‌کند. ماهیگیران هم که آن‌همه زیبایی را می‌بینند به طرف او می‌روند. ملمداس که در پایین‌تنه دوپا شبیه به داس دارد، به محض اینکه ماهیگیر را به طرف خود می‌کشد او را با پاهایش تکه‌تکه می‌کند. همچنین در روایتی آمده است که ملمداس یک بسته جواهر با خود دارد. اگر مردی آگاه باشد که او ملمداس است می‌تواند به سرعت یک مشت خاک و یا شن بردارد و به چشم‌های ملمداس بپاشد و جواهرات او را بردارد و فرار کند. ولی اگر فریب ملمداس را بخورد، قربانی او خواهد شد. ملمداس را می‌توان همتای «جهی» در اساطیر زرتشتی دانست. برخی نیز از شباهت ملمداس با «سیرن» در اساطیر یونان سخن گفته‌اند. ویژگی‌های ظاهری: ملمداس، موجودی شبیه پری دریایی است. دارای بالاتنه‌ی بسیار زیبا و جذاب است، اما در قسمت پایین‌تنه دو داس بزرگ، برنده و بسیار خطرناک دارد. در بعضی مناطق استان هرمزگان، دستان او را به جای پاهایش، شبیه داس می‌دانند.

کاراکتر منفی اقلیم: دریا شاخه: غول سختی: ۲ بها نبرد: ۱ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام: اگر رستم یا سهرابی یک کیسه طلا ازت کسر میکنم

اژدها سَهْمَناک: یکی از موجودات اسطوره‌ای در فرهنگ‌های ملل مختلف است که برای نخستین بار این خزنده‌ی غول‌آسا در اسطوره‌های یونانی و سومری خود را نشان داد. او جانوری تنومند با ظاهری به مانند خزنده که در برخی روایات توانایی‌هایی از جمله پرواز کردن یا پرتاب آتش را نیز دارد. در فرهنگ‌های مختلف توصیفات متفاوتی از اژدها شده است، در برخی موارد حامی انسان بوده و در مواردی نیز تبدیل به هیولایی شیطان‌صفت شده است. در فرهنگ غرب، آن را به صورت یک دیو بدذات توصیف می‌کنند که قصد آسیب رساندن به انسان‌ها را دارد. اژدها در اساطیر و ادبیات ایرانی در نهایت سهمناکی و زشت‌رویی است. آنها از یاران اهریمن هستند که آفرینش نیکوی اورمزد را آشفته می‌کنند ولی توانایی نابودی آن را ندارند.

کاراکتر منفی اقلیم: دریا شاخه: اژدها سختی: ۴ بها نبرد: ۷ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا

پیام: من از یاران اهریمن هستم

پری یا فری: از موجودات اسطوره‌ای در فرهنگ فولکلور مردم ایران، آسیای جنوبی و آسیای میانه است. پری در اوستا موجودی اهریمنی است که با ظاهر زیبا و فریبنده‌ی خود، مردم را فریب می‌دهد و آنها را به بیراهه می‌کشاند و یا موجب جنون آنها می‌شود. اما در فرهنگ ایرانیان پس از اسلام پریان موجودات دوست‌داشتنی هستند که مردم نیکوکار و



خوش طینت را دوست دارند و آنها را به خوشبختی و کامروایی می‌رسانند. آنها از نسل فرشتگان تبعیدی از بهشت هستند که در صورت توبه کردن به بهشت بازمی‌گردند. پادشاه پریان مردی نیک و آزاده است و دختر و پسر شاه‌پریان رمزی از کمال، زیبایی، ثروت و خوشبختی هستند که هر دختر و پسر جوان آرزوی همسری ایشان را دارد. در منابع قدیمی‌تر آنها عاملان شیاطین بودند؛ مانند هفت‌خوان‌های رستم و اسفندیار پری زنی زیبا و آراسته درحالی‌که عود می‌نوازد به پهلوان‌ها نزدیک می‌شود و او را به شادکامی دعوت می‌کند تا آنها را فریب دهد اما هر دو پهلوان او را می‌شناسند و در نبرد او را می‌کشند. پری‌ها هدف موجودات شروری به نام دیوسانان بودند. دیوسانان با حبس پری‌ها در قفس‌های آهنین، اقدام به آزار آنها می‌کردند. پریان در باور مردم جهان، موجودات نیکو و کارسازند، جایگاهشان در رودخانه و جنگل است و از آهن می‌ترسند و می‌توانند غیب شوند، از اسرار همه چیز آگاهند، غیبگویند و با دیوها دوست و گاهی دشمن‌اند. به باور مردم ایران هم پریان موجوداتی نیکو و پرخیر و برکت، و گاه شریر و آزارسان‌اند که در چشمه‌ها، رودها، دریاها و کوه‌ها جای دارند. پریان گاه به شکل حیواناتی مثل مار، قورباغه و ماهی ... درمی‌آیند و یا دارای چهره‌ای انسان‌نما و اندامی ماهی‌وار هستند.

کاراکتر منفی اقلیم: دریا شاخه: ازدها سختی: ۴ بها نبرد: ۸ وعده غذا پاداش: یک کیسه طلا پیام: گول ظاهر زیبا و فریبنده مرا خورده‌ای

اشوزوشت یا مرغ بهمن: نام جغد افسانه‌ای در اسطوره‌های ایرانی است. اشوزوشت در زبان اوستایی به معنای دوست حق است. به صورت دقیق‌تر، اشو به معنای حق و مقدس و واژه‌ی زوشت به معنای دوست است. همان‌طور که اشاره شد، او را مرغ بهمن (وهومن) نیز می‌نامند. در اسطوره‌های ایرانی اشوزوشت را خدایگان آفریده‌اند تا در مقابل اهریمن قرار گیرد. او می‌تواند بخواند و هنگامی که گفتارهای کتاب مقدس اوستا را برمی‌خواند دیوها به ترس می‌افتند. هنگامی که زرتشت ناخن خود را می‌گیرد پیروان خوبی باید ورد ویژه‌ای بخوانند، پیروان این چنین ورد را می‌خوانند: «ای مرغ اشوزوشت! از این ناخن‌ها به تو آگاهی می‌دهم و آنها را ویژه تو می‌دانم. باشد تا برای تو نیزه‌ها و کاردهای بسیاری شوند، کمان‌ها و تیرهای شاهین پر بسیار و فلاخن‌های بسیاری شوند علیه دیوان مازنی». سپس اشوزوشت باید این ناخن‌های افسون‌شده را بخورد. اگر او این کار را نکند، ناخن‌ها به دست دیوهای مازنی و جادوگران می‌افتند و آنها با استفاده از این ناخن‌ها اشوزوشت را خواهند کشت.

کاراکتر مثبت اقلیم: جنگل و کوهستان شاخه: فرشته سختی: ۳ پاداش: ۲ کیسه طلا و کشتن یک دیو بدون نبرد در اقلیم جنگل پیام: به تو آگاهی می‌دهم باشد تا برای تو نیزه‌ها و کاردهای بسیاری شوند، علیه دیوان مازنی

چمروش: مرغی غول‌آسا و مدافع در اساطیر ایران، با بدنی همچون شیر و سر و بال‌های مانند عقاب است. گفته می‌شود که چمروش در قلعه‌ی البرز زندگی می‌کند و همراه رستم و سیمرغ، انیرانی را که سودای گزند به ایران را دارند نابود



می‌کنند. ایران‌زمین هر چند سال یک بار مورد هجوم غارت بیگانگان قرار می‌گرفت و در این حین چمروش پهلوانان ایران را بر بدن تنومند خود سوار می‌کرد تا پهلوانانی چون رستم سریع‌تر به دفاع از سرزمین خود بپردازند. این پرنده‌ی غول‌آسا به روی بالاترین نقطه از قلعه‌ی کوه پرواز می‌کند تا بیگانگان سرزمین را بسازند پرنده‌ای که به دانه‌های ذرت نوک می‌زند، برچیند. چمروش زیر درخت سوما (همان هوم) سکونت دارد که این محل، همان جایی است که سیمرغ نیز شب‌ها را در آن به سر می‌برد. وقتی سیمرغ از مکانی که شب‌ها در آن سکنی دارد فرود می‌آید، تمامی دانه‌های رسیده بر زمین سقوط می‌کنند. این دانه‌ها توسط چمروش جمع‌آوری می‌شوند و سپس آن را در بخش‌های دیگر زمین می‌پراکند. شرحی معروف در روایات فارسی وجود دارد. در این روایت اهورامزدا در سواحل وروکاشا یک درخت و دو پرنده می‌آفریند که جاودان و بدون مرگ هستند. هر سال هزار شاخه‌ی جدید بهاری، از آن درخت می‌رویند و همه انواع دانه‌ها رسیده می‌شوند. سپس پرنده‌ای به نام آمروش می‌آید و بر یکی از شاخه‌های درخت می‌نشیند و باعث لرزیدن شاخه و پراکنده شدن و بر زمین ریختن تمامی دانه‌ها می‌شود. پرنده‌ای دیگر به نام چمروش می‌آید و تمامی دانه‌ها را با بال‌های خود از اطراف جمع‌آوری می‌کند و همه‌ی آنها را به دریا می‌ریزد. سپس تمامی دانه‌ها، به ابری پر از باران داخل می‌شوند و هنگامی که آن ابر، می‌بارد دانه‌ها به زمین وارد می‌شوند و سرانجام تمامی دانه‌ها از زمین می‌رویند و ظاهر می‌شوند.

کاراکتر مثبت اقلیم: جلگه و دریا شاخه: غول سختی: ۲ پاداش: ۲ کیسه طلا + ۸ وعده غذا پیام: با کول بار پر به منزل بعدی برو

خَرُوزان: خَرُوزان یا خزروان، نام دیوی است که هنگامی که کیومرث پادشاهی ایران بود و دد و دام تحت فرمانروایی او بودند، از او اطاعت می‌کردند. کیومرث پسری به نام سیامک داشت و کیومرث بسیار او را گرمی می‌داشت. پادشاه هیچ دشمنی نداشت جز یک اهریمن. این اهریمن بجهای داشت که مانند گرگی سترگ بود. خزروان سپاهی را پدید آورد تا به کیومرث حمله کند و فرمانروایی را از او بگیرد. هنگامی که این خب به سیامک رسید، به خشم آمد و لباس رزمش را پوشید و چون آن زمان زره جنگی وجود نداشت، لباسی از چرم پلنگ پوشید و به جنگ خزروان رفت. سیامک به نبرد تن به تن با خزروان پرداخت. خزروان چنگ بر پشت او زد و او را بر زمین زد و سینه‌اش را درید. بدینسان سیامک به دست خزروان کشته شد. هنگامی که خبر به کیومرث رسید وی بر مرگ فرزندش سوکواری کرد و بسیار گریست. کیومرث برای انتقام فرزندش، لشکری از دد و دام و مرغ و پری تشکیل داد و آنها را همراه با هوشنگ فرزند سیامک به سوی سپاه خزروان فرستاد و خودش نیز آنها را همراهی کرد. دو سپاه با یکدیگر آویختند و سپاه هوشنگ لشکر دیوان را نابود ساخت. سپس هوشنگ به جنگ با خزروان رفت و او را به خاک افکند و نابود کرد. بدینسان انتقام پدرش سیامک را از خزروان گرفت. فردوسی در شاهنامه می‌گوید:

سیامک بیامد برهنه‌تนา	برآویخت با پور آهرمنا
بزد چنگ وارونه دیو سپاه	دوتا اندر آورد بالای شاه
فکند آن تن شاهزاده به	به چنگال کردش کمرگاه



سیامک به دست خروزان تبه گشت و ماند انجمن

کاراکتر منفی اقلیم: جنگل و کوهستان شاخه: حیوان سختی: ۳ بهاء نبرد: ۷ وعده غذا+ ۴ کیسه طلا پیام:
سیامک پیامد برهنه تنا برآویخت با پور آهرنا (فردوسی)

خر سه پا: چنین گوید که خر سه پا که در دریای فراخکرد فراز جُنبد، همه‌ی آب دریا را به آشفتگی اندازد و آب را به نواحی دیگر دریا افکند. خر سه پا از معنویات تغذیه می‌کند و دوستدار راستی و فرزاندگی است. خر سه پا، در افسانه‌ها و اساطیر ایرانی و معتقدات آیین زرتشتی، موجودی اسطوره‌ای و ساکن دریای فراخکرد است. این موجود اساطیری شگفت‌انگیز، تشتر را در تقسیم و جمع‌آوری آب‌های دریای فراخکرد یاری می‌کند. ویژگی ظاهری: سه پا، شش چشم، نه دهان.

کاراکتر خنثی اقلیم: آب و دریا شاخه: حیوان سختی: ۲ بهاء نبرد: ۴ وعده غذا

پاداش: ۲ کیسه طلا پیام خر سه پا: شلوغش میکنم و معنویات ازت میگیرم

یه چوم یه لنگ: این موجود در اعماق جنگل‌های گیلان و مازندران و مکان‌های دورافتاده زندگی می‌کند. برخی باور دارند که این موجود بسیار قوی و قدرتمند است و جای پای او را می‌توان مانند اندازه‌ی یک سینی بسیار بزرگ مسی تشبیه کرد. ادعا می‌کنند هنگامی که فردی تنها در جنگل حضور داشته باشد، می‌تواند یکی از قربانی یه چوم یه لنگ شود؛ زیرا او قربانی‌هایش را هنگامی که تنها می‌شوند با نام و نشان خودشان صدا می‌زند و آنها را به چنگ می‌آورد و هیچگونه اطلاعاتی درباره‌ی اینکه این موجود نام انسان‌ها را از کجا می‌داند مشخص نیست. همچنین برخی بر این باورند که این موجود قبل از حمله به قربانی که معمولاً تنه‌است، او را با نام و نشان صدا می‌زند ممکن است این سؤال مطرح شود، او اسم قربانی را از کجا می‌داند تا او را صدا بزند؟! به خاطر این است که گالش‌ها در جنگل همدیگر را با یک نوع فریاد خاص که به آن شول یا گوره می‌گویند، صدا می‌زنند و منظور از صدا کردن قربانی، همان گوره هست؛ نه صدا زدن اسم او. عده‌ای معتقدند که این جانور یه چوم یه لنگ نام دارد؛ زیرا یک چشم دارد و یه لنگ، نه به دلیل اینکه دارای یک پاست، بلکه چون جانور بسیار تنومندی است و کسی را از نوع بشر یارای برابری و مقابله با او نیست، از این رو او را «یل» یا «ینگ» (یعنی جانور بسیار قوی و خطرناک) نامیده‌اند. ویژگی ظاهری: هیكلی درشت و بی‌قواره، یک چشم بزرگ و نورانی در وسط پیشانی و یک پای بزرگ دارد.

کاراکتر منفی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۳

بهاء نبرد: ۳ وعده غذا+ ۲ کیسه طلا پیام: با صدای آرام در گوشش دوستت بگو: «شول یا گوره»

مادر دریا: اسطوره‌ای از خلیج فارس و از موجوداتی است که بیشتر در میان صیادان مروارید رواج داشته. برخی از صیادان مروارید مدعی هستند زنی را در زیر آب رؤیت کرده‌اند که بچه‌ی شیرخواره‌ای را در آغوش گرفته است. این زن از غواصان



خواسته تا گهواره‌ای برای فرزندش بسازند و برای او ببرند و مادر دریا در ازای گهواره چند مروارید درشت به صیاد پاداش می‌دهد. غواصی دیگر حکایت کرده است: هنگامی که مشغول صید مروارید در ژرفای دریا بوده، چشمش به زنی که مشغول تکان دادن گهواره‌ی نوزادی بوده افتاده است. زن از غواص می‌خواهد تا نزد او و فرزندش بماند. غواص با اشاره می‌گوید که دیگر نفسی برای ماندن ندارد، اما زن با نفس خود به دور او حبیبی می‌سازد و می‌گوید: «اندکی پیش ما بمان». ناگهان چند زن دریایی با سبدهای رنگارنگ به مناسبت تولد بچه‌ی زن دریایی و برای سرسلامتی می‌آیند. در عرشه‌ی کشتی که از دیر آمدن غواص نگران شده‌اند، طنابی را که یک سر آن به پای غواص بسته شده می‌کشند و غواص بیهوش را روی عرصه می‌آورند. وی پس از به هوش آمدن داستان مادر حامل گهواره را تعریف می‌کند. صیادان مروارید معتقدند اگر مادر دریا با غواصی صحبت کند، صید او رونق پیدا می‌کند. همچنین اگر گهواره‌ای به تور صیادان گیر کند، آنها گهواره را به آغوش دریا بازمی‌گردانند و به سرعت از محل دور می‌شوند. ویژگی ظاهری: بالانته‌ای شبیه به انسان و پایین‌تنه‌ای شبیه به ماهی دارد.

کاراکتر خنثی اقلیم: دریا شاخه: غول سختی: ۳ بهاء نبرد: ۹ وعده غذا پیام: در کوچه جان همیشه مادر باقیست / دریای محبتش چو کوثر باقیست *در گویش عاشقانه ، نام مادر / شعریست که تا ابد به دفتر باقیست

پاگنده: در میان مردم مازندران و به‌ویژه در حوالی شهرستان نور و روستاهای اطراف از این موجود یاد شده است؛ نه تنها مردم بومی بلکه برخی از مسافران و افرادی که در جنگل مشغول طبیعت‌گردی بودند، ادعا کرده‌اند که جای پا و حتی خود این حیوان را رؤیت کرده‌اند. از پیر گرفته تا جوان داستان‌هایی زیادی درباره‌ی پاگنده‌ها وجود دارد. برخی بر این باورند که یا شاید روزگاری در این کره‌ی خاکی می‌زیسته‌اند. اهالی روستاهای مناطق شمال کشور بارها رؤیت رد پاهایی به طول نیم متر تا یک متر را گزارش کرده‌اند. داستان پاگنده‌ها، یه‌تی‌ها و ساسکواچ‌ها داستانی قدیمی است که ارتباط مستقیمی با کوهستان‌های مرتفع و جنگل‌های انبوه دارد و تنها مختص ایران نیست. باور به این موجود در آمریکای شمالی و جنوبی، آفریقا و تبت و حتی در میان اسکیموها بسیار رواج دارد. از پاگنده‌های موجود می‌توان گونه‌های جنگلی و کوهستانی را ذکر کرد. طبق مشاهدات عینی، اندازه‌ی گونه‌ی جنگلی بزرگ‌تر بوده و بدن آن تیره‌رنگ‌تر از گونه‌ی کوهستانی است. ویژگی ظاهری: موجودی است شبیه به یک میمون بزرگ با قدی نزدیک به ۳ متر و بدنی پوشیده از پشم.

کاراکتر خنثی اقلیم: جنگل شاخه: غول سختی: ۴ بهاء نبرد: ۹ وعده غذا پیام: هر موقع تونستی کتاب «ابر روایت غول ها»-علی نیازی رو بخون، گام بلندی بردار و به منزل بعدی برو

گوپت‌شاه: گوپت یا گوپت‌شاه، جانور اساطیری بالدار با تن گاو (در بعضی از تصاویر، شیر) و سر انسان است و گوپت از دو بخش gao+paiti تشکیل شده است. gao به معنای گاو و paiti به معنای ارباب است که در کل واژه‌ی «ارباب



گاو» معنا می دهد. او از گاو آسمانی، سریشوک محافظت می کند که در فرسگرد آخرین جانوری است که باید قربانی شود. در متن «مینوی خرد» اینطور آمده است که گوپت شاه در ایرانویچ، در کشور خونیرث است. همواره در کنار دریا می نشیند و ایزدان را پرستش می کند و زوهر به آب می ریزد و به خاطر این زوهر، حیوانات مودی دریا می میرند. زوهر به معنای نثار به آب از مهم ترین مراسم پرستش علمی زرتشتیان است. این نثار ترکیبی از مغز ساقه ی گیاه هوم و شیرهی برگ انار با شیر است که باید این ترکیب را به آب بریزند. نقش گوپت حتی از هزاره های نخست پیش از میلاد نیز در معماری و هنر دیده می شود. در لرستان، شمال غرب ایران و شمال مرکزی ایران نقش گوپت ها روی سینی ها و جام های زرین وجود دارد. در دوره ی هخامنشی، در معماری پارسه نگاهبانان شکوهمند دروازه ها، گوپت هایی با چهره ی مردم پارس می اند.

کاراکتر مثبت اقلیم: کوهستان شاخه: ایزد سختی: ۵ پاداش: ۸ کیسه طلا (دارای شرط) پیام: اگر از ۳ اقلیم گذر کردی می توانی از هدایا بهره مند شوی.

مردخوار: مردخوار یا مانتیکور، موجودی نشأت گرفته از افسانه های ایران باستان است. واژه ی مانتیکور برگرفته از واژه ی پارسی مردخوار است. مانتیکورها از نژاد شیمرها هستند. شیمرها موجوداتی با بدن شیر و سر شیر و یک کله ی دیگر بز و دم اژدها یا مار هستند. مانتیکورهای بالدار نیز وجود دارند که نمی توانند دم اژدها را داشته باشند. نخستین بار یک نویسنده ی ایرانی در یادداشت هایی که به زبان هندی تألیف شده بود، از این موجود یاد کرد که بعدها به قسمت شمال غربی ایران کهن - که منطقه آسیای صغیر است - منتقل شد و در طول تاریخ به یونان رسید و سپس در بقیه ی اروپا پخش شده و اکنون از آن به عنوان افسانه ای یونانی یاد می کنند. شیوه ی شکار کردن مردخوار در افسانه های اروپایی بدینگونه است که وی ابتدا با نیش دم کژدم مانند خود زهری کشنده به شکار تزریق می کند و دردی در بدن او ایجاد می کند. سپس وقتی مطمئن می شود که شکار قدرت حرکت ندارد، قسمتی از گوشت او را می کند و به کناری می اندازد. زهر خود را از زخم به وجود آمده خارج می کند، سپس درحالی که آواز لالایی مانند ی را زمزمه می کند شکار را می بلعد.

کاراکتر منفی اقلیم: بیابان شاخه: غول سختی: ۲ بها نبرد: ۳ وعده غذا پیام: اگر رستم و سهراب به مصاف می روند باید بیشتر تلاش کنند (۴ وعده غذا) تا بتوانند سر این غول را ببرند.

گاو بالدار: گاو بالدار یا به آشوری لاماسو در فرهنگ های مختلف به نامها و شکل های گوناگون وجود دارد. از جمله این فرهنگ ها می توان به آشوری ایرانی، هندی، یونانی و مصری اشاره کرد. همچنین نمونه هایی از آن در برخی از فرهنگ های اروپایی وجود دارد. چهره هایی از لاماسو هنوز در بنای پارسه (تخت جمشید) و نقش برجسته ها و مجسمه های موجود در موزه ها به ویژه موزه ی بریتانیا- لندن، موزه ی لوور- پاریس، موزه ی ملی عراق- بغداد، موزه ی متروپولینین- نیویورک، موزه ی پرگامون- برلین و مؤسسه ی خاورشناسی دانشگاه شیکاگو باقی مانده اند. این آثار معمولاً به آشوریان باستان نسبت داده شده اند. لاماسو را در ورودی شهر قرار می دادند تا هرکسی که وارد شهر می شود، بتواند آن را ببیند و لاماسو از جلو ایستاده و از کنار در حال راه رفتن به نظر می رسد. از این حالت برای قدرتمند نشان دادن آن استفاده می شود. لاماسو در زندگی واقعی بسیار بلند بوده است؛ از همین رو، از آن به عنوان نمادی از قدرت استفاده می کردند و گاوهای بالدار



بین‌النهرین برخلاف اسفنجس‌های یونانی که زن هستند و گاو بالدار بین‌النهرین ترکیبی از ۴ مخلوق بوده که در بسیاری از حکاک‌های باستان نمایان است و به سمبل ۴ مخلوق بابلی تبدیل شده است. آنها دارای بدن و دم شیر یا گاو نو و سر سگ انسان (مرد) و بال‌هایی مانند عقاب هستند. این مخلوقات نمایانگر چهار جهت و چهار عنصر سنتی هستند

کارا کتر مثبت اقلیم: بیابان شاخه: ایزد سختی: ۴ پاداش: ۸ وعده غذا

پیام ایزدان: علاوه بر گوشت ۴ کیسه طلا به تو ارزانی داشته ایم .

براق: پس از اسلام، براق در ادبیات فارسی و اشعار شعرای پارسی زبان در معنای اصلی یا استعاره از اسب و مرکب تندرو یا مرکبی برای سفره‌های روحانی به کار برده شده است. براق در سنت اسلامی، نام مرکبی آسمانی است که پیامبر اسلام (ص) در سفر شبانه‌ی خود به معراج، مسیر بین مسجدالحرام تا مسجدالاقصی را به وسیله‌ی آن پیمود. از حدود سده‌ی چهاردهم میلادی به بعد، براق در هنرهای اسلامی، به‌ویژه در مینیاتورهای ایرانی به تصویر درآمد. مسلمانان دیوار غربی حرم مسجدالاقصی را دیوار براق نام نهاده‌اند.

لاجرمش	عشق	کشد	پیشکش	همچو محمد	به سحرگه	براق
بربردش	زود	براق	دلش	فوق سماوات	رفاع طباق	(مولوی)

ویژگی‌های ظاهری: جانوری سپیدرنگ با جثه‌ای میان آستر و درازگوش با چشم‌های قرمز توصیف شده که نزدیک ران‌هایش دو بال داشته است. طبری در تفسیر قرآنش آن را اسبی با گوش‌های لرزان توصیف کرده و در برخی روایات، براق صورتی چون صورت انسان داشته و مانند انسان قادر به فهم چیزی است که می‌شنود. برخی دلیل رنگ سفید براق را سرعت بیش از حد یا درخشندگی زیاد آن دانسته‌اند. ابن‌هشام طبری و ابن‌سعد، بال‌هایی روی پای براق توصیف می‌کنند که با استفاده از آنها پاهایش را به سمت جلو می‌برد. متون قدیمی، براق را بدون بال دانسته‌اند. همچنین در برخی دیگر از باورهای مسلمانان، براق، مرکبی با سر یک زن یا فرشته و دم یک طاووس تصویر شده است. در روایتی در مجمع‌البیان، افزون بر توصیفات بالا، براق با دم‌ی چون گاو و پاهایی مانند پای شتر و یالی چون یال اسب معرفی شده است.

کارا کتر مثبت اقلیم: بیابان شاخه: ایزد سختی: ۴ پاداش: ۴ کیسه طلا پیام: ۴ منزل به پیش رو

سیمرغ: سیمرغ نام یک پرنده‌ی اسطوره‌ای-افسانه‌ای ایرانی است. شاید بتوان سیمرغ را از مهم‌ترین موجودات در ادبیات پارسی برشمرد. دانشمندان زیادی از دیرباز به این پرنده در اساطیر ایرانی و شباهت‌های آن با مرغان دیگری همچون شاهین، گروهای هندی، وارغن، کرشیت، امرو و کمروی اوستایی، چمروش و کَمک در ادبیات پهلوی، عنقای



عربی، هما و ققنوس در ادب پارسی، فونیکس یونانی، انزوی اکدی، و سیرنگ در ادبیات عامیانه پرداخته‌اند. سیمرغ نقش مهمی در داستان‌های شاهنامه دارد. آشیانه‌ی او کوه اسطوره‌ای قاف است. دانا و خردمند است و به رازهای نهان آگاهی دارد. همچنین زال را پرورش می‌دهد و همواره او را زیر بال و پر خویش پشتیبانی می‌کند. به رستم راهکار پیروزی بر اسفندیار می‌رساند. سیمرغ در شاهنامه‌ی فردوسی دو چهره متفاوت یزدانی (در داستان زال) و اهریمنی در (هفت‌خوان اسفندیار) دارد؛ زیرا همه‌ی موجودات ماوراء طبیعی نزد ثنویان (دوگانه‌پرستان) دوقلوی متضاد هستند. سیمرغ اهریمنی بیشتر مرغ اژدهاست، فاقد استعدادهای قدسی سیمرغ یزدانی است و به دست اسفندیار در خوان پنجمش کشته می‌شود. ورود سیمرغ یزدانی به شاهنامه با تولد زال آغاز می‌شود و به‌جز در شاهنامه، دیگر شاعران پارسی‌گوی نیز سیمرغ را چهره‌ی داستان خود قرار داده‌اند. منطق‌الطیر عطار نیشابوری نیز از آن دسته است. نشان سیمرغ در دوره‌های ساسانی، بر سر بسیاری از جام‌ها و ظروف نقش بسته و شاید نشان رسمی شاهنشاهی ایران بوده باشد. نگاره‌های کشف‌شده بر بخش غربی دیوار افراسیاب، در شهر سمرقند، شاه یا شاهزاده‌هایی را نمایش می‌دهند که همان طرح، همانند جامه‌ی خسرو پرویز بر دیوار طاق بستان، روی جامه‌اش نقش بسته است.

کارا کتر مثبت اقلیم: بیابان شاخه: ایزد سختی: ۵ نامیرا پاداش: هرچه خواهی (معادل ۴ کیسه طلا)

پیام: اگر ضعیف یا گرسنه ای یا بی پولی درخواست کن و به راهت ادامه بده