

THUNDERSTONETM QUEST



KÜLDETÉSGYŰJTEMÉNY

BEVEZETŐ

ÜDVÖZLÜNK A THUNDERSTONE QUESTBEN!

Ez a doboz több küldetést tartalmaz: összeállított kártyacsomagokat, amik közösen elmesélik Thunderstone Keep és lakosai történetét. Ez a küldetésgyűjtemény 14 javasolt összeállítást tartalmaz, úgynevezett kalandokat, és egy-egy, a kalandhoz tartozó történetet.

Minden küldetéshez tartozik egy kártyalista, és a küldetésben lévő mindegyik kaland a küldetéshez tartozó kártyák eltérő kombinációit fogja használni (és néha a korábbi küldetésekét is). Azt ajánljuk, hogy csak a kezdőkártyákat és a küldetéshez tartozó kártyákat csomagoljátok ki, amikor először készültök fel az adott küldetésre.

A randomizáló- és elválasztókártyák egy szimbólummal lettek megjelölve, ami jelzi, hogy melyik küldetéshez tartoznak, így könnyen azonosíthatók lesznek a dobozban a későbbi felhasználásuk során.

Promóciós kártyák



A Mirror in the Dark (1)
Tükör a sötétben



Total Eclipse of the Sun (2)
Teljes napfogyatkozás



Risen from the Mire (3)
A mocsárból feltámadva



At the Foundations of the World (4)
A világ alapjainál



Ripples in Time (5)
Fodrok az időben



TARTALOM

Minden küldetés tartalmazza a küldetés egyedi kártyáit és kazamatalapkáit. Azt részletezi az egész könyv, hogy mely kártyák használatosak a küldetés kalandjaiban.

A kártyalisták mellett, minden hős-, tárgy-, varázslat-, fegyver- és szörnyecsoporthoz van egy elválasztója, ami elkülöníti őket, és egy randomizálója, ami megkönnyíti a véletlenszerű előkészítéseket.

Ha bármilyen alkatrész hiányzik, kérjük, lépjen velünk kapcsolatba: CustomerService@alderac.com. A küldetésekén kívül, ebben a dobozban vannak a Kickstarter kampány során elért célok promóciós kártyái is, amelyek nem jelennek meg a konkrét küldetésekben.

HŐS

14x Outlands (Külhoni)
14x Stalker (Orvvadász)
14x The Yellow Knight (A sárga lovag)

TÁRGYAK

8x Necklace of Dawn (A hajnal nyaklánc)

VARÁZSLATOK

8x Form of the Juggernaut
(Megállíthatatlan forma)

FEGYVEREK

8x Hand Axe (Kézi fejsze)

Plusz 6 randomizáló és elválasztó!

A történet a Fekete-szikla útonállóinak fogságában lévő Miricelle megmentése után kezdődik. Ezek a rövid történetek a közösségi médián keresztül lettek nyilvánosságra hozva és megtalálhatóak a Thunderstone Quest honlapján: www.alderac.com/thunderstone.

Ez a termék ezen kívül tartalmazza a mini-kiegészítő promóciós kártyáit, bár ezek nem képezik a küldetések részét. A Bandits of Black Rock (Fekete-szikla útonállói) kártyalistája a következő:

HŐS

14x Edlin

TÁRGYAK

8x Scionic Annals (Scion-krónikák)

VARÁZSLATOK

8x Dark Fire Touch (Sötét tűz érintés)

FEGYVEREK

8x Rapier (Vívótőr)

KINCSEK

1x Miricelle



SZÖRNYEK

10x BLACK ROCK BANDITS
(FEKETE-SZIKLA ÚTONÁLLÓI)

2x Amara
2x Belladonna (Nadragulya)
2x Blister
2x Dhamon
2x Gragath

Plusz 5 randomizáló és elválasztó!

KINCSEK

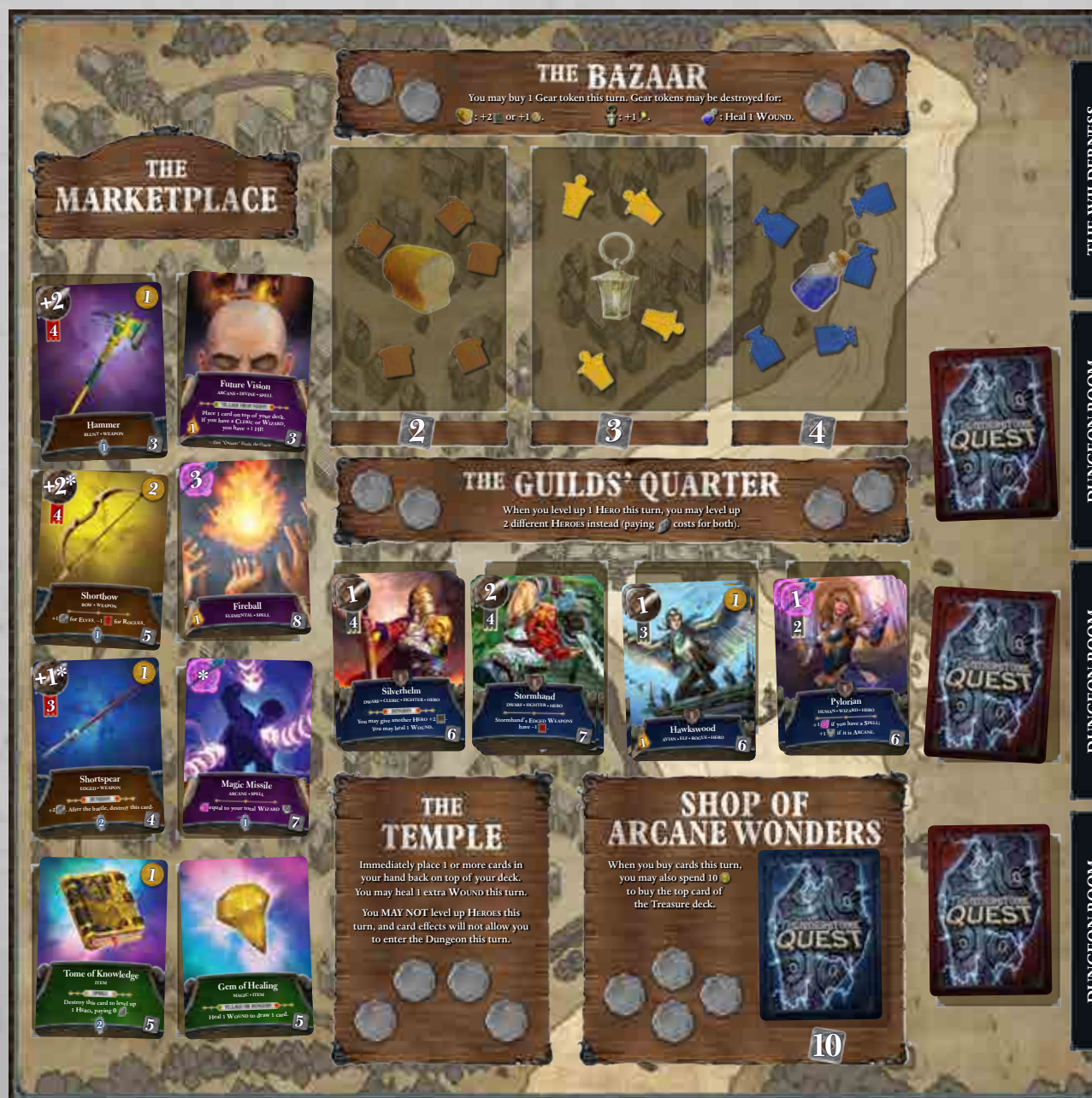
Minden küldetés 3 kincskártyát ad hozzá (kivéve a *Ripples in Time* (Fodrok az időben) ami 2-t) a játékhöz. Ezeket hozzá kell adni a kincspaklihoz, amint felbontod és kicsomagolod a küldetést. Mikor későbbi küldetéseket játszol, hagyd az előző küldetések kincseit a kincspakliban, így az egyre változatosabb lesz, ahogy egyre több küldetést játszol le. A *Bandits of Black Rock*ből (Fekete-szikla útonálló) származó Miricelle-t is add hozzá a kincspaklihoz.

HOGYAN HASZNÁLD A KÖNYVET

Vedd elő és állítsd fel a kaland bevezetése alatt felsorolt kártyákat. Miután ez kész, válasszatok ki egy játékost, aki fel fogja olvasni a többi játékosnak a kaland történetét, majd elkezdhetitek a kalandot (a játékot). Mikor a kaland befejeződött folytassátok a következő kalanddal.

Minden kalandnál, tegyétek fel a kártyákat a jelzett módon (lásd: szabálykönyv 4. oldala [Felállítás]).

A felállításnak így kell kinéznie:



THE WILDERNESS



DUNGEON ROOM



DUNGEON ROOM



DUNGEON ROOM

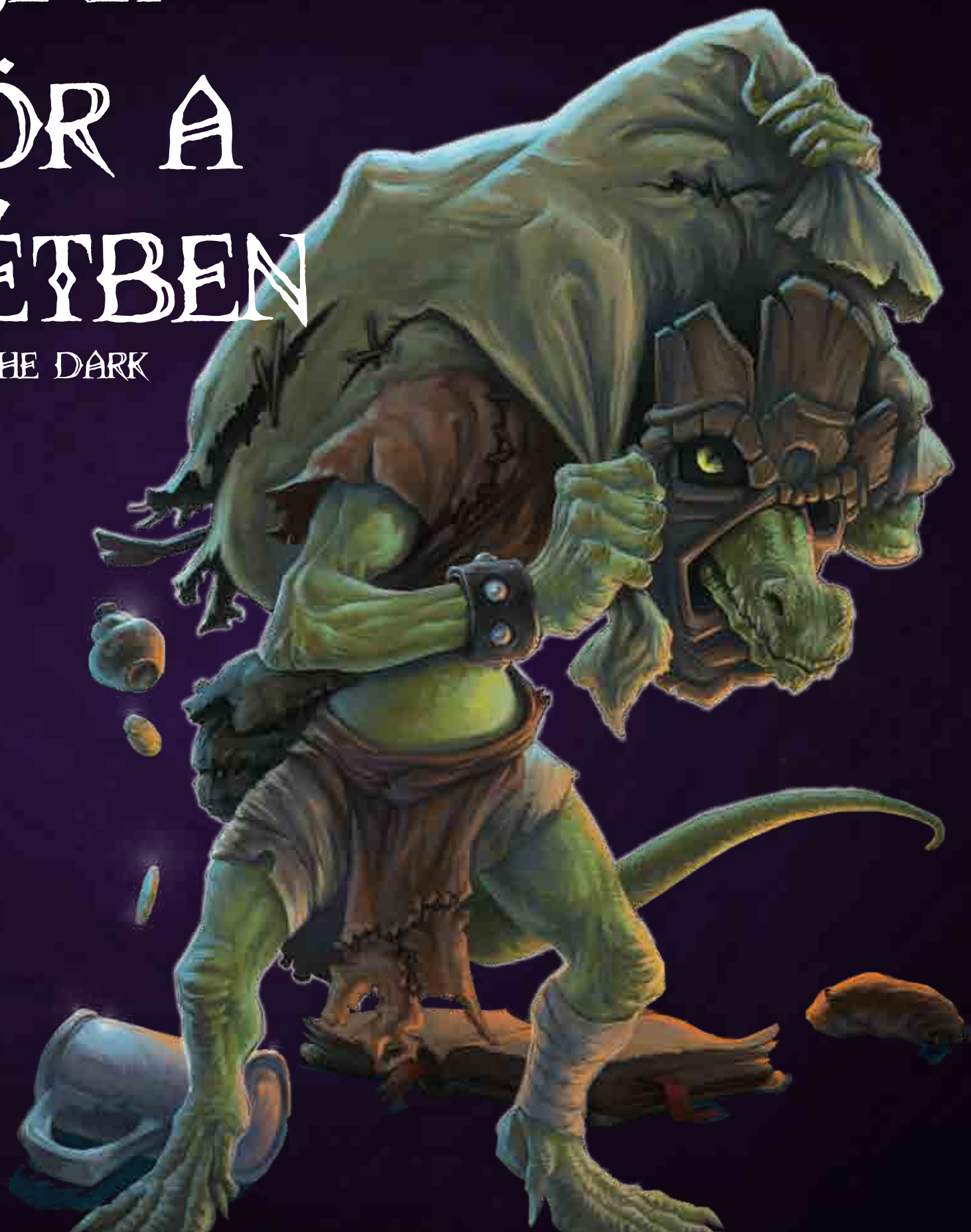




1. FEJEZET

TÜKÖR A SÖTÉTBEN

A MIRROR IN THE DARK





1. FEJEZET:

TÜKÖR A SÖTÉTBEN KÜLDETÉS KÁRTYALISTA



HŐSÖK

14x Gorlandor
14x Hawkwood
14x Pylorian
14x Scathian
14x Silverhelm
14x Stormhand

TÁRGYAK

8x Amulet of Infravision
8x Gem of Healing
8x Tome of Knowledge

VARÁZSLATOK

8x Fireball
8x Future Vision
8x Magic Missile
8x Moonlight

FEGYVEREK

8x Hammer
8x Maul
8x Shortbow
8x Shortspear
8x Shortsword



SZÖRNYEK

10x KOBOLD SKIRMISHERS

2x Kobold Grunt
2x Kobold Hero
2x Kobold Shaman
2x Kobold Snatcher
2x Kobold Warrior

10x GOBLIN GRUNTS

2x Goblin Berserker
2x Goblin Ettin
2x Goblin Potion Tester
2x Goblin Shaman
2x Goblin Warrior

ŐRZŐ

Smorga the Queen
  & 

KINCSEK

1x Stormland Mirror
2x Treasure Cache



SZÖRNYEK

10x HOBGOBLIN BRUTES

2x Dire Wolf Master
2x Dire Wolf Rider
2x Hobgoblin Lieutenant
2x Hobgoblin Sergeant
2x Hobgoblin Scrapper

10x SPIDER TERRORS

2x Cankorous Spider
2x Demon Spider
2x Phase Spider
2x Sword Spider
2x Trapdoor Spider

KAZAMATASZOBÁK

Abandoned Gate 
Mine 
Crypt 
Sunken Well 
Throne Room 
Vault 



SZÖRNYEK

10x ANCIENT ADVENTURERS

2x Alfrennia the Ranger
2x Karthos the Sorcerer
2x Llib the Fighter
2x Samuel the Cleric
2x Venk the Rogue

10x GOBLIN KING'S GUARD

3x Bugbear Elite
1x Goblin King
1x Goblin Queen
2x Goblin Sycophant
3x Stone Giant

EGYÉB

24 randomizáló
24 elválasztó

TÜKÖR A SÖTÉTBEN: MORAJOK A MÚLTBÓL

Írta: Brett Satkowiak

Föld... levegő... tűz... víz... fény... sötétség... a hat elemet az élet fenntartására hozták létre. Azonban, amikor az istenek felfedezték a háborúskodást, az köztük is szétterjedt, szét tépve a világot. Idővel, a leckéket elfeledték, és a konfliktusok újakezdődtek. Azonban voltak, akik emlékeztek.

Sok áldozat volt, de a halottaknak nem volt helyük. Tehát kísértékként itt maradtak a földön, elhagyatva. Belőlük lettek a leszármazottak (scions), a tudással rendelkezők, mivel egyedül ők emlékeztek a tragédiára, amit az istenek gondatlansága okozott. Szívük megkeményedett, ahogy összegyűjtötték az elemek által hátrahagyott energiákat, és kidolgoztak egy tervet. Védelmet kovácsoltak követőik számára, akik visszaszereznék Viharföldet (Stormland) és bosszút állnak az elemeken és isteneken bűneikért. De amikor az istenek tudomást szereztek a tervről, közbeléptek, megjósolhatatlan reakciót okozva.

Ahogy az energiák összefonódtak, a scion védelmező elkészült, de vele együtt, egy új világ is a Viharföldön belül, az elemekből kovácsolva. A scionnak szánt hatalom szétterjedt ezen az új világon, így a scion túl gyenge maradt ahhoz, hogy kiszabaduljon. Az új világ börtön lett, távol tartva a sciont követőitől és céljától.

De a hatalom nem feleli célját, és minden eltelt nappal gyarapodik. Mikor eljön az idő, a scion védelmező azon a világon fog megszületni. Ahogy az új világ és a Viharföld közötti fal gyengül,

a scion vissza fogja szerezni a világ összes hatalmát a népe számára.

— Idézet a Scion-krónikákból



“Ö-Öreg, valami baj van?” szólalt meg Miricelle reszkető hangon.

Rennard visszafordulva felé válaszolt. “Semmi baj, gyermek. Úgy tűnik, minden olyan rendben van, ahogy lennie kell. Lehet, hogy nem hiszed el, de több van abban a könyvben, mint amit tudsz. Egy csodálatos mese része. Ám mielőtt megtanulhatnád, be kell gyűjtenem valamit... egy rég eltemetett kincset.”

A kamra ajtaja kinyílik, ahogy te és három másik személy, mind Thunderstone Keep színeibe öltözve, beléptek a szobába. “Hívtátál, Öreg?”

“Bajnokok, köszönöm négyötöknek, hogy ilyen gyorsan eljöttetek. Az utóbbi időben már sokat kértem, de lenne még egy kérésem. Van egy ezüsttükör Caergoth romjaiban, egy hatalmas ereklgyűjtemény része, amelyet egy gonosz varázsló szerzett meg és adott oda a törpéknek megőrzésre”.

Majd feléd fordulva folytatja, “Caergoth természetesen elhagyatott, de hiszem, hogy a tárgy még mindig a romok között van. Szükségem van rád, hogy összeszedd a kiegészítőket és a csapatot, ami visszaszerzi. Valamint erre is szükséged lesz.” Rennard átkutat néhány fiókot, mielőtt egy félholddal lepecsételt

tekercest húzna elő. “A belső kapunak van egy titkos retesze, ami szemmel nem látható. De holdfényben fel fogja fedni magát. Használd ezt a belépéshez, de vigyázz... a barlangok minden bizonnyal mindenféle teremtménynek otthont adnak manapság.”



A külső, régen vasból kovácsolt kapu ott van előtted, rozsdafoltosan és bizonytalanul lógva törött sarokpántjairól. Lassan keresztülsétálsz a résen, fénylő lámpásokkal, hogy bevilágítsák a barlang mélyét. Megszámálhatatlan barlang ágazik szét különböző irányokba. A törpék évszázadokon át bányásztak itt, érceket és nyersanyagokat szállítva a mélyebb királyságokba.

Azonban Caergoth inspiráló hírneve, egyedülálló ereje és pompája miatt... egy áthatolhatatlan belső kapu blokkolja a körülötte magasodó hegyek szívébe vezető utat. A törpék megpróbálták semlegesek maradni az utolsó háborúk idején, így a bánya a terület vagyonának raktárává vált, mivel megbíztak bennük, hogy biztonságban megőrzik kincseiket. Azonban, a konfliktus idővel a törpe királyokra is hatással lett, akik hazaküldték embereiket és a bányát elhagyták. Míg a kincsek nagy részét visszaadták tulajdonosaiknak, sok ott maradt, örökre a nagy belső kapu mögé zárva.

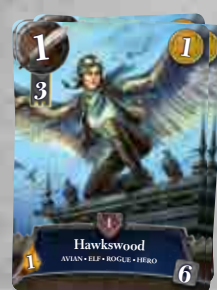
Ha azt reméled, hogy teljesíted Rennard küldetését, meg kell találnod a Caergoth belső kapujához vezető utat. Amikor ott leszel, a tőle kapott tekercsnek kell az utat megmutatni neked.



MORAJOK A MÚLTBÓL

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Hawkwood
Sólyomfa



Pylorian



Silverhelm
Ezüstsisak



Stormhand
Viharkéz

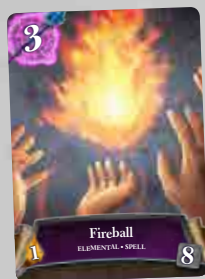


Gem of Healing
Gyógyító drágakő



Tome of Knowledge
A tudás kötete

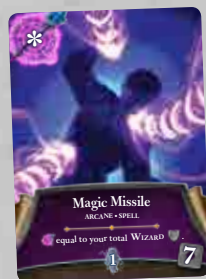
VÁRÁZSLATOK



Fireball
Tűzgolyó

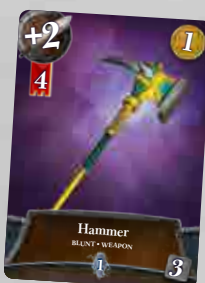


Future Vision
Jövőbelátás



Magic Missile
Mágikus lövedék

FEGYVEREK



Hammer
Kalapács

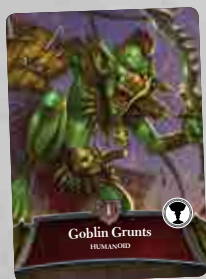


Shortbow
Rövidíj



Shortsword
Rövidkard

SZÖRNYCSOPORTOK



Goblin Grunts
Goblin gyalogosok



Hobgoblin Brutes
Hobgoblin zúzók



Ancient Adventurers
Ősi kalandozók

ŐRZŐ



Smorga the Queen
Smorga királynő

SZOBALAPKÁK

(Elhagyott kapu) **Abandoned Gate**



Mine (Bánya)

(Elsüllyedt kút) **Sunken Well**

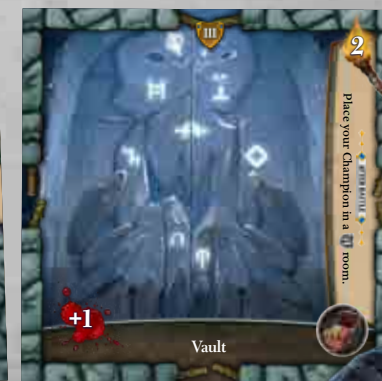
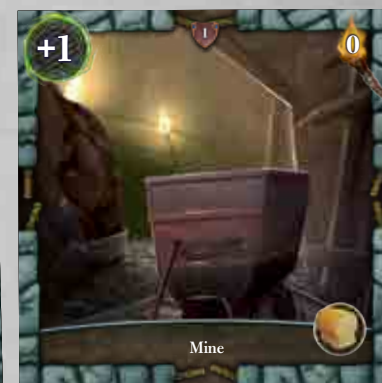
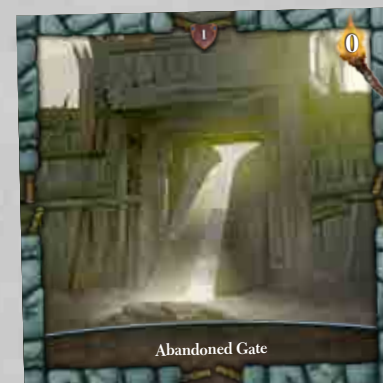


Crypt (Kripta)

(Trónterem) **Throne Room**



Vault (Páncélterem)



TÜKÖR A SÖTÉTBEN: EGY AJTÓ KINYÍLIK...

Írta: Brett Satkowiak

“Rennard holdfény varázslata jobb ha úgy működik, ahogy állította, vagy itt ragadunk,” mondja gyászos hangon a kis Scathian. Ám ahogy felolvassa a tekercs varázsigéjét, az ajtó intenzív ragyogásba kezd, feltárulva előtted, megmutatva a mögötte rejlő sötétséget. Rögtön nyilvánvaló lesz, hogy elértetek Caergoth olyan részébe, ahol látogatók már rég nem jártak.

“Ez nem is lehetne már jobb,” morogja Gorlandor az orra alatt előre haladtában, az égő fáklyáját magasba tartva, hogy a fény szétáradjon a nagy központi helyiségben, ahol a bejáratú ajtón kívül hat másik ajtó található. A törpe építészet önmagában is lenyűgöző, ám eltakarják az ezüst pókhálók, amik minden fal és ajtó mellett ott nyújtózkodnak, az elmúlt korok porával borítva.

Mögötte haladva bevezeted a csapat többi tagját is a szobába. “Ezüstsisak,” mondod. “Ki tudsz itt valamit deríteni?”

A törpe lassan körbelépked a szobán, minden ajtónál megvizsgálva a maratott rúnákat. Az egyik közelében megáll és úgy helyezkedik, hogy jobban lásson. “Nos, Bajnok, ez ősi... és a nyelvjárás is más, mint amit használtam... de ennek oka van.” Ismét visszafordul, hogy szembenézzen veled. “Olyan ez, mint egy könyvtár. A rúnák segítenek megmutatni a keresett irányt. De egy útmutató nélkül, csak találgathatjuk, hogy melyik a jó ajtó.”

Sóhajtasz. “Rendben. Akkor kezdjük az első ajtóval.”

Sólyomfa magabiztosan mozog oda az ajtóhoz és elhesseget egy kis port a kezével. Majd a fülét ráhelyezve megkocogtatja párszor, hallgatva a hangokat. Majd mosolyogva visszalép, a kezét egy kis reteszre csúsztatva, és gyengéden meghúzza, míg az ajtó kinyílik előtte. Az átjáró épp olyan sötét, mint az eddigiek, csak még több pókháló borítja, mint a központi helyiséget. Ahogy mindannyian belemerültek a feketeségbe, a távolból halk kattanó és csörgő hangokat hallotok, amelyeket a nyugtalanság csendje választ szét egymástól.

Néhány pillanat múlva Sólyomfa az átjáró felé int a kezével és vigyorogva rád néz. “Csak utánad, Bajnok.”



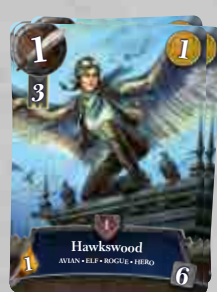
EGY AJTÓ KINYÍLIK...

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



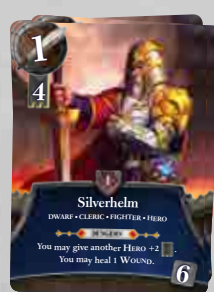
Gorlandor



Hawkwood
Sólyomfa



Scathian

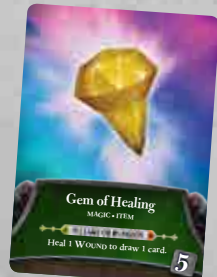


Silverhelm
Ezüstsisak

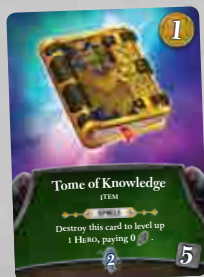
TÁRGYAK



Amulet of
Infravision
Az infralátás
amulettje



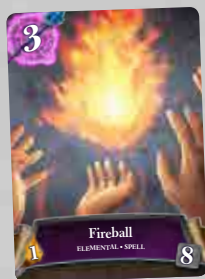
Gem of
Healing
Gyógyító drágakő



Tome of
Knowledge
A tudás kötete



VÁRÁZSLATOK

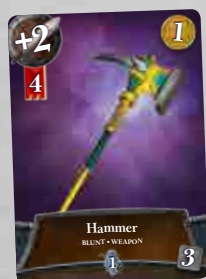


Fireball
Tűzgolyó



Moonlight
Holdfény

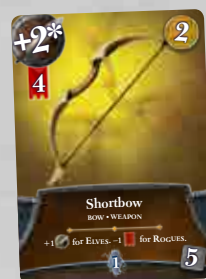
FEGYVEREK



Hammer
Kalapács



Maul
Pöröly

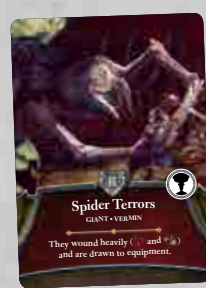


Shortbow
Rövidíj

SZÖRNYCSOPORTOK



Kobold Skirmishers
Kobold rajtaütők

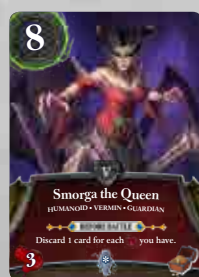


Spider Terrors
Rémületes pókok



Ancient Adventurers
Ősi kalandozók

ŐRZŐ



Smorga the Queen
Smorga királynő

SZOBALAPKÁK

(Elhagyott kapu)

Abandoned Gate



Mine (Bánya)

(Elsüllyedt kút)

Sunken Well



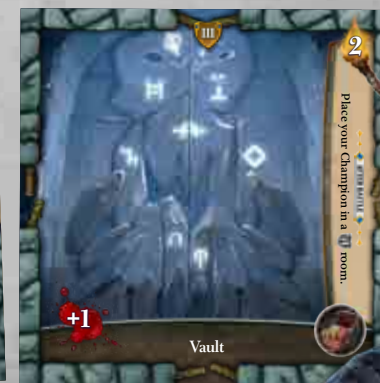
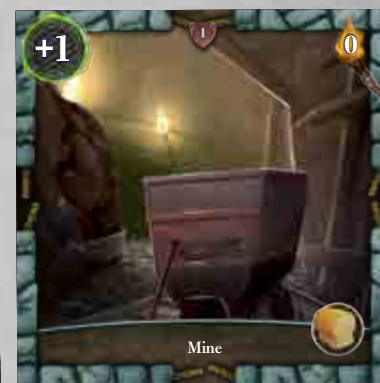
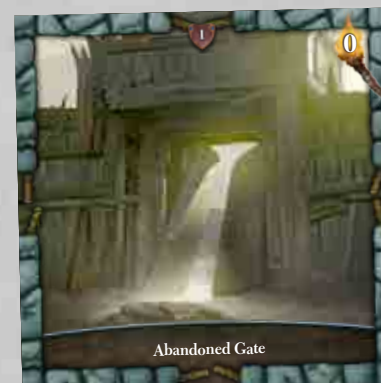
Crypt (Kriptá)

(Trónterem)

Throne Room



Vault (Páncélterem)



TÜKÖR A SÖTÉTBEN: ÁRRA JÁRT EGY PÓK

Írta: Brett Satkowiak

“Ez értelmetlen”, mormolta Viharkéz. “Nem vagyunk közelebb ahhoz, hogy megtaláljuk Rennardnak ezt a tükrét. A dolog valószínűleg korokkal ezelőtt eltűnt.”

“Tovább kell keresnünk”, válaszolta Pylorian. “Talán ez az alagút lesz az.”

“Optimisták”, mormogta csak úgy magának Viharkéz.

Az átjáró szélesedni kezdett, majd zökkenőmentesen egy kőből készült erkéllyé változott, ahonnan egy nagy barlangba láthattok be, ami ugyanolyan pókhálókkal volt beszőve, mint amilyenekkel a bányán keresztül mentetekben találkoztatok. Jobb- és baloldalon is lépcsők kanyarogtak a fal mellett a lenti sötétségben.

Még a fáklyafényben is látható volt egy arany csillogás a padlón. Scathian ledobta a fáklyáját és a fény igazolta a csapattagok gondolatait. A barlang tele volt kincssel.

“Végre!” kiáltott fel Viharkéz.

“Valóban!” hallatszott egy másik vidám hang mögüled. Társaiddal együtt megfordulva számos kis testet láttok kilépni a folyosóról, kihúzott fegyvereikkel felétek mutatva. Goblinok, akik néhány nagyobb testű újonccal együtt gyorsan megkerültek benneteket, hátatokat az erkély szélének nyomva. A tömörülés szétválik, ahogy két újabb figura bukkan fel. Egy férfi és egy nő, mindkettő koronát visel a zöld bőrű homlokán. A goblin király kezd újra beszélni. “Évek óta próbáljuk áttörni a belső kaput. Nemcsak, hogy elhoztátok

nekiünk a kis varázslatokkal a kulcsot, hanem egyenesen ide vezettetek bennünket, ehhez a nagyszerű kincshez. Meg kell, hogy köszönjem mindannyiótoknak.” A király csapatának tagjai csapásra készen szorították meg markukat fegyvereiken, mikor egy új hang félbeszakítja őket.

“Úgy hiszem, nekem kell hálásnak lennem”, visszhangzik egy hang körülöttetek. Mindenki, a goblinok is, a forrását kutatva néz körül, mígnem valaki felmutat egy terjedelmes tömegre, ami lassan ereszkedik le az árnyékos mennyezetről. Ahogy a fáklyafény eléri, egy női felsőtest lesz látható, ami egy óriási póktestben végződik. “Kedvenceim hűségesek az egyszer biztos, de a felajánlásaik mostanában elég szegényesek voltak... és egy királynőnek ennie kell.”



ÁRRA JÁRT EGY PÓK

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Pylorian



Scathian



Silverhelm
Ezüstsisak

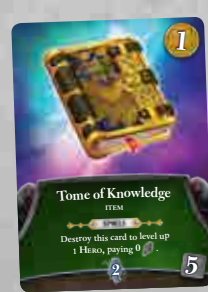


Stormhand
Viharkéz

TÁRGYAK



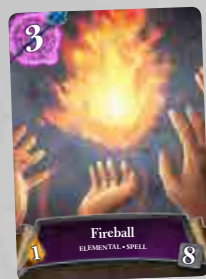
Amulet of
Infravision
Az infralátás
amulettje



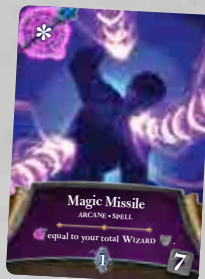
Tome of
Knowledge
A tudás kötete



VÁRÁZSLATOK



Fireball
Tűzgolyó



Magic Missile
Mágikus lövedék



Moonlight
Holdfény

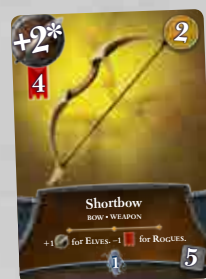
FEGYVEREK



Hammer
Kalapács



Maul
Pöröly

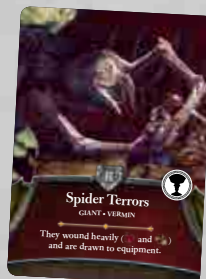


Shortbow
Rövidíj

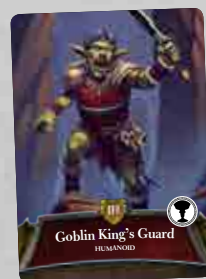
SZÖRNYCSOPORTOK



Goblin Grunts
Goblin gyalogosok

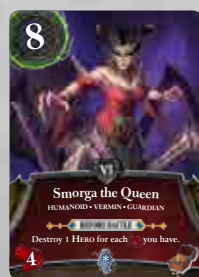


Spider Terrors
Rémületes pókok



Goblin King's Guard
Goblin királyi őrség

ŐRZŐ



Smorga the Queen
Smorga királynő

SZOBALAPKÁK

(Elhagyott kapu) **Abandoned Gate**



Mine (Bánya)

(Elsüllyedt kút) **Sunken Well**

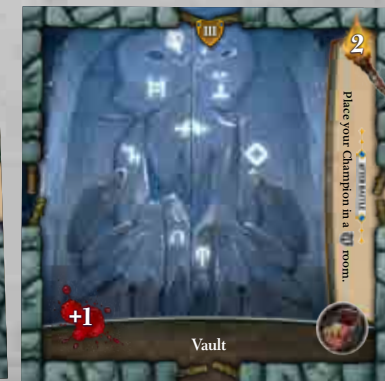
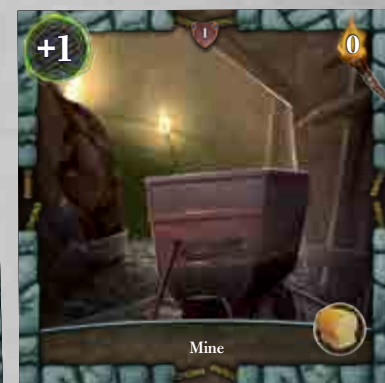
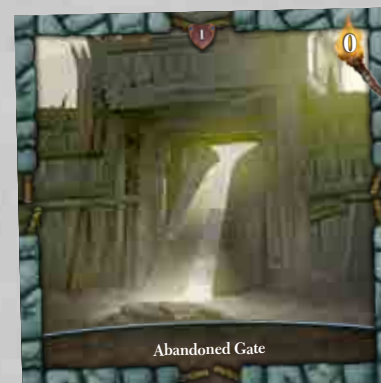


Crypt (Kripta)

(Trónterem) **Throne Room**



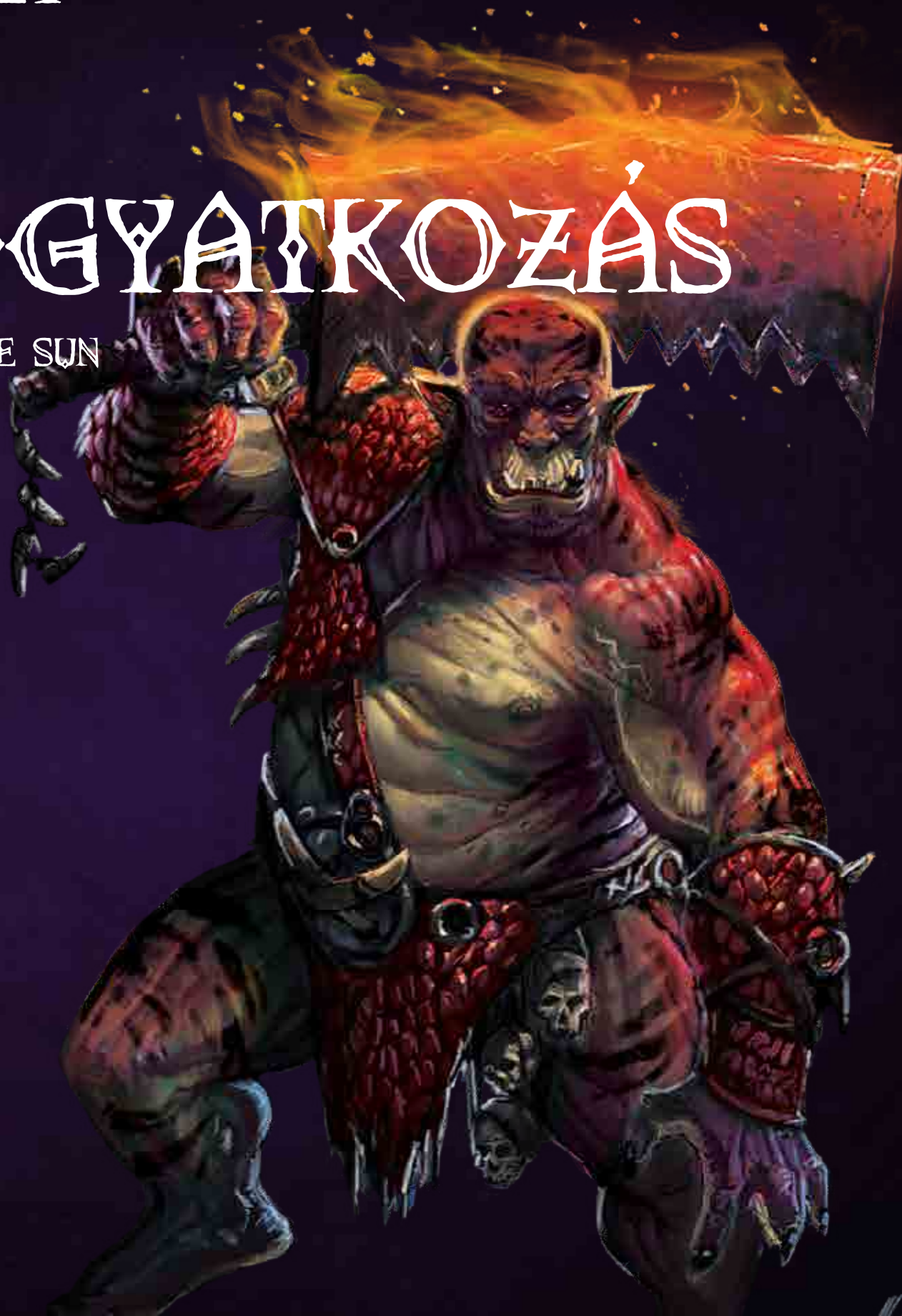
Vault (Páncélterem)



☾ 2. FEJEZET

TELJES NAPFOGYATKOZÁS

TOTAL ECLIPSE OF THE SUN





2. FEJEZET:



TELJES NAPFOGYATKOZÁS KÜLDETÉS KÁRTYALISTA

HŐSÖK

14x Avania
14x Brimstone
14x Ehrlingal
14x Felin
14x Gendarme
14x Sephilest

TÁRGYAK

8x Elven Ring
8x Headband of Intellect
8x Strength Gauntlets
8x Wand of Light

VARÁZSLATOK

8x Arcane Touch
8x Consecration
8x Lightning Bolt
8x Natures's Fury

FEGYVEREK

8x Longbow
8x Longsword
8x Punching Dagger
8x Quarterstaff



SZÖRNYEK

10x TWISTED CREATURES

2x Dire Bat
2x Dire Bear
2x Dire Eagle
2x Dire Rat
2x Dire Wolf

10x WOODLAND SPRITES

2x Brownie
2x Dryad
2x Nixie
2x Pixie
2x Satyr

ÖRZŐ

Guardian of the Sun
IV, V & VI

KINCSEK

1x Sun of the Forest
2x Treasure Cache



SZÖRNYEK

10x CORRUPTED ELVES

2x Elven Guard
2x Elven Lord
2x Elven Scout
2x Elven Soldier
2x Elven Sorcerer

10x FOUNDATIONAL KEEPERS

2x Air Ogre
2x Darkness Ogre
2x Earth Ogre
2x Fire Ogre
2x Water Ogre

KAZAMÁTASZOBÁK

Fairy Meadow
Ominous Looking Road
Hollow Tree
Tree House
Elven Outpost
Elven Ruins



SZÖRNYEK

10x CORRUPTED CENTAURS

2x Chiron
2x Diosphos
2x Foloi
2x Gyros
2x Polkan

10x TREEFOLK

2x Birch Walker
2x Elm Elder
2x Fir Giant
2x Oak Strider
2x Willow Herder

EGYÉB

24 randomizáló
24 elválasztó

TELJES NAPFOGYATKOZÁS: AZ ERDŐBE

Írta: Brett Satkowiak

A csapatod Daltinost erdejének útján halad. A hívás az első őrseg során érkezett egy, az éjszakai vágatótól kimerült futárral. Az erdő megőrzült. Az ősi fák között otthonra lelő teremtmények - és a fák maguk is -, bukkannak elő az erdőből, megtámadva a közeli városokat és településeket az orkokra és katonákra jellemző brutalitással. Sőt, ami még rosszabb, azok a jelentések, amik szerint a tündék királynőjének, Elethay-nak a saját emberei állnak a dolog mögött, ők ösztönzik ezeket a teremtményeket. Mindenféle provokáció nélkül, a tündék háborút hirdettek a birodalmuk határainál élők ellen.

“A királynő nem egy szörnyeteg, Bajnok”, biztosít Felin. “Biztos vagyok benne, hogy van magyarázat mindezekre.”

“Nagyon remélem”, mondja Ehrlingal. “Még annál is kevésbé tetszik a tündék elleni harc ötlete, mint ahogy ezen fák széthajtását élvezném.”

A fák kicsit ritkásabban nőnek ott, ahol a csapat egy tisztásra lép ki. A napfény halványan ér az öreg tölgy - ami akár a körülötte lévő erdőség őse is lehetett - körüli

erdő talajára, amiből mostanra csak egy hatalmas csont maradt. Mögötted valami morogni kezd. Szemeddel Felint követve felismered jaguár formáját, ahogy előre oson, hogy a csont elején lévő sötét nyílást megszaglássza. Farka korbácsként tekeredik, szőre felemelkedik a gerince mentén.

“Mutasd magad!” parancsolod, nem tartva attól, ami a fénytelen odúból léphet elő. Zümmögés visszhangzik a törzsben, mire a csapat többi tagja szétválk, hogy körbe vegye az újonnan érkező jövevényt. Egy pillanattal később, egy megadást jelző sápadt kéz töri meg a sötétséget, amit egy tünde nő követ, az erdő zöldjébe öltözve, nyilakkal teli tegezzel a hátán.

“Ne lőj,” válaszolja. A körülötte lévő csapatra vetett pillantás még inkább kiélezi érzékeit.”Maguk kívüállók? De miért merészkedtek be ennyire mélyen az erdőbe?”

“Elethay királynővel szeretnénk beszélni.”

A tünde állkapcsa megfeszül, mielőtt válaszolna. “Nem fogtok barátotokra lelteni Ófényességében mostanság. Attól tartok, a királynő megőrzült.”

“Hogy érted?” kérdezed.

“A Nap az, az ékszer, amit visel; ezen földek egy ereklyéje. A nevem Sephilest, és délről érkeztem, egy üzenettel a népemtől. Azonban érkezésem után, úgy találtam, valami megváltozott, az egész erdőt káoszba taszítva és a békességet szörnyű erőszakosságra változtatva.”

“Honnan tudod, hogy a veszélyt nem a királynő maga jelenti?” Morogja Gendarme, vastag szakállán keresztül is nyilvánvaló szkepticizmussal.

Sephilest elkomorodva sóhajt a törpe vádjára. “Ez nem az első találkozásom a királynővel. A sötétben élők talán nem tudják észrevenni a különbséget, de egy tünde éleslátó számára ez nyilvánvaló.”

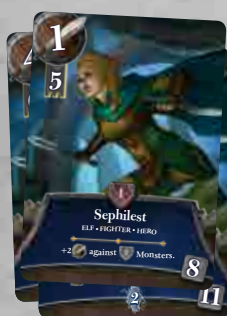
Számítva a reakcióra, kezded jelzel a törpe varázsló felé, hogy ne mozduljon, pont mielőtt az egyik oldalon susogás vonja magára mindenki figyelmét. Újkeletű morgások árulják el a bozótosból előbukkanó vadállatokat, amik valószínűleg nem fognak faji különbséget tenni köztetek. Készülj, Bajnok, küldetésed nem érhet véget itt.



AZ ERDŐBE

KALAND KÁRTYALISTA

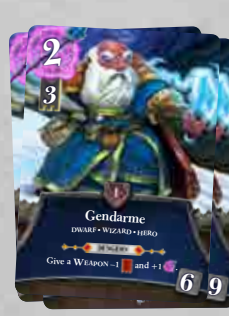
HŐSÖK



Sephilest



Ehrlingal

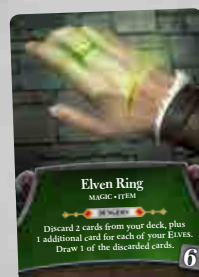


Gendarme

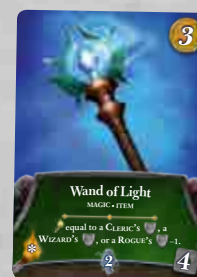


Felin

TÁRGYAK



Elven Ring
(Tünde gyűrű)

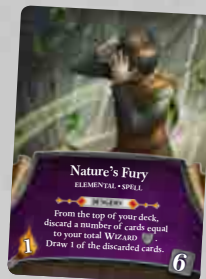


Wand of Light
(A fény pálcaja)

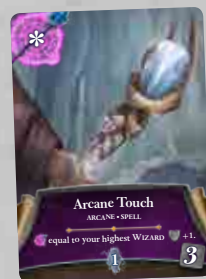
VÁRÁZSLATOK



Lightning Bolt
Villámcsapás



Nature's Fury
A természet dühe

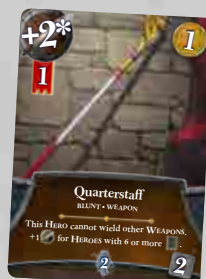


Arcane Touch
Ősi érintés

FEGYVEREK



Punching Dagger
Lyukasztó tőr



Quarterstaff
Bot



Shortbow (**)
Hosszúj

SZÖRNYCSOPORTOK



Twisted Creatures
Abnormálsteremtények



Foundational Keepers
Az alapok őrei



Corrupted Centaurs
Megrontott kentaurok

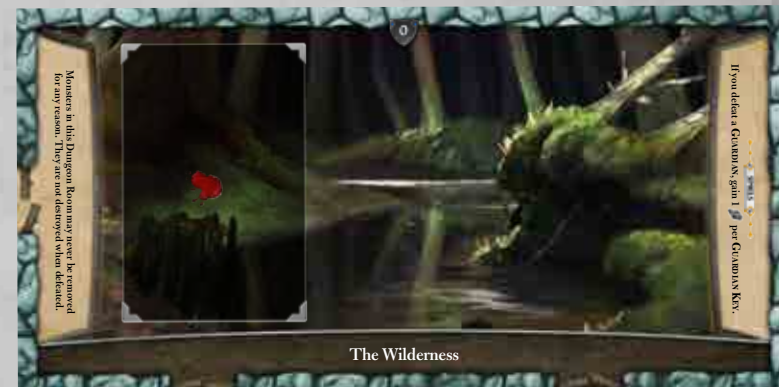
ŐRZŐ



Guardian of the Sun
A Nap Őrője

SZOBÁLAPKÁK

- (Tündér rét) **Fairy Meadow** **Ominous Looking Road** (*)
(Faház) **Tree House** **Hollow Tree** (Üreges fa)
(Tünde előrs) **Elven Outpost** **Elven Ruin** (Tünde romok)



* (Bajjóslatúnak tűnő út)

** (A Tükör a sötétben küldetésben található)

TELJES NAPFOGYATKOZÁS: ELLENSÉGES ÁTVÉTEL

Írta: Brett Satkowiak

“Volt egy látogató a királynőnél, mikor megérkeztem”, közölte veled Sephilest, ahogy haladtok keresztül az erdőn. “Sötét csuklyát viselt és nem volt lehetőség beszélni vele.” Sephilest frusztrálva pillant le a talajra. “Sajnálom, de sosem volt lehetőségem arra, hogy megpillantsam az arcát.”

“És azt hiszed, ő áll e mögött?” kérded.

“Nem tudok más lehetőségre gondolni. Már a királynővel való találkozási előtti napon a tünde városban voltam, és vendégszeretettük olyan volt, mint máskor. A tróntermen kívül vártam, amikor az idegennel találkozott.

Felkészítettem magam, amikor elhaladt mellettem és eltűnt előlem. Ekkor történt, hogy a királynő és az emberei megfordultak, szemekben a Nap fényének ragyogásával. Szerencsés voltam, hogy élve kijutottam. Azóta is követem az erdőn keresztül a látogatót, de ő sikeresen került el engem.”

“Értem már, mire gondoltál a szemekkel kapcsolatban”, szól Brimstone, miközben egy lépést hátrálva felemeli a törét védekezésésképpen. Mikor megnézed, mi riasztotta meg, egy tucat szempár tűnik elő az árnyakból, aranyként ragyogva a halvány fényben.

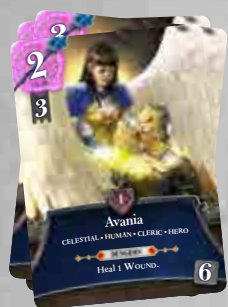
Sephilest előhúzza pengéit és megfordulva szembenéz a tündék felfegyverzett és támadásra kész küldötteivel, akik hirtelen körbevesznek benneteket. “Csak Elethay-nak engedelmeskednek,” figyelmeztet. “Ha abban reménykedtek, hogy megmentitek bármelyiküket, el kell pusztítanotok az Erdő Napját. Ha ez a célotok, akkor a pengéim a ti szolgálatokban állnak. Ám a királynő közelébe jutni nem lesz könnyű.”



ELLENSÉGES ÁTVÉTEL

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Avania



Ehrlingal



Felin



Brimstone
Kénkö

TÁRGYAK



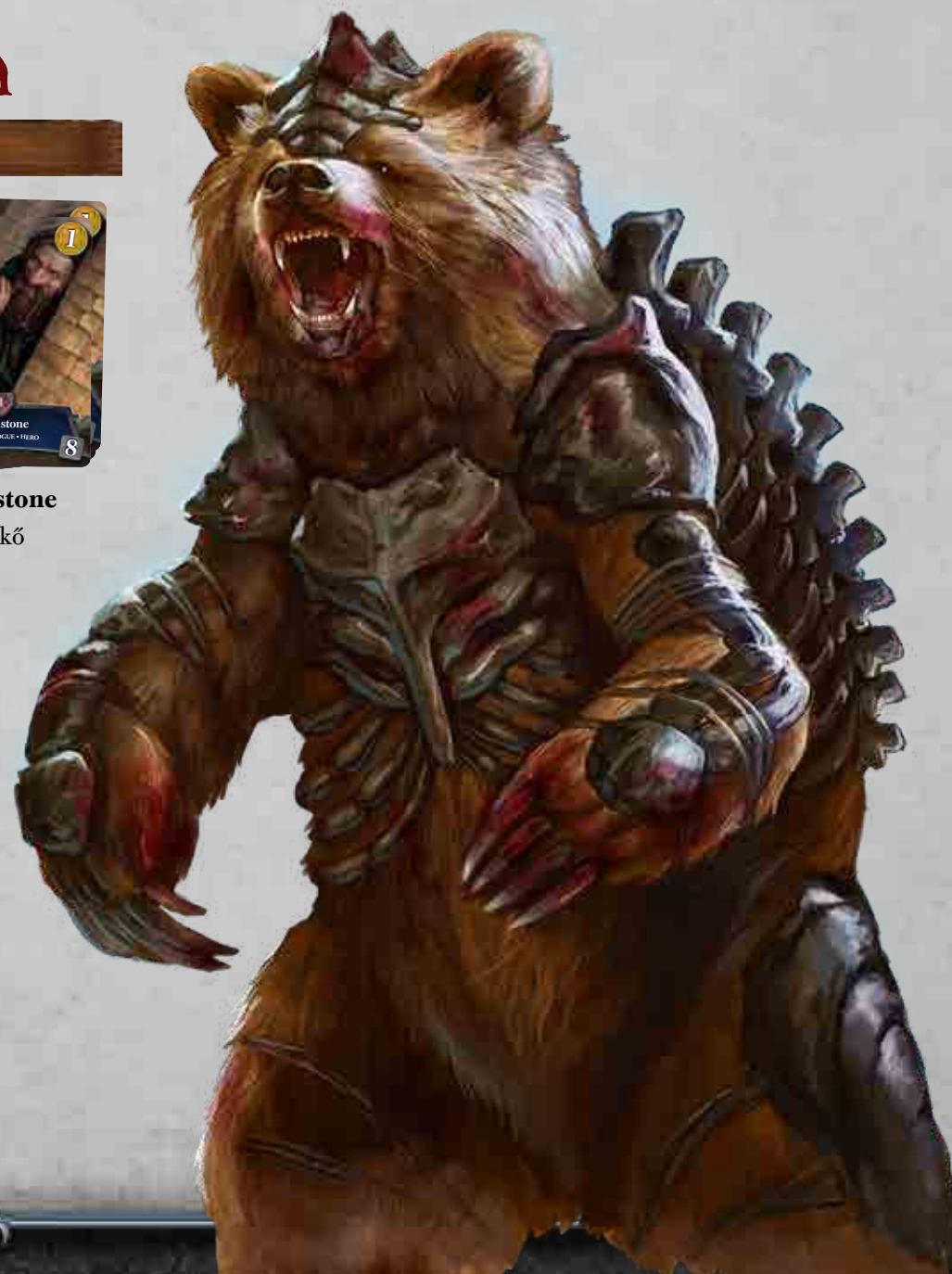
Strength Gauntlets
Erős páncélkesztyű



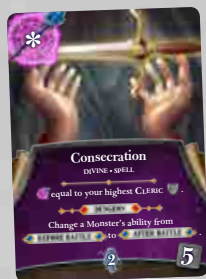
Headband of Intellect
Az intelligencia fejpántja



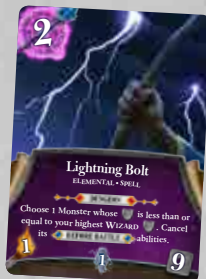
Gem of Healing
A gyógyítás drágaköve
(A Tükör a sötétben
küldetésben
található.)



VÁRÁZSLATOK



Consecration
Felszentelés



Lightning Bolt
Villámcsapás

FEGYVEREK



Longbow
Hosszúj

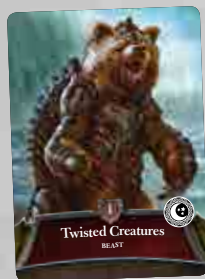


Longsword
Hosszúkard

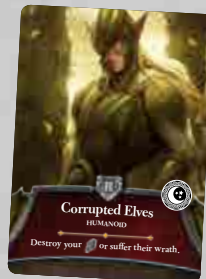


Punching Dagger
Lyukasztó tűr

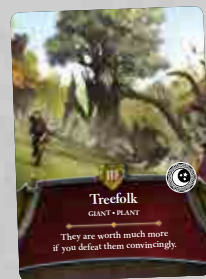
SZÖRNYCSOPORTOK



Twisted Creatures
Abnormális teremtmények



Corrupted Elves
Megrontott tündék



Treefolk
Fanép

ŐRZŐ



Guardian of the Sun

A Nap Őrzője

SZOBALAPKÁK

(Tündér rét) **Fairy Meadow**



Ominous Looking Road (*)

(Faház) **Tree House**

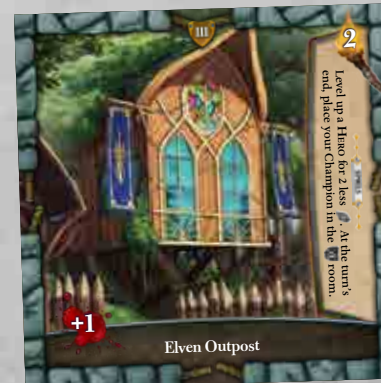


Hollow Tree (Üreges fa)

(Tünde helyőrség) **Elven Outpost**



Elven Ruins (Tünde romok)



*(Baljóslatúnak tűnő út)

TELJES NAPFOGYATKOZÁS: EGY KIRÁLYNŐ TERHE

Írta: Brett Satkowiak

Minden mozdulatlan Elethay tróntermében, miközben ő csendben ül. Arany fény sugárzik szemeiből, ahogy rezzenéstelenül mered előre, mintha valami olyat látna, amit más nem láthat. A látképet egy, a feje felett, a trón mögött ívben érkező kötél töri meg, ami gyorsan lehullva a mellkasát az ülése háttámlájához préselve szorul meg körülötte. Megdöbbenve, két oldalára fordulva meglátja a két törpét, Gendarme-t és Brimstone-t, ahogy mindketten egy kötélvéget tartanak, amik egy helyben tartják őt.

Előlről közeledve lépsz elé. “Őfensége, válaszokat keresve érkezünk. Magyarázza meg ezt az erőszakot!”

A királynő, még mindig révületébe veszve, egyszerű, monoton hangon beszél. “Mindenkinek meg kell halnia. Csak az érdemesek maradhatnak.”

“Mondtam”, lép előre Sephilest. “A nyaklánc teljesen az uralma alá hajtotta őket. El kell pusztítani.” Előhúz egy tört a csizmájából és már útjára is engedi, mielőtt esélyed lenne reagálni. A penge keresztülvág a levegőn a mozdulatlan királynő felé, egyenesen a nyakában lévő arany ékszer felé. Azonban a célpontját sosem éri el. Egy fényvillanás mindenkit elvakít. A kötél, ami eddig visszatartotta elhamvad, ahogy te és az egész csapat felbukik.

Előttetek egy hatalmas harcos tornyosul, akinek bőre ugyanúgy ragyog, mint a királynő és a népe szeméből sugárzó fény. Egy arany teljes vértet viselve és egy kétkezes kardot forgatva áll előttetek.

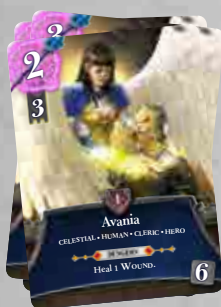
A királynő megrázza a fejét, szeme megszabadul a ködtől és visszakapja érzékeit. “A Nap nem az, aminek hittük!” sikoltja neked és csapatodnak. “Felébresztettétek az őrzőjét. Győzzétek le, hogy az embereim ne szenvedjenek tovább!”



EGY KIRÁLYNŐ TERHE

KALAND KÁRTYALISTA

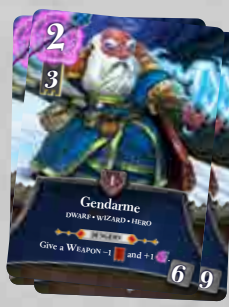
HŐSÖK



Avania



Sephilest



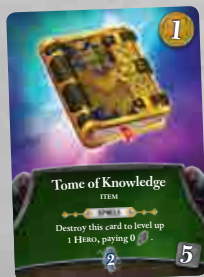
Gendarme



Brimstone

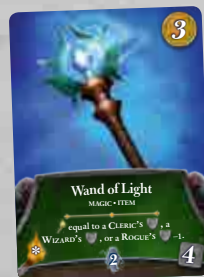
Kénkő

TÁRGYAK



Tome of Knowledge

A tudás kötete
(A Tükör a sötétben
küldetésben
található.)

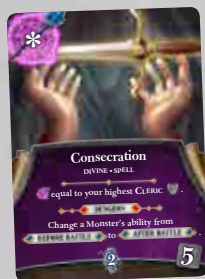


Wand of Light

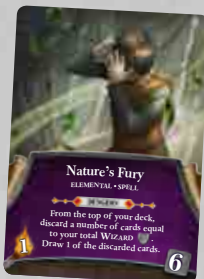
A fény pálcája



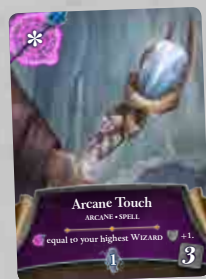
VÁRÁZSLATOK



Consecration
Felszentelés



Nature's Fury
A természet dühe

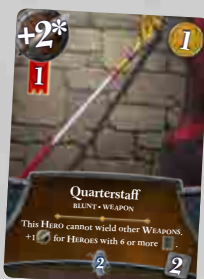


Arcane Touch
Ősi érintés

FEGYVEREK



Longsword
Hosszú kard

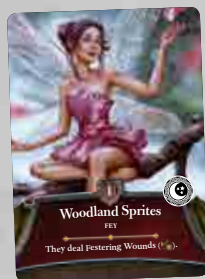


Quarterstaff
Bot

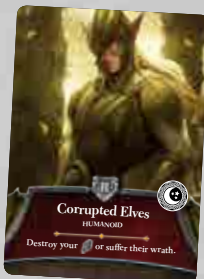


Shortbow (*)
Rövidíj

SZÖRNYCSOPORTOK



Woodland Sprites
Erdei manók

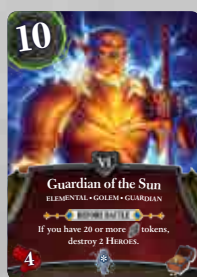


Corrupted Elves
Megrontott tündék



Corrupted Centaurs
Megrontott kentaurok

ŐRZŐ



Guardian of the Sun
A Nap Őrzője

SZOBALAPKÁK

(Tündér rét) **Fairy Meadow**



Ominous Looking Road ()**

(Faház) **Tree House**

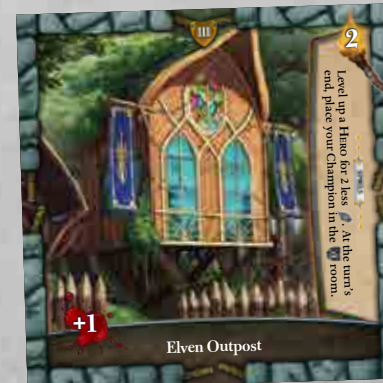


Hollow Tree (Üreges fa)

(Tünde előőrs) **Elven Outpost**



Elven Ruins (Tünde romok)



*(A Tükör a sötétben küldetésben található.)

** (Baljóslatúnak tűnő út)



3. FEJEZET

A MOCsÁRBOÉL FELTÁMADVA

RISEN FROM THE MIRE



3. FEJEZET:



A MOCSÁRBÓL FELTÁMADVA KÜLDETÉS KÁRTYALISTA

HŐSÖK

14x Baharan
14x Darameric
14x Linsha
14x Markennan
14x Nimblefingers
14x Regalen

TÁRGYAK

8x Crystal of Scrying
8x Holy Symbol
8x Potion of Stamina
8x Ring of Learning

VARÁZSLATOK

8x Arcane Aura
8x Charm Monster
8x Enchant Weapons
8x Vampiric Touch

FEGYVEREK

8x Battle Axe
8x Boomerang
8x Crystal Dagger
8x Holy Mace



SZÖRNYEK

10x ENSNARING VINES

2x Assassin Vine
2x Gaping Maw
2x Giant Venus Fly Trap
2x Phosfungus
2x Shambler

10x BOG ZOMBIES

2x Blight Zombie
2x Feral Zombie
2x Gnomish Zombie
2x Stalker Zombie
2x Swamp Zombie

ŐRZŐ

Baalok, the Flesh Weaver
IV, V & VI

KINCSEK

1x Elemental Elixir
2x Treasure Cache



SZÖRNYEK

10x CHAOS LIZARDS

2x Acid Spitter
2x Fell Warrior
2x Lumbering Trog
2x Murk Shaman
2x Skinling

10x MOOR SKELETONS

2x Archer Skeleton
2x Dire Skeleton
2x Fossil Fiend
2x Skeletal Sentry
2x Wight

KAZAMÁTASZOBÁK

Alchemy Chamber I
The Servant's Tombs I
Bog II
Sunken Graveyard II
Blood Altar Room III
The Lich's Tomb III



SZÖRNYEK

10x MARSH TROLLS

2x Basher the Troll
2x Biter the Troll
2x Peat Troll
2x Swamplizard Troll
2x Water Troll

10x SWAMP SPIRITS

2x Bog Hag
2x Slaugh
2x Spectre
2x Will o' the Wisp
2x Wraith

EGYÉB

24 randomizáló
24 elválasztó

A MOCSÁRBÓL FELTÁMADVA: ELFELEJTETT CÉL

Írta: Brett Satkowiak

“Megértem a zavarodottságod”, mondta Rennard, ahogy a tükröt az asztalára helyezte. “De te több vagy annál, mint amit ez a világ ismer.”

Miricelle láthatóan ideges volt. “Folyton ilyesmiket mondogatsz... mint hogy én nem vagyok része ennek a világnak.”

“Ó, nem, nagyon is a része vagy.” Rennard kinyújtotta a kezét a könyvért. Miricelle még egyszer ránézett, mielőtt odaadta volna neki. Ő kinyitotta és a lány felé fordítva az asztalra helyezte.. “Vagy még inkább, az a te részed.” Megragadott egy háta mögött lévő vizeskannát és a tükörbe öntötte. “Csak nézz bele a vízbe.” A lány előrehajolt, ahogy Rennard felemelt egy közeli gyertyát. A fény keresztül táncolt a felszínen, de hamarosan kiderült, hogy ez nem csupán egy tükörkép. Minden fodrozódás megragadta a fényt, és tartotta, ahogy a változó felszín mozgott, hogy elkapjon egy másik darabkát, összegyűjtve a töredékeket, amíg a tükör végül a saját fényében kezdett ragyogni. Miricelle továbbra is lebilincselve bámulta a jelenséget. Memsokára a fény a saját szeméibe is átköltözött, ahogy azok visszatükröztek a ragyogást.

“Öreg, ez csodálatos” lehelte. “Egy teljes másik világ van ott, de természetlen... mindenfelé villámlik. Mi az amit nézek?”

“Ez a Viharföld (Stormland)... a hely, ahol születél. A néped otthona.”

“A népem...” Miricelle szemei a csodálkozástól még nagyobbra tágultak.

“Kinyílt a szemed. A könyv el fog magyarázni mindent, és az elmédet megnyitja arra, aki valójában vagy.”

Miricelle szemei a tükrőről a könyv felé vándoroltak.

A szemének fénye elégette a lapokat, felfedve az alattuk lévő rejtett szöveget. A szöveg fölél hajolva olvasni kezdett, szinte falva annak minden szavát.

Rövid idő múlva, Miricelle megtörte a csendet, és öklével az asztalra csapva felnézett a könyvből. “Öreg, ez annyira tragikus... amit a népemmel tettek.”

“A mi népiünkkel”, válaszolta Rennard. Miricelle meglepettnek tűnt. “Hosszú idővel ezelőtt, egy varázsló kovácsolta ezt a tükröt azért, hogy hatalmat szívjon el a Viharföldről. Kísérleteiben számos sciönt is átszívott. Csapdába esve ezen a világon, felfedeztük azt, hogy irányítani tudjuk az itteni lényeket. Így meg is tettük, és vártuk a napot, mikor a scion védelmező újíjjszületik és mindannyiunkat kiszabadít ebből a börtönből. Te vagy a védelmezőnk, Miricelle. És végre eljött az idő.” A még mindig a misztikus fényében ragyogó tükör fölött állva a válla felett magához inti.” Együtt fogunk a Viharföldre lépni. Onnan el tudod szívni ennek a világnak az energiáját és beteljesíted a végzeted.”

“Mi lesz ebből a világból akkor?”

“Az energia, ami összetartja, mind a tiéd lesz, visszacsínálva a balesetet, amely azt létrehozta. Megszűnik létezni és mi felszabadulva új jövőt kovácsolunk a népiünknek.” Rennard a kezét a tükör vizébe helyezte, és a fény árnyékká változott. A karja körül kavargó energiából egy örvény alakult ki, ami addig nőtt, hogy körbevette mindkettőjüket. A következő pillanatban már nem voltak ott.



Az asztalnál ülsz, a kockát forgatva a kezeden. Az volt a parancs, hogy hozzátok vissza a tükröt. Smorga

veresége után a láda megtalálása már nem volt nehéz. Mikor felnyitottad, az évszázadok óta bent ragadt levegő kitört belőle. A tükör volt felül, egy egyszerű rongyba csomagolva, de alatta... Ott feküdt az obszidián doboz. Bárki számára értékes kincsnek tűnt volna, de te megláttál valami mást is benne. Ahogy most a felszínét bámulod, még mindig hallod a hangot, a fejedben sütni...

Szabadíts ki... eljött az idő... szabadíts ki...

Nagy csalódást okozva bajnoktársaidnak, Caergoth-ból való visszatérése óta egyetlen célod az lett, hogy elpusztítsd a kincs rád eső részét - a kockát, és elengedd, bármi van is a belsejében. De minden kísérleted kudarcba fulladt.

“Bajnok!” az őr betört a kamrádba, megtörve a csendet. “Jelentések Rig Mer-Kellből! Az előőrünk elveszett!”

“Micsoda?!” kérdezed, miután a padlóra hullott állandóan összeszeded. “A mocsár évtizedek óta csendes. Ezt az utat szinte nem is használják mostanában. Hogy lehetséges ez?!”

“Uram, az embereink azt jelentették, hogy valami felemelkedett a vízből... egy templom, a kinézete alapján. A torony alja darabokra tört. Ám ez nem minden...”

Ingerlékeny várakozással bámulsz vissza rá. “Mi van még, ember? Ki vele?”

“Dolgok jönnek ki a templomból. Azt mondják, Bajnok, hogy olyan, mintha az Alvilág kapuit kinyitották volna. A holtak újra járnak.”

Visszadugod a fekete kockát a zsebedbe. Az elengedésnek várnia kell; újra eljött a csata ideje.

ELFELEJTETT CÉL

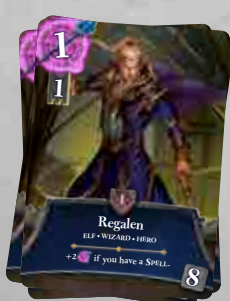
KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK

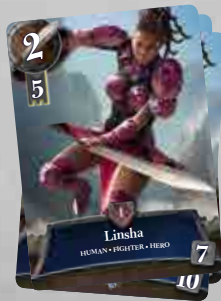


Nimblefingers

Fürgeujjú



Regalen

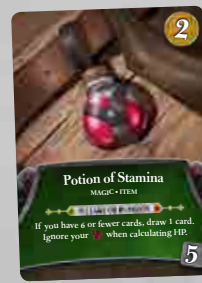


Linsha



Baharan

TÁRGYAK



Potion of Stamina

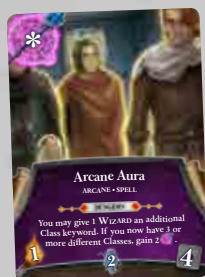
Az állóképesség itala



Ring of Learning

A tanulás gyűrűje

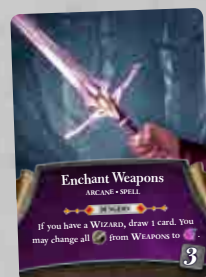
VARÁZSLATOK



Arcane Aura
Ősi aura



Charm Monster
Szörny elbájolása



Enchant Weapons
Fegyverek bűvölése

FEGYVEREK



Battle Axe
Csatabárd



Boomerang
Bumeráng



Crystal Dagger
Kristálytőr

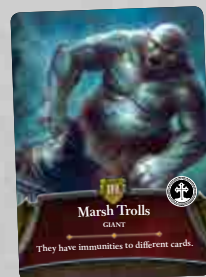
SZÖRNYCSOPORTOK



Ensnaring Vines
Csapdaállító folyondárok



Chaos Lizards
Káoszgyíkok



Marsh Trolls
Lápi trollok

ŐRZŐ



Baalok, the Flesh Weaver
Baalok, a hússzövő

SZOBALAPKÁK

(Alkimista kamra) **Alchemy Chamber**



The Servant's Tombs (*)

(Mocsári rom) **Bog**

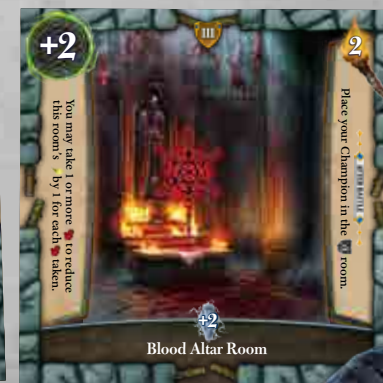
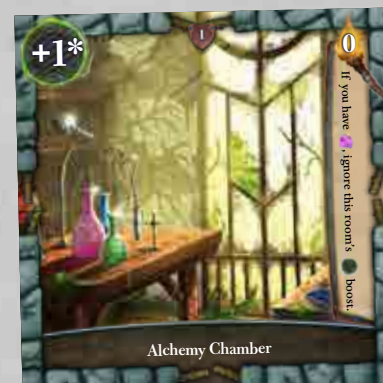


Sunken Graveyard (**)

(A lich sírja) **The Lich's Tomb**



Blood Altar Room (***)



* (A szolgák sírjai)
** (Elsüllyedt temető)
*** (Véroltár szoba)

A MOCSÁRBÓL FELTÁMADVA: AZ ALVÓK FELÉBREDNEK

Írta: Brett Satkowiak

Le lennél nyugőzve, ha nem lenne ennyire szőrnő. Az egyszerű előőrs maradványa egy halom törmelék között fekűdt a lóp homályos vizében, teljesen felnyársalta egy hatalmas, sötét szerkezet, ami látszólag a semmiből tűnt elő. Moha és mocsok takarja minden sarkát. A tetőn teljes fákat lehetett látni, néhány pedig a falak mentén lógott a mocsári szőlőbe akadva. A szakasz, ami elpusztította az előőrst, kissé összeomlott az esemény során, de egyébként minden más épnek tűnt, annak ellenére, hogy az épület évezredek óta nem volt kitéve a világnak.

“Tehát ez az, mi”, jegyzi meg Markennan, amint kihúzza buzogányát az egyik elhullott gyíkszerzet koponyájából, akik az utatok során megtámadtak benneteket. “Van bármi ötletünk arra vonatkozóan, hogy honnan származik?”

Regalen a botját rázza a szerkezet felé, ahogy elsápadó szemmel átnéz a múltba. “Úgy tűnik, mindig is itt volt”, magyarázza, a szerkezet vizsgálata közben. “Templomnak tűnik, de már korok óta a mocsár alá lett temetve, mintha aludna.”

Regalenről visszanezel a szerkezetre. “Akkor miért kelt most fel?” Mintha csak a kérdéssre kapott válasz lenne, hideg szél robbant ki a főkapun, vérfagyasztó nyöszörgés kíséretében, ami a csontotok velejéig megfagyasztott benneteket.

“Attól tartok, ezt csak egyféleképpen deríthetjük ki.” Darameric elővéve botját felkészül. “De bármi is van benn, a legsötétebb varázslókra fogtok mögötte rálelni.”

“Figyelem! Mozgás a bejáratnál”, kiáltod, újra előkészítve a fegyveredet. “Élőnek látszik!” Fürgeujjút hallod kicsit kuncogni választott szavaidon, amint az első néhány csontváz-alak az árnyékos bejárat mélyéről a csapatod felé indul.



AZ ALVÓK FELÉBREDNEK

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Darameric



Markennan



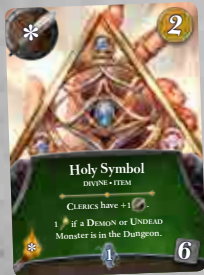
Nimblefingers

Fürgeujj



Regalen

TÁRGYAK



Holy Symbol

Szent szimbólum

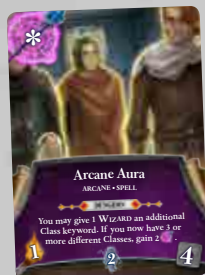


Potion of Stamina

Az állóképesség itala



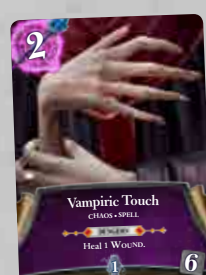
VÁRÁZSLATOK



Arcane Aura
Ősi aura



Charm Monster
Szörny elbájolása



Vampiric Touch
Vámpírérítés

FEGYVEREK



Boomerang
Bumeráng



Crystal Dagger
Kristálytőr

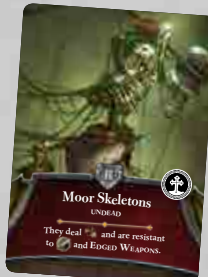


Holy Mace
Szent buzogány

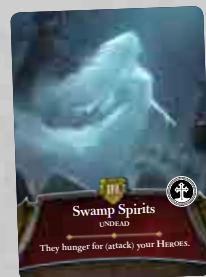
SZÖRNYCSOPORTOK



Ensnaring Vines
Csapdaállító folyondárok



Moor Skeletons
Mocsári csontvázak



Swamp Spirits
Ingoványi szellemek

ŐRZŐ



Baalok, the Flesh Weaver
Baalok, a hússzövő

SZOBALAPKÁK

(Alkimista kamra) **Alchemy Chamber**



The Servant's Tombs (*)

(Mocsári rom) **Bog**

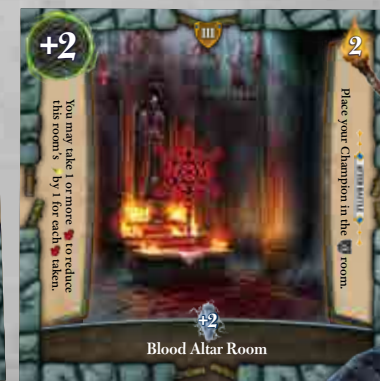
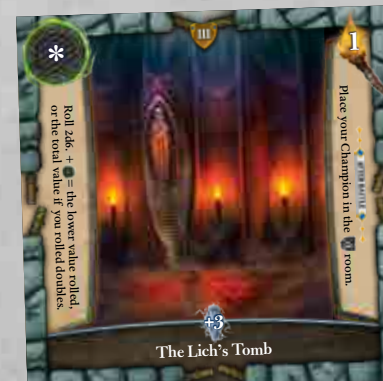
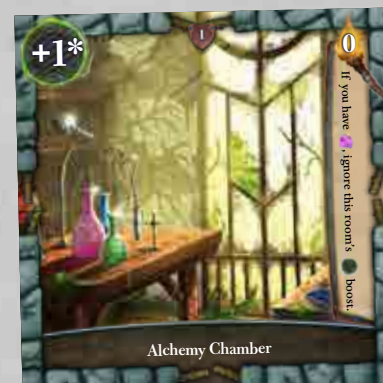


Sunken Graveyard (**)

(A lich sírja) **The Lich's Tomb**



Blood Altar Room (***)



* (A szolgák sírjai)
** (Elsüllyedt temető)
*** (Véroltár szoba)

A MOCSÁRBÓL FELTÁMADVA: EGY SIKOLY ODAÁTRÓL

Írta: Brett Satkowiak

A rothadó fa nem volt ellenfele Linsha csapásainak, ezért a retesz gyorsan leesett róla. Amennyire az ajtó tükrözte a szoba korát és állapotát, a belseje annyira nem tette ezt. Mindenféle rémületes dolgokkal és főzetekkel teli polcok álltak a falak mellett. Egy pár nagy asztal foglalta el a szoba közepét, mindkét oldaluknál egy fekete vas üsttel. Semmi nem utalt arra, hogy milyen bűnöket követtek el a templomot építő halottidézők ebben a szobában, de a sötét mágia maradványa olyan erős volt, hogy az épület többi részén mindenféle megtalálható szennyeződések nagy részét lemosta róla.

Te és csapatod szétszóródtok a szobában, a polcokat vizsgálva. Pont időben fordulsz el a faltól, hogy lásd, ahogy Regalen egy fiolát emel közel a szeméhez, hogy

megvizsgálja, miközben a mellette lévő véletlenül felborítja, ami miatt két másik a földre esik és széttörik. Mielőtt motyogva bocsánatot kérhetne, fájdalmában felsikolt, a földre zuhan rángatózó lábakkal. Melléfutva egy lyukat látsz a csizmája tetején, ami már a lábának húsát is oldja. Felnézel oda, ahol a baleset történt és egy másik felborult fiolát látsz, aminek tartalma a padlóra csöpög oda, ahol Regalen álldogált. Bármi is az, simán átmarta magát a csizmáján egy pillanat alatt, és most a padló kövén keresztül vájja tovább útját. Óvatosan visszaállt az üvegpalackot, amikor a zsebedben lapuló fekete doboz hirtelen újra eszedbe jut. Ösztönösen lenyúlsz a kezeddél és az anyagon keresztül is érzed a kocka körvonalait, és elgondolkodsz... vajon ez az anyag képes a lehetetlenre? Képes elpusztítani a

dobozt és felszabadítani bármi is van a belsejében?

Mielőtt letehetnéd az elméletedet, a mögötted lévő ajtó mögül gyomorfacsaró sikoly hallatszik fel. Füleidet eltakarva megfordulsz, hogy meglásd, ami a rémálmaidban kísért azóta, hogy hallottál a Ríg Mer-Kell-i gondról. Bár életében impozáns alak lehetett, de a halottidéző az új életében egyszerűen csak rémisztő, akiből a templom sötét mágija árad. "Még tízezer év után is", sziszegi a lich. "Gyakorlatilag érzem rajtad a tükröm szagát. Egy lehetőséget adok neked arra, hogy visszaadd nekem, vagy csatlakozni fogsz alkotásaim seregéhez és utasítalak rá, hogy megtedd."



EGY SIKOLY ODAÁTRÓL

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Darameric



Nimblefingers
Fűrgeujjú



Regalen



Linsha

TÁRGYAK



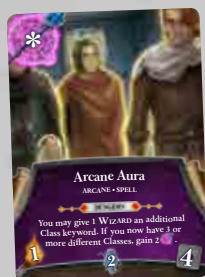
Crystal
of Scrying
Kristálygömb



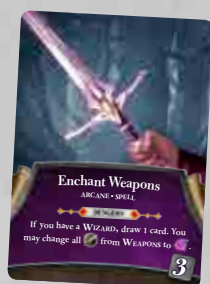
Holy
Symbol
Szent szimbólum



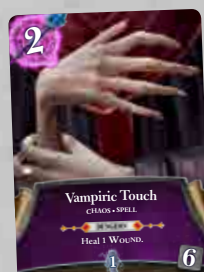
VARÁZSLATOK



Arcane Aura
Ősi aura



Enchant Weapons
Fegyverek bűvölése



Vampiric Touch
Vámpírérintés

FEGYVEREK



Battle Axe
Csatabárd



Crystal Dagger
Kristálytőr



Holy Mace
Szent buzogány

SZÖRNYCSOPORTOK



Bog Zombies
Lápi zombik



Moor Skeletons
Mocsári csontvázak



Swamp Spirits
Ingoványi szellemek

ÓRZÓ



Baalok, the Flesh Weaver

Baalok, a hússzövő

SZOBALAPKÁK

(Alkimista kamra) **Alchemy Chamber**



The Servant's Tombs (*)

(Mocsári rom) **Bog**

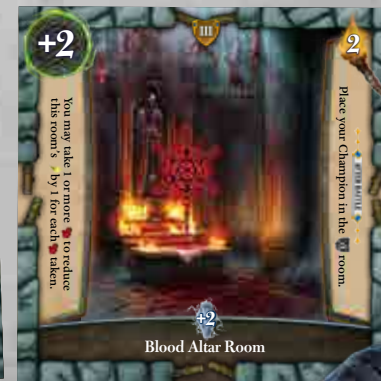


Sunken Graveyard (**)

(A lich sírja) **The Lich's Tomb**



Blood Altar Room (***)



* (A szolgák sírjai)

** (Elsüllyedt temető)

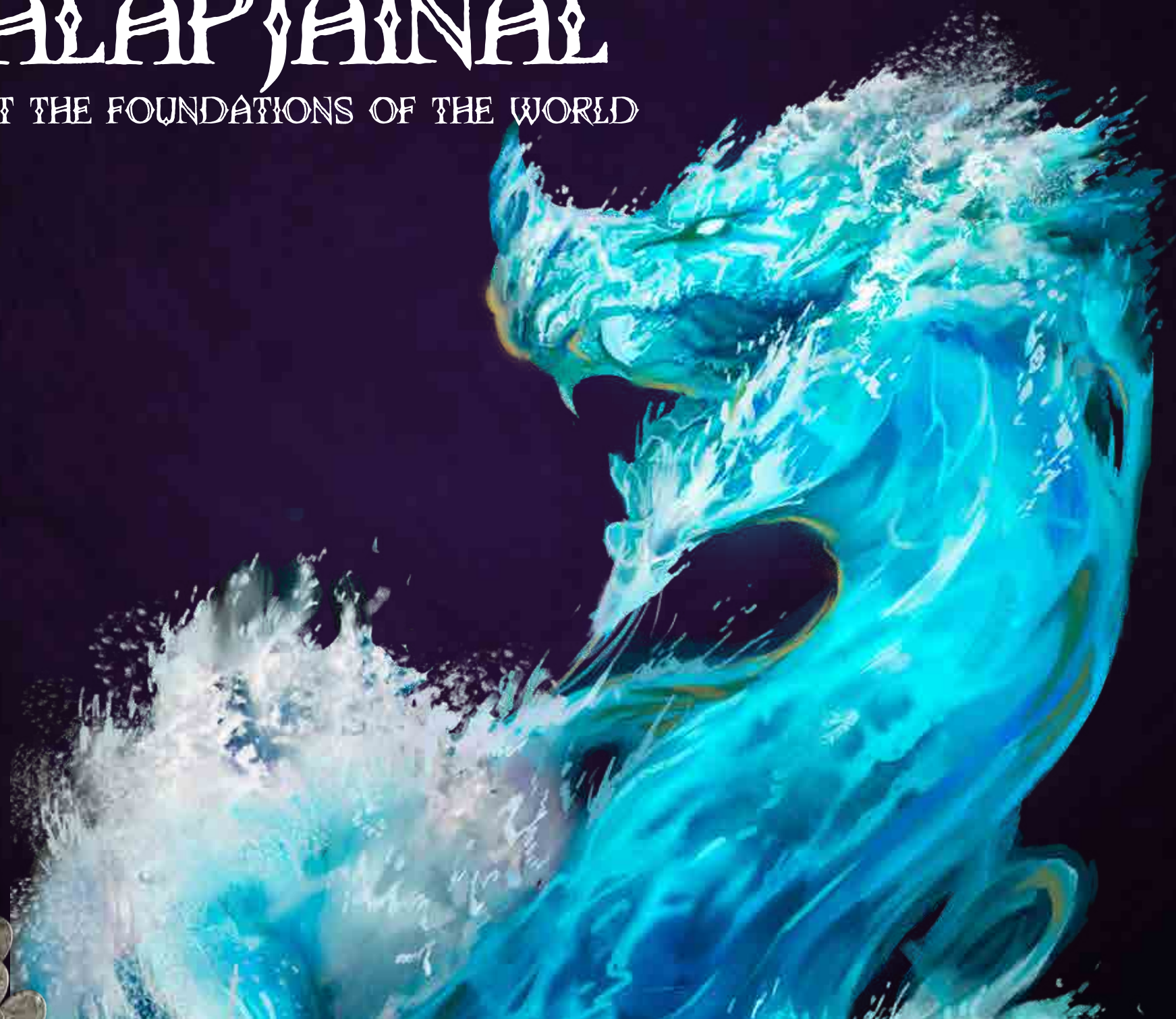
*** (Véroltár szoba)



4. FEJEZET

A VILÁG ALAPJAINÁL

AT THE FOUNDATIONS OF THE WORLD





4. FEJEZET:



A VILÁG ALAPJAINÁL KÜLDETÉS KÁRTYALISTA

HŐSÖK

14x Darkrend
14x Grimwolf
14x Honormain
14x Jadress
14x Moonblades
14x Stormskull

TÁRGYAK

8x Damilu Huskie
8x Daramere's Cloak
8x Potion of Light
8x Ring of Proficiency

VARÁZSLATOK

8x Death Pact
8x Mirror Image
8x Tempest
8x True Seeing

FEGYVEREK

8x Broadsword
8x Crossbow
8x Flail
8x Two-Handed Sword



SZÖRNYEK

10x AIR SERVITORS

2x Accounter of Truth
2x Air Elemental
2x Choker
2x Eagle Eyes
2x Invisible Stalker

10x WATER SERVITORS

2x Gelatinous Cube
2x Marid
2x Watcher from the Deep
2x Water Elemental
2x Water Weird

ŐRZŐ

Miricelle, Scion Defender
IV, V & VI

KINCSEK

1x Elmoran
2x Treasure Cache



SZÖRNYEK

10x EARTH SERVITORS

2x Earth Priest
2x Gargoyle
2x Stone Dracolisk
2x Stone Gorgon
2x Stone Walker

10x FIRE SERVITORS

2x Elemental Drake
2x Fire Efreet
2x Fire Giant
2x Fire Priest
2x Fire Salamander

KAZAMÁTASZOBÁK

Air Temple I
Water Temple I
Earth Temple II
Fire Temple II
Abyssal Temple III
Celestial Temple III



SZÖRNYEK

10x DIVINE FOUNDERS

2x Blinding Avenger
2x Iridescent Angel
2x Light Priest
2x Light Wrath
2x Unrelenting Bright

10x ABYSSAL FOUNDERS

2x Daughter of Pain
2x Demonic Vulture
2x Lord of Greed
2x Pit Grudge Hound
2x Prince of Agony

EGYÉB

24 randomizáló
24 elválasztó

A VILÁG ALAPJAINÁL: MEGSZAKADT SORS

Írta: Brett Satkowiak

Az asztalon heverő kocka fekete felszíne csillog a tűz fényében, miközben a Baalok templomból magaddal hozott üvegért nyúlsz. A dugó eltávolítása után a nyakánál fogva óvatosan megdöntöd, nehogy többet engedj ki belőle, mint szeretnél. A csepp eléri a kemény felszínt és sziszegni kezd, miközben megpróbálja átmarni az anyagot. A hang intenzitása erősödik az első repedések megjelenésekor. Te és a többi bajnok egy lépést hátráltok, ahogy az asztalon az anyag hangosan küzd a megmaradásáért. Újabb repedés jelenik meg, ahogy a remegés fokozódik. A szobát hirtelen fény árasztja el és a tárgy széttörik.

Amikor biztonságban érzed magad, újra kinyitod a szemed, a szoba kicsit zsúfoltabbnak tűnik. Előtted egy senkihez sem fogható ember áll. Magas, hat lábnál is jóval nagyobb és zöldes bőre és sárga szeme van. Jellemzői miatt először valami tündeféleségnek gondolod, majd orkszerűnek tűnik, végül embernek - majd végleg feladod a reményt, hogy bekegategorizáld.

“Azt kell mondanom, Bajnok”, kezdi mondandóját közös nyelven, de valami ismeretlen akcentussal.

“Eddig nagyon jól teljesítettél. Baalok szökése a mocsárból kudarcra ítéltetett volna minket, főleg, ha a tükröt is visszaszerezte volna. Ám a Rig Mer-Kell-i utazás végül áldásnak bizonyult. Talán a világ egy kicsit a mi oldalunkon áll.”

“K... ki vagy te?” nyögi ki az egyik bajnoktársad.

“Ezt nehéz lesz elfogadni, uraim, de ez a kocka tartott engem biztonságban közel 10.000 éven keresztül. A nevem Elmoran, és attól tartok, régóta fajtám utolsó tagja vagyok. Mindannyian egy olyan történet részeseivé váltatok, ami a világunk kezdetéig nyúlik

vissza, és most itt az idő biztosítani, hogy a világ története folytatódhasson. Hol van Miricelle?”

Te és a többiek meglepetten néztek össze. “Honnan ismered...?”

“Később, Bajnok. Hol van a lány?”

Megrázod kicsit a fejed, hogy a kérdésre tudj koncentrálni. “Ööö, igazából nem tudjuk. Eltűnt, együtt a város öregjével, Rennard-al.”

Elmoran áll a megfeszül, amikor élesen levegőt vesz. “Akkor nincs vesztegetni való időnk. Gyűjtsd össze a legjobb embereidet, Bajnok. Ha bármelyikünk túl akarja élni a mai napot, szükségünk lesz minden segítségre.”



Miricelle szemeit olyan tájképre nyitotta ki, ami egyszerre volt idegen és ismerős. Ő és Rennard távoli hegyekkel voltak körülvéve, egy olyan helyen, ahol mindennaposak a villámló viharfelhők és a síkságon visszhangzó mennydörgések.

“Üdvözöllek itthon”, mondta Rennard.

“Ez szörnyű”, suttogta a lány a kopár tájra csodálkozva.

“Valóban. De hamarosan meg lesz a hatalmad átalakítani olyan otthonná, ami az istenekével is vetekedni fog. És ők nem fogják tőlünk újra elvenni.”

“Mi lesz most?”

“Ez a föld szülte azt a világot, amibe beleszülettél. Az itteni hegyek hat templomnak adnak otthont, amit a hat elemi hatalom szolgálai építettek azért, hogy fenntartsák azt a világot.

Azokon a templomokon keresztül fogod elszívni a Keep világán maradt hatalmat, mindent felhasználva belőle népünk javára. De először, egyszer és mindenkorra el kell pusztítanod ezen világ csapdáit. Ezért átadjuk neked az összes megmaradt hatalmunkat.”

Ahogy beszélt, árnyalakok jelentek meg körülötte, csendes kíváncsisággal és csodálkozva vizsgálva Miricelle-t. Rennard egy pillanatra megrázkódott, ahogy scion formája eltűnt, emberi teste pedig a porba hullott. Alakja Miricelle előtt állt, egyik kezét a mellkasához emelve, amitől egy vörös árnyékhullám mosta át a lányt, átváltoztatva őt a scion védelmezővé, egy hatalmas lényvé, ami áthidalta a szakadékot saját maga és a világ között, amivel osztozott keletkezésén. Miután a folyamat befejeződött, kinyitotta szemeit és az első templom irányába állította őket, elszántan arra, hogy teljesítse sorsát.



Az örvény egy gyengéd pukkanással zárul be mögötted, amikor megvizsgálod környezetet. Óriási viharok dühöngenek a körülöttes minden irányban ott lévő hegyek között. Nincsen nap vagy hold, mégis fakó fény takarja a vidéket.

Becsület az első, aki meglátja a testet és odafut, hogy megvizsgálja. “Ez Rennard” nyugtázza. “Meghalt.”

“Ha képes volt elvezetni Miricelle-t ide, akkor úgy képzelem, már rég eltávozhatott” mondja Elmoran. “Ez a Viharföld, társaim. Itt fogja Miricelle megpróbálni eltörölni világunk alapjait. Meg kell találjuk és minden áron meg kell állítanunk, vagy ez lesz az új otthonunk.”



MEGSZAKADT SORS

KALAND KÁRTYALISTA

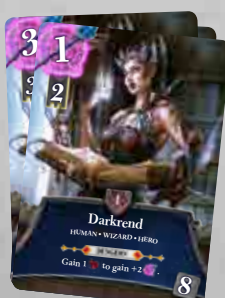
HŐSÖK



Grimwolf
Zordfarkas



Jadress



Darkrend



Honormain
Becsület



Daramere's
Cloak
Daramere köpenye



Ring of
Proficiency
A jártasság gyűrűje

VÁRÁZSLATOK



Death Pact
Halálpaktum



Mirror Image
Tükörkép

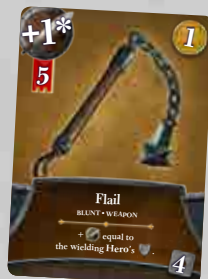


Tempest
Vihar

FEGYVEREK



Crossbow
Nyílpuska

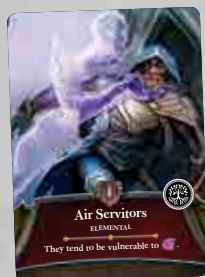


Flail
Cséphadaró

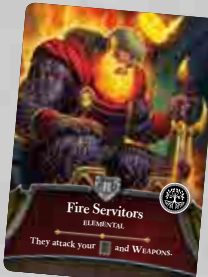


Two-Handed Sword
Kétkezes kard

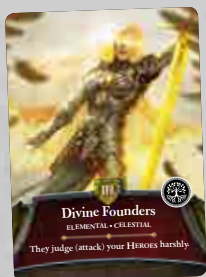
SZÖRNYCSOPORTOK



Air Servitors
Légi szolgák



Fire Servitors
Tüzes szolgák



Divine Founders
Isteni alapítók

ŐRZŐ



Miricelle, Scion Defender

IV
Miricelle, a scion védelmező

SZOBALAPKÁK

(Levegő templom) **Air Temple**

Water Temple (Víz templom)

(Tűz templom) **Fire Temple**

Earth Temple (Föld templom)

(Pokoli templom) **Abyssal Temple**

Celestial Temple (*)



*(Mennyei templom)

A VILÁG ALAPJAINÁL: EGY LÉPÉS HÁTRA

Írta: Brett Satkowiak

Zordfarkas pengéje keményen csapódott a leesett kőszarkánynak, átszúrva a sziklát a mellkasán. A lény sikoltó hangot hallat, majd elnémul. “Ez már kezd unalmas lenni”, morogja Viharkoponya. “Úgy néz ki, mindig egy lépéssel előttünk jár.”

“Valóban”, sóhajt Elmoran. “A templomok egymás után esnek áldozatul Miricelle befolyásának. Nemsokára elég erős lesz ahhoz, hogy elvégezze a scionok feladatát. Lehet, hogy ezúttal elbukok.”

“Hogy érted azt, hogy ‘ezúttal?’” kérdezed.

“Már ezelőtt is szembenéztem a scion védelmezővel, habár akkor fiatal ork férfi volt. A tanítóm még előttem legyőzte a védelmezőt. Minden faj közül, mi leginkább a világok titkainak megismerésében tűntünk ki. Mi fedeztük fel először a Viharföldet, elsőként tanultunk a scionoktól és elsőként ismertük meg a földet, ahonnan a világunk származott.

Tudod, a scion hatalom a világunkban úgy jön, mint az évszakok. Nagyjából 10.000 évbe telik, hogy újra összegyűljön és megszülethessen a védelmezőjük. És minden ilyen alkalommal a népem ott volt, hogy megállítsa visszatérését a Viharföldre és a világunk elpusztítását.

“Azonban, háborúk dühöngtek mikor legutoljára ez történt és a félelem a népemmel és a tudásunkkal szemben a markába szorította világunk fajait. A kihalásunkig vadásztak ránk. Megpróbáltam olyanokat keresni, akik meghallgatnak, olyanokat, akik magukra veszik a terhet annak, hogy megakadályozzák ezt, de elbuktam. Így alkottam egy kockát, hogy védjen meg addig, míg újra szükség nem lenne ránk és eltemettem azt a tükörrel, remélve, hogy mikor valaki eljön a tükörért, az megtalálja a módját annak is, hogy megszabadítson engem. Ebben pedig mindannyian jól teljesítettetek, így megmaradt a remény, hogy a védelmezőt újabb 10.000 évre

nyugalomba helyezzük.”

“Miért nyugalomba?” kérdezed. Elmoran zavartnak tűnik. “Ha ez a valami állandóan a világunkat fenyegeti, miért nem vetünk véget ennek? Miért hagyunk neki esélyt arra, hogy újra visszatérjen?”

“A védelmező legyőzése eloszlatja az összegyűjtött energiát, visszaállítja az órát és újraindítja a folyamatot. Őszintén szólva nem tudjuk ezt megakadályozni... mivel nem tudjuk hogyan kéne.”

A templomablakból Viharföldre és a távoli villámok felé pillantasz. “Nos, talán ez alkalommal mi majd kitaláljuk.” Visszafordulsz a csapat felé. “De ez nem fog megtörténni, ha nem találjuk meg Miricelle-t. Menjünk tovább.”



EGY LÉPÉS HÁTRA

KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Grimwolf
Zordfarkas



Stormskull
Viharkoponya



Moonblades
Holdpengék

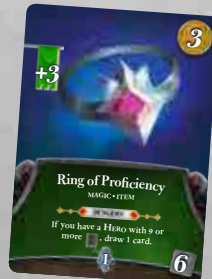


Honormain
Becsület

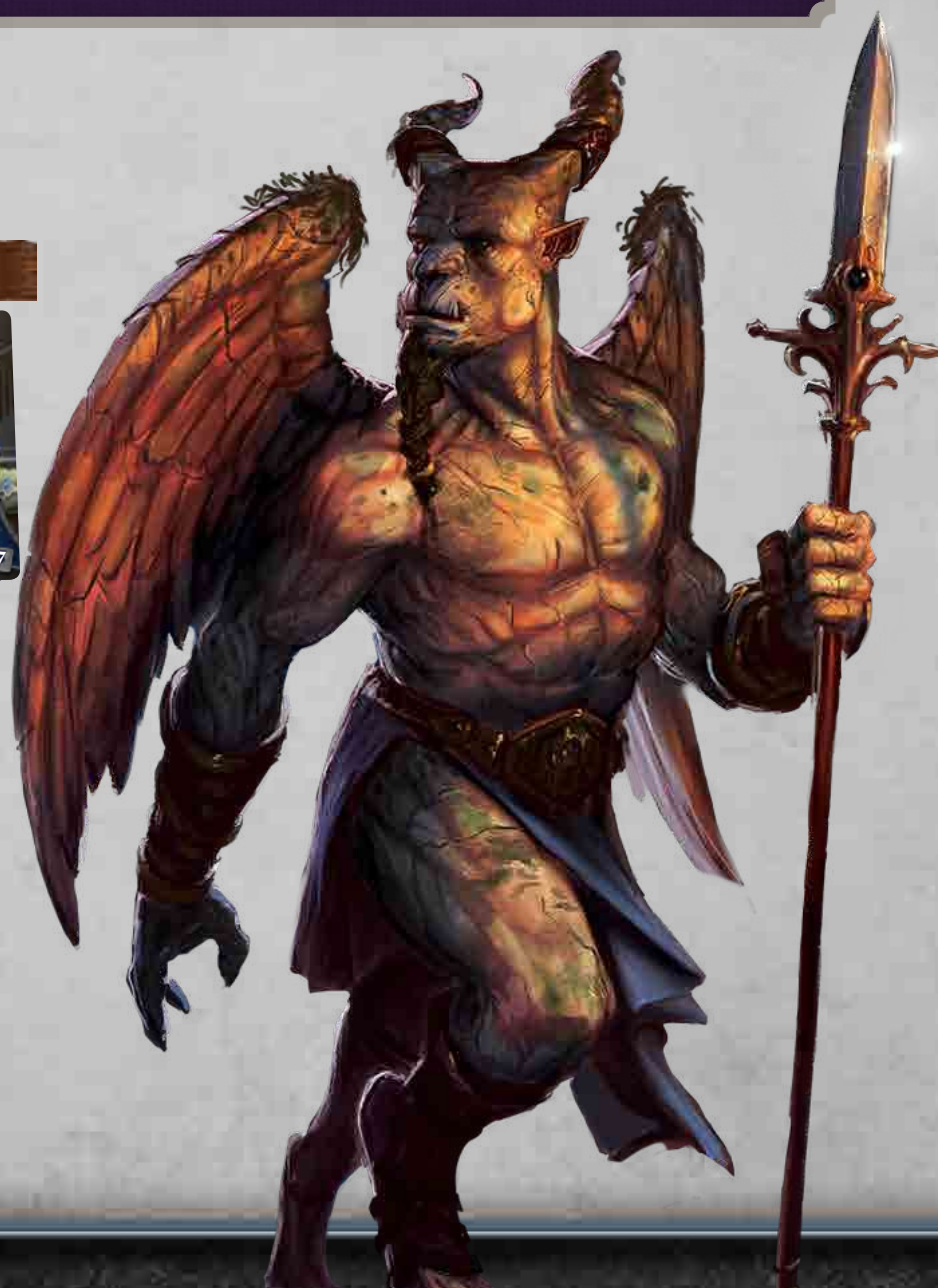
TÁRGYAK



Damilu Huskie



Ring of Proficiency
A jártasság gyűrűje



VÁRÁZSLATOK



Death Pact
Halálpaktum



Mirror Image
Tükörkép

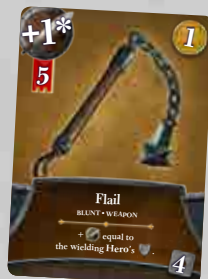


True Seeing
Igazlátás

FEGYVEREK



Broadsword
Pallos



Flail
Cséphadaró



Two-Handed Sword
Kétkeszes kard

SZÖRNYCSOPORTOK



Water Servitors
Vízi szolgák



Earth Servitors
Földi szolgák



Abyssal Founders
Pokoli alapítók

ŐRZŐ



Miricelle, Scion Defender

Miricelle, a scion védelmező

SZOBALAPKÁK

(Levegő templom) **Air Temple**

Water Temple (Víz templom)

(Tűz templom) **Fire Temple**

Earth Temple (Föld templom)

(Pokoli templom) **Abyssal Temple**

Celestial Temple (*)



*(Mennyei templom)

A VILÁG ALAPJAINÁL: A VÉDELMEZŐ FELEMELKEDIK

Írta: Brett Satkowiak

“Ez az utolsó templom”, gondolod magadban futás közben, felcsapva az itt lévő termeket megtöltő vizet. “Itt van a lány. Itt kell, hogy legyen!” Szemrebbenés nélkül rohansz keresztül a hátsó részen lévő zárt kapun, az ajtók vízpermetet csapva tárulnak ki, egy nagy szobát fedve fel.

A csapat többi része mögötted érkezik, miközben azt bámulod, ami Miricelle-ből lett. Bőre lila árnyalatúra változott, vörösre festve, mint a Viharföldön kavargó sötét árnyékok. Homlokából óriási, sötét szarvak nyúltak ki. Szemein kívül felismerhetetlen lenne. Elcsodálkozol, miért is nem vetted észre korábban, hogyan váltakoznak benne folyamatosan a színek, felfedve bizzar természetét és eredetét. Talán a világ rejtette el előled és mindenki más elől, védelmezve

a kialakulásának középpontjában lévő lényt, amit mostanra már nem lehet eltéveszteni sem. A szoba közepén lebeg a levegőben, hatalommal körbevéve..

A könyv, amit magával vitt, a könyv, amiért mások az életüket kockáztatták, hogy visszazerezzék a számára, az oldalán függött, sűrűsödő ködként elszívva a levegőből az energiát, amit ezután Miricelle nyel el magába.

“Ügyes voltál, amiért ilyen messzire jutottál, Bajnok”, mondja az ürességben visszhangzó hanggal. “Reméltem, hogy az erők, amiknek parancsolok megakadályoznak abban, hogy idáig eljuss, de legalább eléggé lelassítottak.”

“Nem kell ez tennünk, Miricelle!” kiáltod. “Gondolj az összes életre, amiket elpusztítasz.”

“Ez a világ és mindenki benne csak egy baleset!” Miricelle hangja váratlan dühvel erősödik. “De én vissza fogom csinálni ezt a balesetet és az energiáját odaadom az embereimnek.”

“Nem tudod meggyőzni őt, Bajnok”, mondja Elmoran. “Vagy az ő világa, vagy a miénk. Ideje véget vetni ennek.”

Tudod, hogy igaza van. A világ sorsa rajtad múlik. Időben le tudod győzni Miricelle-t?



A VÉDELMEZŐ FELEMELKEDIK KALAND KÁRTYALISTA

HŐSÖK



Jadress



Stormskull
Viharkoponya

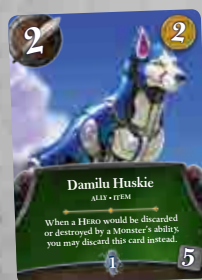


Moonblades
Holdpengék

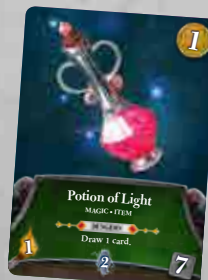


Honormain
Becsület

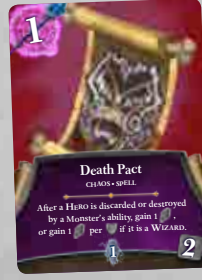
TÁRGYAK



Damilu
Huskie



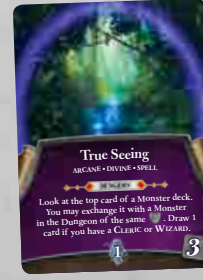
Potion of
Light
A fény itala



Death Pact
Halálpaktum



Tempest
Vihar



True Seeing
Igazlátás

FEGYVEREK



Broadsword
Pallós



Flail
Cséphadaró

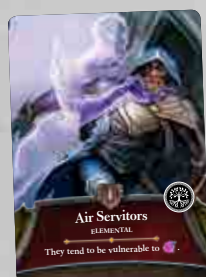


Two-Handed Sword
Kétkezes kard

SZÖRNYCSOPORTOK

Ebben a felállásban, igazából hat szörnycsoporthot használtak, amik hat paklira vannak felosztva. Rakj mindegyik szörnypakliba egy Guardian Key-t (Őrző kulcsot), és rakd mindegyik paklit a megfelelő elemi szoba mellé. Mikor egy

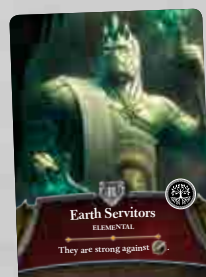
kazamataszobába egy szörnyet kell helyezni, rakj a szobába egy szörnyet a megfelelő elemi szörnypakliból (így például a Fire Servitorok a Fire Temple-be kerülnek, a Divine Founderek a Celestial Temple-be, stb.).



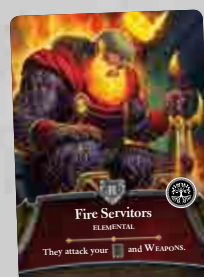
Air Servitors
Légi szolgák



Water Servitors
Vízi szolgák



Earth Servitors
Földi szolgák

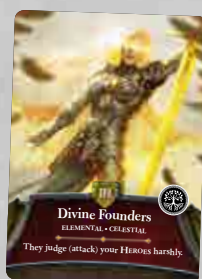


Fire Servitors
Tüzes szolgák

SZÖRNYCSOPORTOK



Abyssal Founders
Pokoli alapítók



Divine Founders
Isteni alapítók



Miricelle, Scion Defender
Miricelle, a scion védelmező)

SZOBALAPKÁK

(Levegő templom) **Air Temple**

(Tűz templom) **Fire Temple**

(Pokoli templom) **Abyssal Temple**



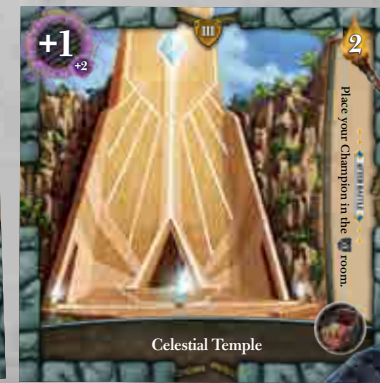
Water Temple (Víz templom)



Earth Temple (Föld templom)



Celestial Temple (*)



*(Mennyei templom)

© EPILOGUS
FODROK
AZ IDŐBEN
RIPPLES IN TIME



EPILÓGUS:

FODROK AZ IDŐBEN KÜLDETÉS KÁRTYALISTA



HŐSÖK

14x Aird
14x Arcanian
14x Dunardic
14x Regian
14x Terakian
14x Veris

TÁRGYAK

8x Amulet of Power
8x Lightstone Gem
8x Nature's Amulet
8x Ring of Spell Storing

VÁRÁZSLATOK

8x Creeping Death
8x Frostbolt
8x Mind Control
8x Summon Storm

FEGYVEREK

8x Cursed Mace
8x King's Sword
8x Longspear
8x Magi Staff



SZÖRNYEK

10x DOOMKNIGHTS

2x Doom General
2x Doom Necromancer
2x Doom Sorcerer
2x Doom Tormentor
2x Doom Warrior

10x GNOLL RAIDERS

2x Cur Cur
2x Gnoll Alpha
2x Gnoll Hunter
2x Gnoll Marauder
2x Gnoll Scavenger

ŐRZŐ

Death Sentinel
IV, V & VI

KINCSEK

1x Axe of the Giants
1x Lightbringer



SZÖRNYEK

10x MINIONS OF CHAOS

2x Hell Hound
2x Lightning Demon
2x Pain Demon
2x Succubus
2x Unholy Demon

10x TORMENTS

2x Fire Torment
2x Lightning Torment
2x Smoke Torment
2x Thunder Torment
2x Water Torment

KAZAMÁTASZOBÁK

Gate Cavern I
Dangerous Passageway II
Fire Chasm III



SZÖRNYEK

10x ANCIENT WYRMS

2x Ebon Fume
2x Mythlurian
2x Skaladak
2x Smokeplume
2x Uyril Unending

10x ANCIENT PROTECTORS

2x Bronze Golem
2x Clay Golem
2x Colossus
2x Iron Golem
2x Stone Golem

EGYÉB

24 randomizáló
24 elválasztó

ÉPILOGUS: FODROK AZ IDŐBEN

Írta: Brett Satkowiak

Levegőért kapsz, ahogy érzed, hogy a víz kavargó körülötted, újra a felszíne alá húzva téged. Mint a többi templomnál, Miricelle itt is elegendő hatalmat szerzett ahhoz, hogy lakóit ellened fordítsa, és az egész csapat az életéért küzdve, mindenféle vizes teremtményen keresztüljutva próbálja elérni őt.

Egy mágikus energiarobbanás megtöri a teremtményt, amitől a kemény padlóra esel ki belőle. Elmorán felé fordulva látod őt, kezét felemelve és valószínűleg megmentve téged. Továbbfordulva látod, hogy Zordfarkas és Miricelle egymással harcol. Zordfarkas újra és újra megmutatta a küldetés során természetfeletti erejét, de úgy tűnik, az egyszeri hajadon számára nem ellenfél, hiszen már vissza is szorult a sarokba előle.

Ám úgy tűnik, eléggé megzavarta őt, ahogy észreveszed Holdpengéket, ahogy csendesesen közeledik hátulról. Pengéi a csapásra készülve felragyognak, de valahogy nem elég gyorsan. Miricelle időben fordul meg, hogy megvédje magát, karját felemelve suhint egyet maga körül a Scion-krónikákkal, hogy eltérítse a támadást. A csapás ereje miatt kiejti kezéből a könyvet, ami keresztülrepülve a vízen egy pár yardra esik le a padlóra onnan, ahol épp levegőért kapkods. Elmorán legyőz egy újabb ellenséget, és figyelme neki is Miricelle felé fordul.

“Túl erős”, a gondolat visszhangzik a fejedben. “Ez túl nagy hatalom. Most nem tudjuk legyőzni.” Ám ekkor döbbenten ismered fel. “Még nem birtokolja az összes

hatalmat, még mindig a világunkhoz van kötve... és ez a könyv a híd, ami összeköti őt, a Viharföldet, mindent.”

Azon erőlködsz, hogy lábra állj és visszaszerezed a kardod, átvergődve a vízen oda, ahová a nyitott könyv csúszott, nem törődve a szoba másik oldalán folyó harccal. Csapásra emeled a kardod.

“Ne, Bajnok!” Kiáltja Elmorán. “Várj!”

De a kérés későn érkezik, a lesújtó penge a gerince mentén kettészeli a könyvet. Az égő fényvillanás, amit utoljára látsz, mielőtt minden elsötétül.

A Keep világában az egész anyagi síkot sokkolta a régi és új energiák beáramlása. Hatalmas viharok támadnak mindenfelé a szárazföldeken és tengereken egy pillanat alatt. Vulkánok és gejzírek törnek ki figyelmeztetés nélkül, intenzív tüzet és hőt köpve szerteszét. Földrendések rázzák meg a földet mindenfelé, óriási hasadások és kanyonok jelennek meg, mivel a föld nem képes megzabolázni az ellenőrizetlenül visszatérő erőt, amit Miricelle próbált meg ellopni tőle.

Az idő múlásával a világ újra egyensúlyba kerül, de örökre megváltozik, ahogy a születésében is szerepet játszó varázshatalmak minden részét új élettel és energiával töltik meg. Majd az idő megmutatja, milyen kalandok várnak ebben a bátor új világban...

...ám a hatások egy nagyon régi világban is érezhetőek.

“Itt az idő”, fordul oda a többiekhez Veris. “Meg kell tennünk a Kapuért, hogy ne térhessen vissza.”

“Újra?” feleli az öregnek és megviseltnek látszó Regian. “Az ott lévő ösvény veszélyekkel teli. Ám legyen... újra.”

“Tehát akkor ránk vár, hogy feltakarítsuk a mocskot?” Gúnyolódik Dunardic, ahogy elrúgja magát a faltól, aminek támaszkodott.

“Fékezd a nyelved”, szúr vissza Terakian. “Fogalmad sincs a gonoszságokról, amikkel már szembe kellett néznünk, hogy megszabaduljunk a Végzet világától. A Kitorés veszélybe sodorta a munkánkat, ezért kell ismét a Kapunál kockáztatnunk. De ha azt jobban szeretnéd, szabadon visszatérhetsz az őrhelyedhez is.”

Dunardic csendes megadásként felemeli kezét, mielőtt megfordul, hogy biztosítsa csomagját.

Arcanian maga elé emeli a kezét, és mikor kinyitja, a tenyere fölött örvénylő energia lesz látható. “A Kitorés mindenféle új varázslatokat szabadított el. Csak elképzelni tudom, miféle csodák várnak ránk odalent.”

“Semmi jó, biztosítalak”, mondja Aird. “Mégis, jegyezd meg a szavaimat. Ha e küldetésben, a Végzettől magától való végleges megszabadulás lesz a legnehezebb dolog, amivel szembe kell néznünk a Kitorés után, akkor azt mondanám, szerencsések vagyunk.”



FODROK AZ IDŐBEN

KALAND KÁRTYALISTA - I. RÉSZ

HŐSÖK



Aird



Arcanian

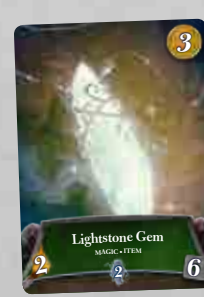


Dunardic



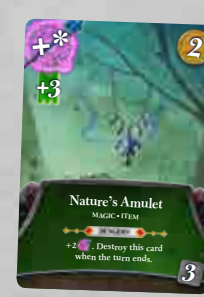
Regian

TÁRGYAK



Lightstone Gem

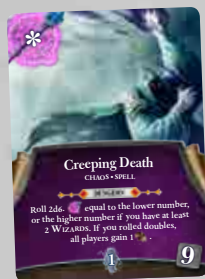
Fénylő drágakő



Nature's Amulet

A természet amulettje

VÁRÁZSLATOK



Creeping Death
Kúszo halál



Frost Bolt
Fagyvillám



Mind Control
Agykontroll

FEGYVEREK



Cursed Mace
Átkozott buzogány



Longspear
Hosszú lándzsa

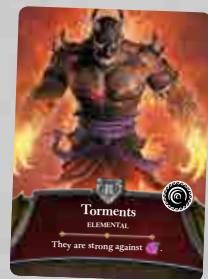


Magi Staff
Mágikus bot

SZÖRNYCSOPORTOK



Doomknights
Végzetlovagok



Torments
Kínok



Ancient Wyrms
Ősi férgék

ÓRZÓ



Death Sentinel
Haláljelző

SZOBALAPKÁK

(Kapu-barlang) Gate Cavern



Mine (Bánya)

(Kripta) Crypt

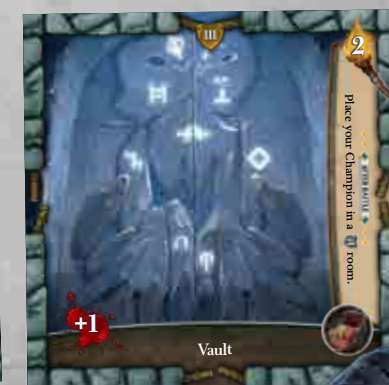


Dangerous Passageway (*)

(Tűzhasadék) Fire Chasm



Vault (Páncéltér)



*(Veszélyes átjáró)



FODROK AZ IDŐBEN

KALAND KÁRTYALISTA - II. RÉSZ

HŐSÖK



Aird



Veris



Dunardic



Terakian



Amulet of Power
A hatalom amulettje



Ring of Spell Storing
A varázslattárolás gyűrűje

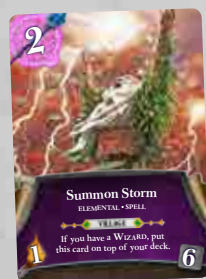
VARÁZSLATOK



Creeping Death
Kúszó halál



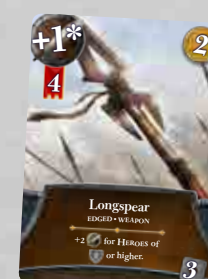
Mind Control
Agykontroll



Summon Storm
Viharidézés



King's Sword
A király kardja



Longspear
Hosszú lándzsa



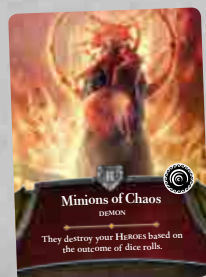
Magi Staff
Mágikus bot

FEGYVEREK

SZÖRNYCSOPORTOK



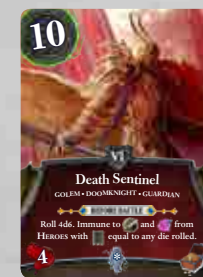
Gnoll Raiders
Gnoll támadók



Minions of Chaos
A káosz csatlósai



Ancient Protectors
Ősi védelmezők



Death Sentinel
Haláljelző

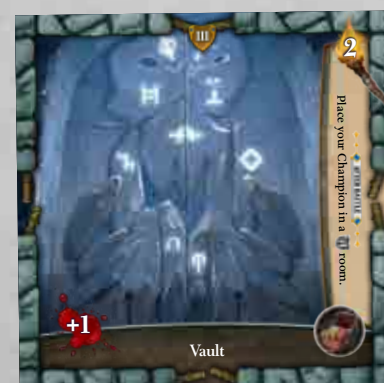
ŐRZŐ

SZOBÁLAPKÁK

(Kapu-barlang) **Gate Cavern**  **Mine** (Bánya)

(Kriptá) **Crypt**  **Dangerous Passageway** (Veszélyes átjáró)

(Tűzhasadék) **Fire Chasm**  **Vault** (Páncélterem)



MELYIK ÖRZÖKET GYŐZTED LE?

SMORGA
KIRÁLYNŐ



IV



V



VI

A NAP
ÖRZŐJE



IV



V



VI

BAALOK
A HÚSSZÖVŐ



IV



V



VI

MIRICELLE
SCION VÉDELMEZŐ



IV



V



VI

HALÁLJELZŐ



IV



V



VI

LEGEMLÉKEZETESEBB PILLANATOK

[illegible]

Magyarra fordította és szerkesztette:

Hipszki László

2020.04

v1.0

Lektorálta:

Galambos Szabolcs



THUNDERSTONETM
QUEST

KÜLDETÉSGYŰJTEMÉNY