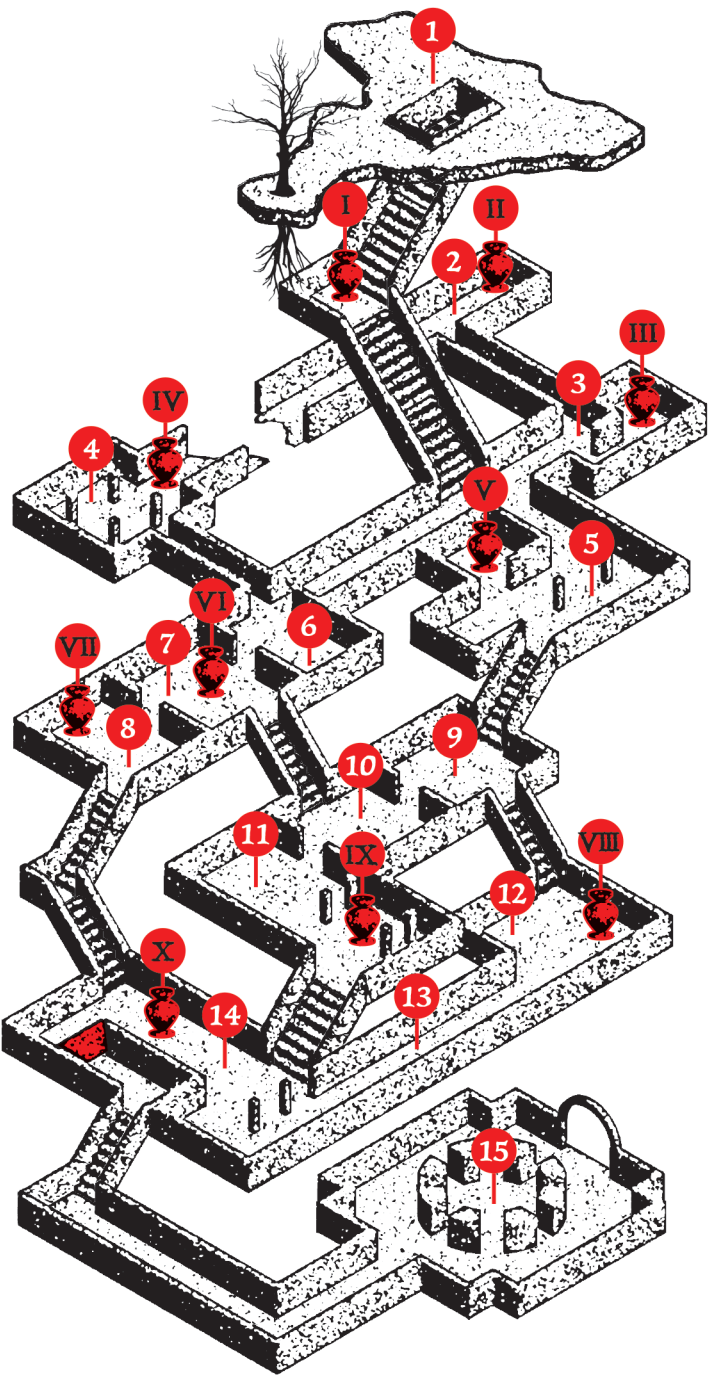
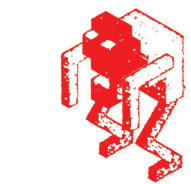




KALANDLAP		
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
Élelmiszer adagok		

KAMRÁK		
1		
15		

AMTORÁK		
I	II	III
VI	VII	VIII
IV	V	
IX	X	
	ÜRES	
	CSAPDA	-2 ÉLETERŐ PONT
	ÜGYESSÉG ITAL	+1 ÜGYESSÉG PONT
	FEGYVER	+1 SEBZÉS PONT
	ÉLETERŐ ITAL	+2 ÉLETERŐ PONT
	KULCS	



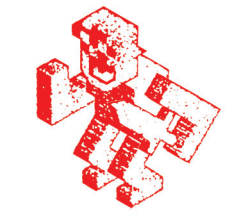
GHOUL		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
2	1	2



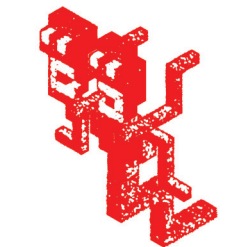
ZOMBI		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
4	1	4



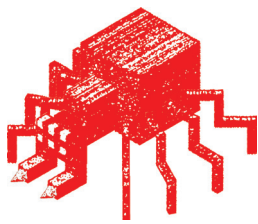
CSONTVÁZ		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
6	2	4



GOBLIN		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
8	2	6



SORVASZTÓ		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
10	3	8



ÓRIÁSPÓK		
ÜGYESSÉG.	SEBZÉS	ÉLETERŐ
12	3	10

**Küzdj meg a sírkamrák teremtményeivel,
fedezd fel a titkos átjárót,
és kerülj ki élve a Rémület Kriptájából!**

A játék az 1-essel jelölt mezőről indul, és a 15-ös mezőn ér véget. A cél, hogy felülről lefelé haladva keresztülküzdd magad a kriptán, megszerezd a titkos átjárót nyitó kulcsot, és túléljed a szörnyek támadását. A térkép segítségével tetszőleges sorrendben járhatod be a veszélyes útvesztő kamráit, miközben egyre több hasznos eszközt teszel szert, amelyeket a lezárt amforák rejtnek.

Ügyesség, Sebzés és Életerő

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot, az összeget írd fel a Kalandlap ÜGYESSÉG rovatába! ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t, az összeget írd fel az ÉLETERŐ rovatba! Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet: minél magasabb az ÉLETERŐD, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. Kalandlapod SEBZÉS rovatába írd be 2-t, ez az érték fejezi ki a fegyvered sebzőképességét, minél magasabb lesz ez a szám, annál többet tudsz sebezni ellenfeleiden.

Minden körben egyet léphetsz, az arab számokkal jelölt kamrák közötti távolság 1 lépésnek számít. Amikor belépsz egy új kamrába, dobj egy kockával! Ha a kapott szám páratlan, a kamra üres. Ha viszont páros, akkor rajtad kívül egy ellenséges teremtmény is tartózkodik a kamrában, aki azonnal rád támad! Határozd meg, milyen szörnyeteggel kell megküzdened: dobj egy újabb kockával, és a kapott szám alapján keresd ki az ellenfelek táblázatából.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magadnak, és az eredményt add saját ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédte egymás csapását, és a következő fordulót az 1. lépéstől előlről kezdheted.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonj le annyi pontot az ÉLETEREJÉBŐL, amennyi a SEBZÉSED.
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonj le annyi pontot saját ÉLETERŐDBŐL, amennyi ellenfeled SEBZÉSE.
6. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaiddal, azaz ismételd meg a lépéseket 1-től 6-ig. Addig harcolhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai el nem fogynak (halál).

Menekülés

Minden csata során eldöntheted, hogy ELMENEKÜLSZ-e az ellenfeledtől, ha a dolgok rosszul alakulnának. Ám ha megfutamodsz, menekülés közben a teremtmény sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pont levonás jár). Ilyen esetben lépj vissza egyet az előző kamrába, amelyből jöttél.

Élelmiszer adagok

A játékot 5 adag élelmiszerrel kezded, 1 adag 2 ponttal növeli ÉLETERŐDET. Egyszerre csak 1 adagot fogaszthatsz el, és harc közben nem használhatod. Ha felhasználtál egy adagot, húzd ki a táblázatból!

A kamrák táblázata

Amint belépsz egy új kamrába, írd fel annak számát a táblázatba, hogy emlékezz az útvonalra, amelyet megtettél. A szám mellé jegyezd fel, hogy milyen ellenfél tartózkodik benne, vagy azt, ha a kamra üres, mert ebből fogod tudni, hogy melyik helyiségek biztonságosak. Ha összecsapsz a bent lévő teremtménnyel, vezesd fel, hogy mennyi ÉLETERŐ pontot sebezted rajta, ahogyan azt is, ha végeztél vele, arra az esetre, ha később vissza kell menned.

Az amforák táblázata

Ha a kamra üres, vagy ha már végeztél a bent lévő teremtménnyel, felnyithatod a helyiségben lévő amforát. De légy óvatos, mert a hasznos tárgyak és varázssitalok mellett néhány edény csapdát rejthet magában! Az amforák átkutatója szintén kockadobással történik (lásd a táblázatban). A küldetésed teljesítéséhez feltétlenül szükséged lesz arra a kulcsra, amely a térképen vörössel jelzett titkos átjárót nyitja, enélkül örökre a kriptában ragadsz! A kulcsot az egyik amfora rejti magában, a mielőbbi megszerzéséhez pedig szerencsére lesz szükséged, vagyis a kockával 6-ost kell dobnod. A kriptában összesen 10, római számmal jelölt amfora található, ha ezek közül már kilencet felnyitottál, és a kulcsot egyikben sem találtad, akkor biztosan az utolsóban lesz, ekkor már nem kell dobnod a kockával. Minden amforát csak egyszer nyithatsz fel, és ha valamelyiket átkutattad, azonnal jelöld a táblázatban! Ha már sikerült megszerezned a kulcsot, és ismét 6-ost dobsz, akkor újra dobhatsz.

Kísérjen szerencse a kalandod során!

Sok sikert!



The CRYPT of HORRORS

