

6 NEW  
SPECIAL  
CREEPS!

# ADDITIONAL MONSTER BUNDLE

COMPATIBLE WITH

The **CRYPT** of  
**HORRORS**

**Disease**  
FROM THE  
**Depth**

A külső dimenziók kapui megnyíltak, és az idegen szférák teremtésményei megállíthatatlanul szivárognak az univerzum szövetének hasadékain keresztül. A régmúlt idők egykori urai évezredek álmukból ébrednek, a világ pedig szemtanúja lehet a rég elfeledett, és a korábban még sosem látott borzalmak elszabadulásának...

A Kiegészítő Szörnycsomaggal 6 új, különleges képességekkel rendelkező ellenséges lényel csaphatsz össze. Ha a játék során kockadobással kell meghatároznod a következő ellenfeledet, egy helyett dobj két kockával, és az így kapott számot keresd ki a táblázatból. A kockadobások összegét az ellenfél táblázatának bal felső sarkába írt szám jelöli.

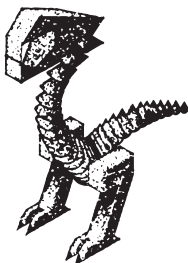
7.	EMÉSZTŐ	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
8.	1 ÜGYESSÉG	6

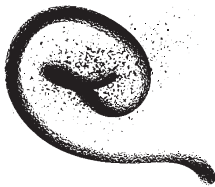
Ősidőkből származó, dögező szörnyetegek, amelyek barlangokban és katakombák mélyén tanyáznak. Aldozataikat legyengítik, és lassan ható mérgekkel végeznek velük.

Ha megsebez, SEBZÉS pontjai az ÜGYESSÉG pontjaidból vonódnak le (amelyek így akár 0-ra is csökkenhetnek). Ha csak egyszer is megsebezted, a továbbiakban minden ételmiszer adag és életerő ital csak 1 ÉLETERŐ pontot gyógyít rajtad, és minden ellenszer adag csak 1 FERTŐZÖTTÉG pontot semlegesít. Ha ELMENEKÜLSZ, 2 ÉLETERŐ helyett 1 ÜGYESSÉG pontot kell levonnod.

8.	GRÍ ZSARNOKGYÍK	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
10.	3	8

A hegyvidéki barlangok egyik kegyetlen ragadozója, egy jókora, két lábon járó hulló. A zsarnokgyíkok a túlvadászat miatt a kihálás szélére kerültek, mivel tápláló húsuk a legtöbb kultúrában rendkívül keresett árucikk. Egy más után kétszer is támad. Ha TÁMADÓEREJE mindkétszer nagyobb volt a te TÁMADÓERŐDNÉL, SEBZÉS pontjait akkor is csak egyszer kell levonnod. Ha TÁMADÓEREJE mindkétszer kisebb volt a te TÁMADÓERŐDNÉL, a harc következő fordulójában +2 pontot adhatsz a TÁMADÓERŐDHÖZ. Ha legyőzted, ételmiszer adagjaid mennyisége újra 5 lesz.





9.	INEXSPEKTATÍV HÚRFÉREG	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
12	X	4

Az emberek számára érzékelhetetlen szférából származó hűrféregnek nem okoznak fizikai sérülést, de támadásuk során képesek „kilökní” ellenfelüket az általuk ismert térdimenzióból.

Ha TÁMADÓEREJE nagyobb mint a te TÁMADÓERŐD, a SEBZÉS levonása helyett dobj két kockával: kalandodat a kapott számmal jelölt helyiségből kell folytatnod. Nem lehet ELMENEKÜLNI előle.



10.	FÁTYOLKELYHEK	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
6	1 ÉLETERŐ, 1 ÉLELMISZER	6

Kártékony, invazív élőlények, amelyek a dimenziók közti térben sodródnak, és rendkívül gyorsan szaporodnak.

Ha TÁMADÓERŐD nagyobb mint az ő TÁMADÓEREJE, a SEBZÉSHEZ dobj két kockával: ennyi ÉLETERŐ pontot sebzél rajta. De ha a dobott szám kisebb mint 6, az összes olyan helyiségben, ahol korábban jártál, és üres volt, újabb Fátyolkelyhek jelennek meg (írd fel a helyiségek táblázatába). Valahányszor megsebez, elveszítesz 1 agad élelmiszert is.



11.	ŐSÖREG NEKROMANTA	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
8	2	4+

Egy évszázadok óta halott feketemágus, aki képes irányítani az élőholtakat, és ellenségei életerejéből táplálkozik.

Amennyi SEBZÉST okoz, annyival nő a saját ÉLETEREJE. Ha harc közben mindkét kockával ugyanazt a számot dobja, feltámasztja azt az ellenfeledet, akit legutóbb legyőztél. Ez a lény is abba a helyiségbe kerül, amelyben vagytok, és mindkettővel meg kell küzdened. Ezt a képességét csak egyszer használhatja. Ha ELMENEKÜLSZ, a 2 levont ÉLETERŐ pontod is a Nekromanta ÉLETEREJÉT növeli. Ha legyőzted, dobj egy kockával: ennyi ÉLETERŐ pontot gyógyulsz.



12.	LÉLEKFALÓ	
ÜGYESSÉG	SEBZÉS	ÉLETERŐ
8+	3	6+

Ősi, tébolyodott varázslók elkárhozott kísértetei, akik a halottak lelkével táplálkoznak.

ÜGYESSÉGE és ÉLETEREJE annyival több, mint ahány ellenfeleddel végeztél eddig. Ha harc közben mindkét kockával ugyanazt a számot dobja, a támadást automatikusan megnyeri, akármennyit is dobott. Ha megsebez, dobj egy kockával: ha páros, veszítesz 1 ÜGYESSÉG pontot, ha páratlan, veszítesz 1 SEBZÉS pontot is (ÜGYESSÉGED lehet 0, de SEBZÉSED minimum 1 marad). Ha legyőzted, dobj egy kockával: ennyi ÉLETERŐ pontot gyógyulsz.