



# ADDITIONAL ITEM BUNDLE

COMPATIBLE WITH

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

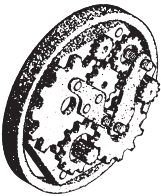
&

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

**P**olarion végtelen jégmezőinek olvadása, és Hali ködös tavának kiszáradása csak előjelei annak a visszafordíthatatlan változásnak, amellyel a világ bamarosan kénytelen lesz szembenézni. A pusztuló maradványokból a régmúlt emlékei bukkanak fel, és a feledés homályából nagyhatalmú relikviák kerülnek ismét napvilágra...

A Kiegészítő Eszközcsoaggal 6 új, mágikus tárgyat gyűjthetsz össze. Ha a játék során kockadobással kell átkutatnod valamit, egy helyett dobj két kockával, és az így kapott számot keresd ki a táblázatból. A kockadobások összegét az eszközök nevétől balra lévő szám jelöli, ha pedig valamelyiket megszerezted, jelöld X-szel a jobb oldali négyzetben.

- Mindegyik eszközből egyszerre csak 1 darab lehet nálad, ha a kockákkal ismét olyan számot dobssz, amely egy már nálad lévő tárgyhoz tartozik, akkor vedd úgy, hogy a kutatás sikertelen volt, és nem találtál semmit.
- Mivel az eszközök mágikus hatása túl erős, az alábbi 6 tárgy közül egyszerre legfeljebb 3 lehet nálad. Dönthetsz úgy, hogy valamelyiktől megválssz, ekkor radírozd ki az X-et a tárgy neve mellől. Ugyanezt a tárgyat a véletlen később ismét az utadba sodorhatja, ha a kockákkal újra a hozzá tartozó számot dobod.
- Harc helyett dönthetsz úgy, hogy váltságdíjként átadod ellenfelednek az egyik nálad lévő eszközt. Ekkor szabadon továbbhaladhatsz a helyiségen (de nem kutathatod át).



7

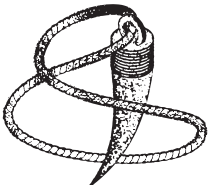
## EIBON MASINÁJA

Rejtélyes, mágia által működtetett szerkezet, amelyet a legenda szerint Eibon, a hyperboreai varázsló készített a Yhoundeh inkvizíció általi üldöztetése idején, cykranoshi tartózkodása alatt.

Ha a kalandod során élelmiszer vagy életereő ital hatására gyógyulsz, **ÉLETERŐ** pontjaid száma további 1 ponttal többet nő.

8

## CIMMERIAI FARKASFOG



Az északi barbárok örökösen hideg és ködlepte erdeiből származó amulett. Ehhez hasonló talizmánokat a törzsek legjobb harcosai viseltek, amelyek erejüket, bátorságukat, és a csatákban aratott győzelmeiket jelképezték. Ha ellenfeled harc közben megsebezne, dobj két kockával: ha a dobott szám kisebb, mint az **ÜGYESÉG** pontjaid száma, sikerült kivédened a támadást, és ellenfeled nem sebez rajtad.



A *stygiai Set* kultusz papjainak, és *Fátylas Natohk* követőinek liturgikus ékszere. A feltekeredett, szájában igazgyöngyöt tartó kígyót ábrázoló gyűrűn ősi átok ül, amely lesúlyt azokra a beavatatlanokra, akik óvatlanul az ujjukra húzzák.

Ha kalandod során új helyiségbe lépsz, többet nem kell kockadobással eldöntened, hogy a helyiség üres-e: vedd úgy, hogy minden új helyiségben tartózkodik ellenfél. A gyűrűtől nem lehet megválni, és nem adhatod tovább váltságdíjként. Csak akkor szabadulhatsz meg tőle, ha 3 másik varázstárgyat is összegyűjtöttél, és a gyűrűt negyedikként már nem viheted magaddal.



A fagyos Lomar területén felfedezett, de valószínűleg még régebbi korból származó Pnakotikus töredékek egyik darabja. Bár az évszázadok alatt számos varázsló és műkincsraló gyűjteményének is részét képezte, a törött kőtáblán szereplő, hiányosan fennmaradt, ismeretlen nyelven íródott szöveget még senkinek sem sikerült megfejteni.

Ha harc közben, TÁMADÓERŐD dobásánál mindkét kockával ugyanazt a számot dobod (legyen az bármekkora), az ellenfeledet egyetlen csapással legyőzöd, és a harcot azonnal megnyered.



Naat földjének legmélyebb hasadékaiba vajt, a napfény elől örök sötétségben rejtőző barlangrendszeriből előkerült ősi relikviák egyike. Fekete gneiszből faragott, koponyával díszített gyűrű, amelyben az élőholtak felett uralkodó nekromanták az áldozataikból kiszívott életerő egy részét tárolták.

Amíg a Nekromanta gyűrű nálad van, az ÉLETERŐ pontjaid száma minden legyőzött ellenfeled után 2 ponttal nő. A gyűrű ereje csak hagyományos harcban aratott győzelem esetén működik, más varázstárgyak hatásával együtt (Pnakotikus töredék, Cassilda függője) nem használható.



Hastur egykori uralkodójának varázserejű nyakéke, amely a kiszáradt Hali medréből került elő. A legenda szerint a legnemesebb carcosai fémből készült függőt Cassilda magától a Sárga Királytól kapta, a Hyádok és az Aldebaran végső együttállásának alkalmával.

Ha harc közben megsebezod egy ellenfeledet, dönthetsz úgy, hogy X mennyiségű ÉLETERŐ pontot feláldozásával az ellenfelednek további 2X ponttal többet kell levonnia az ÉLETEREJÉBŐL.