

CZICZA ÁDÁM
A BÍBOR ÚRNŐ ÁRULÁSA

ÚJ MAGYAR JÁTÉKKÖNYVEK
SZLOBODNIK GÁBOR KIADÁSÁBAN

VINDGARDIA HŐSEI SOROZAT

01. TAKÁCS LÁSZLÓ & SZLOBODNIK GÁBOR: A VÉGZET PRÓFÉTÁI
02. MANNINGER BARNABÁS: KARAVÁNKÍSÉRŐK
(MELLÉKLET: SZLOBODNIK GÁBOR:
A HÁROMSZEMŰ VISSZATÉRÉSE)

ELŐKÉSZÜLETBEN:

MANNINGER BARNABÁS: PÁLINKÁK ÉS KÍSÉRŐK,
AVAGY DORMINDAR ÉS AZ ELÁTKOZOTT MALOM
(MELLÉKLET: SZLOBODNIK GÁBOR:
A CSONTKÁPOLNA REJTEKÉN)

VINDGARDIA ÁRNYAI SOROZAT

01. MANNÁSZ VIKTOR: GYÍKBÖRZEN

ELŐKÉSZÜLETBEN:

MANNÁSZ VIKTOR: VIHAR ÉS VÁGY
(A GYÍKBÖRZEN ELŐZMÉNYE)

TÁVOLI VILÁGOK KRÓNIKÁI SOROZAT

01. VALLÓ GÁBOR: VISZÁLYOK IDEJE
02. CZICZA ÁDÁM: A BÍBOR ÚRNŐ ÁRULÁSA

BŐVEBB INFORMÁCIÓ A KÖNYVEKRŐL:
WWW.VINDGARDIA.HU

CZICZA ÁDÁM

A BÍBOR ÚRNÓ ÁRULÁSA



– FANTASY JÁTÉKKÖNYV –

ÍRTA:
CZICZA ÁDÁM
(2021-2025)

SZERKESZTETTE:
SZLOBODNIK GÁBOR

BORÍTÓKÉP ÉS BELSŐ ILLUSZTRÁCIÓK:
SZABÓ CSABA

BORÍTÓSZERKESZTÉS:
RUNNER

TESZTELÉS:
**MANNINGER BARNABÁS & VALLÓ GÁBOR &
MANNÁSZ VIKTOR & VITAI MARTIN**
KÜLÖN KÖSZÖNJÜK SZALÓK DÁNIELNEK, VALAMINT POROK
ÁDÁMNAK (MR. SCI-FI & FANTASY-NAK) A TÁMOGATÁST!

FELELŐS KIADÓ:
SZLOBODNIK GÁBOR
SZLOBODNIK85@GMAIL.COM

TÖRDELÉS ÉS NYOMDAI MUNKÁLATOK:
KÖNYVMŰHELY.HU
TEL: (46) 790-014

ISBN 978-615-02-2913-3

KÉSZÜLT MISKOLCON, 2025-BEN
500 PÉLDÁNYBAN

ELŐSZÓ

Egy fantasztikus élmény vár most rád – egy olyan kaland, amelynek a történetét magad írhatod a cselekedeteiddel! Te döntöd el, melyik utat választod, kivel cimborálsz, s kinek közeledtén rántasz kardot. Ezért ezt a könyvet ne a szokott módon olvasd, hanem kövesd az utasításokat, és a számozott fejezetek között lapozgatva haladj előre!

E kalandot hányattatott sorsú zsoldosként kezded, de hamar rádöbbenysz majd, hogy ezúttal sokkal több forog kockán néhány aranynál vagy az életednél... Ahhoz azonban, hogy a játék részese légy, előbb meg kell ismerkedned a szabályaival.

A KARAKTERED MEGALKOTÁSA ÉS JELLEMZŐI

Első lépésként meg kell teremtened a karakteredet, akinek a bőrébe bújva átélheted a könyv által kínált kalandokat.

Amint azt a későbbiekben olvasni fogod, az előéleted során harci kiképzést kaptál, ezért leginkább az olyan Jellemzőid kerültek fejlesztésre, mint az ERŐ, az ÜGYESSÉG, a GYORSASÁG és a KÜZDŐÉRTÉK.

ERŐ: a fizikális erődöt mutatja. Minél magasabb ez az érték, annál könnyebben tudsz nehéz súlyokat felemelni vagy ajtókat betörni.

ÜGYESSÉG: a kezügyességed, de a mozgásbéli teljesítőképességed mérőszáma is. Ezt a Jellemződet használod, ha egy zárat szeretnél kinyitni vagy ha egy vermet ugranál át.

GYORSASÁG: a reflexeid, a váratlan helyzetekkel szemben tanúsított reakciód, valamint a sebességed meghatározója.

KÜZDŐÉRTÉK: ez a szám tükrözi, hogy milyen hatékonyan bánasz az öklöddel vagy forgatod a fegyveredet a harcban.

Egy további, rendkívül fontos tulajdonságod az ÉLETERŐ, ami megmutatja, hogy mennyi sérülést vagy képes elszenvedni, mielőtt holtan esnél össze.

A karaktered megalkotásához először is válassz egy nevet, majd írd fel a *Kalandlapra!*

Ezután meg kell határoznod a Jellemzőid kezdeti értékét. Induláskor 15 Karakter Ponttal (KP) rendelkezel; ebből 7-10 pontot ossz el az ERŐ, az ÜGYESSÉG, a GYORSASÁG és a KÜZDŐÉRTÉK között! (Ezen Jellemzők kezdeti értéke minimum 1, de legfeljebb 3 lehet.)

A fennmaradó Karakter Pontokból választhatsz magadnak egy Különleges Képességet az alábbiak közül (nem kötelező):

Fanatizmus: e Képesség lehetővé teszi, hogy a *Nehéz próbákat* (lásd később) a normál próbák szabályai szerint hajtsd végre. Ára: 1 KP.

Harci láz: ezt a Képességet minden harc során egyszer használhatod, még azelőtt, hogy kinyitnád a könyvet a Végzet Kockái miatt (lásd később). Ekkor a következő KÜZDŐÉRTÉKEDBŐL eredő sebzésed megkétszereződik (ehhez még külön hozzá kell adnod a fegyvered Sebzésmódosítóját is). Ám mivel a *Harci láz* során a védekezésre nem összpontosítasz, így az adott harci körben annyi ÉLETERŐ pontot sebzódsz, ahány Koponya szimbólum található az oldalon (függetlenül az ellenfeled KÜZDŐÉRTÉKÉTŐL). Ára: 1 KP.

Aljas trükkök: e Képesség révén minden harc során egyszer, miután kinyitottad a könyvet, hogy lásd a Végzet Kockáit, dönthetsz úgy, hogy az ellenfeled nem sebez meg téged – ez esetben viszont abban a körben te sem sebez meg őt. Ára: 1 KP.

Villámgyors reflexek: ez a Képesség ÜGYESSÉG vagy GYORSASÁG próba után vehető be, amennyiben nem vagy elégedett az eredménnyel; ekkor megismételheted a próbát (azaz újra kinyithatod a

könyvet), és az új eredmény fog számítani. Nem alkalmazható *Nehéz próbák* esetén! Ára: 2 KP.

Amennyiben választottál egy Különleges Képességet, írd fel a *Kalandlapra!*

Az ezután is rendelkezésedre álló Karakter Pontokat ÉLETERŐ pontokká kell átváltanod (1 KP 3 ÉLETERŐ pontot ér). A végeredmény mutatja meg a kezdeti ÉLETERŐD számát.

Aranyszabályok:

Bár az ERŐ, az ÜGYESSÉG, a GYORSASÁG és a KÜZDŐÉRTÉK Jellemzők aktuális értékei változhatnak az átélt viszontagságok következtében, és akár a kezdeti érték fölé is emelkedhetnek, de egyik sem lehet több 3-nál! Ha e négy Jellemző bármelyike 0-ra csökken, továbbolvashatsz ugyan, de lélekben készülnöd kell a bukásra: 0-s ERŐ, ÜGYESSÉG vagy GYORSASÁG esetén automatikusan el fogod veszíteni az adott Jellemzővel kapcsolatos próbákat, míg 0-s KÜZDŐÉRTÉK azonnali halállal jár majd a következő harc elején.

A karaktered ÉLETEREJÉRE más szabályok vonatkoznak: e tulajdonság sohasem növekedhet a kezdeti értéke fölé, és ha 0-ra vagy az alá csökken, akkor a karaktered meghal. Utóbbi esetben újra kell kezdened a könyvet az 1-es fejezettől, új karakterrel, az induló felszereléssel!

A VÉGZET KOCKÁI

A könyv számos oldalának alján három kocka szimbólum szerepel; ezek a Végzet Kockái, melyek a sors szeszélyét hivatottak jelképezni. Az értékük befolyásolja a harcaidat, s meghatározza a sikeredet vagy a kudarcodat a Jellemzőpróbák során. A Végzet Kockái mindig Kardot vagy Koponyát mutatnak; e szimbólumok jelentése a továbbiakban kerül kifejtésre.

JELLEMZŐPRÓBÁK

A könyv időnként felszólít, hogy tedd próbára a Jellemzőid valamelyikét; ilyenkor nyisd ki a könyvet véletlenszerűen egy oldalon, majd nézd meg, hogy mit mutatnak az ott található Végzet Kockái! Mindig annyi Kocka eredményét vedd figyelembe, amennyi a próbára tett Jellemződ értéke! Tehát ha az adott Jellemződ értéke 1, akkor csupán az első Kocka eredményét nézheted; ha 2, az első két Kockáét; míg ha 3, akkor mindháromét. Amennyiben a figyelembe vehető Kockák bármelyike Kardot mutat, úgy sikerrel teljesítetted a próbát; ha azonban a figyelembe vehető Kockák mindegyike Koponyát mutat, akkor elbuktad a próbát!

NEHÉZ PRÓBÁK

Néhány esetben a könyv arra kér, hogy tedd próbára egy Jellemződet a *Nehéz próbák* szabálya szerint. *Nehéz próbát* ugyanúgy kell tenned, mint egy normál Jellemzőpróbát, azzal a különbséggel, hogy a próba sikerességéhez itt 2 Kard szimbólumot kell találnod a figyelembe vehető Végzet Kockái között. (Amennyiben az adott Jellemződ 1-es, úgy a *Nehéz próba* automatikus kudarccal jár – kivéve, ha rendelkezel a *Fanatizmus Különleges Képességgel*.)

A HARC

A kalandod során számtalan olyan teremtménnyel találkozhatasz, amellyel meg kell küzdened. Az ilyen alkalmakkor jegyezd fel az aktuális ellenfeled KÜZDŐÉRTÉKÉT és ÉLETEREJÉT a *Harcok* felíratú oldal első üres rovatába! Ezután bonyolítsd le a küzdelmet az alábbi lépések szerint:

1. Egy harci kör kezdődik. Az ellenfeled és te egyszerre támadtok. Nyisd ki a könyvet véletlenszerűen egy oldalon, és nézd meg a Végzet Kockái által mutatott szimbólumokat!

2. Vesd össze a Végzet Kockáit a KÜZDŐÉRTÉKEDDEL, hogy megtudd, eltaláltad-e az ellenfeledet! Ez akkor történt meg, ha a KÜZDŐÉRTÉKEDDEL megegyező számú Kockák valamelyike Kard szimbólumot mutat. (1-es KÜZDŐÉRTÉK esetén csak az első Kockát nézheted, 2-esnél az első kettőt, 3-asnál mindhármat.) Minden figyelembe vehető Kockán lévő Kard 1 pontos sebzést jelent; csökkentsd az ellenfeled ÉLETEREJÉT ennek megfelelően! (Ha olyan fegyverrel harcolsz, aminek a Sebzmódosítója +1, úgy természetesen 1-gyel többet sebzelsz.)

3. Most vesd össze a Végzet Kockáit (ugyanazt az oldalt nézve) a teremtmény KÜZDŐÉRTÉKÉVEL, hogy megtudd, sikerült-e eltalálnia téged! Ez akkor történt meg, ha a KÜZDŐÉRTÉKÉVEL megegyező számú Kockák valamelyike Koponya szimbólumot mutat. (1-es KÜZDŐÉRTÉK esetén csak az első Kockát nézheted, 2-esnél az első kettőt, 3-asnál mindhármat.) Minden figyelembe vehető Kockán lévő Koponya 1 pontos sebzést jelent; csökkentsd az ÉLETERŐDET ennek megfelelően! Ne feledd, az ütésváltások egyszerre történik; azaz ha egy csapással le is győzöd az ellenfeledet, még ugyanúgy meg kell nézned, hogy ő eltalált-e téged!

4. Kezdj újabb harci kört az 1-es lépéstől! Mindezt addig ismételd, amíg az egyikőtök ÉLETEREJE 0-ra vagy az alá nem csökken! Ha az ellenfeled járt így, akkor sikerült legyőznöd őt; ezzel a harc véget ért, és te továbbolvashatsz. Ellenben ha a te ÉLETERŐD csökkent 0-ra vagy az alá, akkor a karaktered életét veszítette a küzdelemben.

Példák a harcra:

A te KÜZDŐÉRTÉKED: 2. Az ellenfeled KÜZDŐÉRTÉKE: 1.

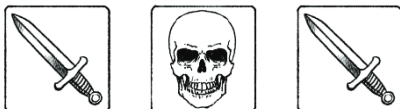
A Végzet Kockái által mutatott szimbólumok:



Nem találtad el az ellenfeledet, mert a KÜZDŐÉRTÉKED alapján figyelembe vehető Kockák (az első kettő) egyike sem mutat Kardot. Az ellenfeled azonban eltalált, és 1-et sebzett rajtad, mivel a KÜZDŐÉRTÉKE alapján figyelembe vehető Kocka (az első) 1 Koponyát mutat.

A te KÜZDŐÉRTÉKED: 3. Az ellenfeled KÜZDŐÉRTÉKE: 2.

A Végzet Kockái által mutatott szimbólumok:



Eltaláltad az ellenfeledet, és sebezted rajta 2-t, mert a KÜZDŐÉRTÉKED alapján figyelembe vehető Kockák (mindhárom) összesen 2 Kardot mutatnak. (Természetesen ehhez még hozzá kell adni a fegyvered Sebzésmódosítóját is – már ha van!) Az ellenfeled is eltalált téged, és sebzett rajtad 1-et, mivel a KÜZDŐÉRTÉKE alapján figyelembe vehető Kockák (az első kettő) 1 Koponyát mutatnak.

FELSZERELÉS

A kalandod kezdetén az alábbi tárgyakkal rendelkezel: egy hoszúkard (Sebzésmódosítója +1), egy hátizsák, benne egy tűzszer-szám, három fáklya, nyolc adag élelem és 5 ezüsttallér. Vezesd fel ezeket a *Kalandlapra!*

Az utad során számtalan további tárgyra bukkanhatsz; ezeket mind elrakhatod a hátizsákodba, csupán arra figyelj, hogy az olyan fegyverekből, amiknek a Sebzésmódosítója 0-nál nagyobb, csak kettő lehet nálad egyszerre!

Ha eldobsz vagy elhasználsz valamit (például megiszol egy üveg gyógyitalt vagy elfogyasztasz egy adag élelmet), azt húzd ki a *Kalandlapról!*

ÉTKEZÉS

A kalandod során bármikor megállhatsz és elfogyaszthatod az élelmiszerkészleted egy részét, kivéve, ha harcolsz, vagy a könyv egy feléd tartó lényről, esetleg egy téged veszélyeztető csapdáról, eseményről számol be. Egy adag élelem elfogyasztása után 2 elveszített ÉLETERŐ pontot írhatasz vissza magadnak.

BARÁTOK ÉS ELLENSÉGEK

A bolyongásod során tucatnyi szerzettel hozhat össze a sors: ártó szándékúakkal, de jóindulatúakkal is. Az ilyen alkalmakkor a könyv utasíthat téged, hogy írd fel az adott lény nevét a *Kalandlap* Barátok vagy Ellenségek rovatába. Hogy mindennek mi a jelentősége, az később kerül kifejtésre, de feltétlenül próbáld meg minél több Barátot szerezni!

Kalandlap

KARAKTER NEVE:

Erő

Ügyesség

Gyorsaság

Küzdőérték

KÉPESSÉG:

ÉLETERŐ:

FELSZERELÉS:

JEGYZETEK:

BARÁTOK:

ELLENSÉGEK:

Harcok

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

Küzdőérték:

Életerő:

NÉHÁNY SZÓ BRILLIÁRÓL, VALAMINT AZ EDDIGI ÉLETEDRŐL

Mi tagadás, megoszlanak a vélemények Brillia keletkezését illetően. A vallásos érzületűek teremtésről beszélnek, s Agaiosnak, a Hegyhátak Megroppantójának köszönik e világ születését. A tudós fők a természet művének tartják Brilliat; szerintük kőből és vízből fogant, majd az idő méhében cseperedett százezer esztendő alatt. Más források, főleg az északi dalnokok költeményei egy ősi, irdatlan sárkányról beszélnek, mely az idő kezdetén, egy pusztító csata után gyógyulást keresve összegömbölyödött, és álomra hajtotta a fejét. Az álma azonban vég nélkülinek bizonyult, így a mindenség szállongó porai a testére tapadtak, s körülötte alakult ki az a bolygó, amit ma Brillianak neveznek.

A valódi válasz megtalálása legyen a tornyaikban elmélkedő bölcsék dolga, hiszen ezernyi vérpezsdítő kaland vár; Brillia ugyanis a küzdelmek világa, ahol néha megpihen, de végleg sohasem nyugszik az acél.

Az apád kardforgatónak szánt, ezért már kisgyermekként beadott a Vasharang Rendházba, ahol századok óta harcosok képzésével foglalkoznak a sok csatát megélt, gyakorlott mesterek. Évek alatt kitanultál mindent, amit az iskola adhatott, de a családod javára már nem fordíthattad, mert időközben a rőthimlő a szüleidet és a testvéreidet is elvitte. Így hát a felkészülés után zsoldosnak álltál, akinek csak alkalmi társai és a csillogó aranytallérok számítottak. Változatos kalandokkal teltek az évek: szabadítottál ki foglyokat Véres-bárdú Torgask Fekete Várából, csempésztél be leveleket Avenmist gondosan őrzött falai közé, és szereztél vissza elcsent ékszereket egy tolvajbáró csapdákkal teli bűvőhelyéről.

Nemrég aztán egy minden korábbinál veszélyesebb küldetésbe vágta: egy mágiszter kérésére a rossz hírű Elveszettek Erdejébe hatoltál be, hogy megszerezze egy fiolányi Kristályharmatot, ami a leggonoszabb kórságokat is képes meggyógyítani. Számptalan aka-

dályon és szörnyetegen kellett átküzdened magad, végül azonban a rengeteg urának, Varjúszárny Arruchnak a birtokán ráleltél az esszenciára. Már teljesítettnek érezted a küldetést, ám az erdőből menekülve egy fertőfajzatba botlottál, mely a kardod villanására egy rút betegségvarázslattal válaszolt. Hogy mentsd az életedet, kénytelen voltál felhörpíteni a Kristályharmat felét, ami aztán szerencsére ellenállóvá tett a gyilkos nyavalyákkal szemben, s így a szörnyeteg sem volt már komoly ellenfél a számodra. A csodaszer megcsapolásának ellenére kitartottál a megbízód felkeresése mellett: remélted, hogy a fél üvegért cserébe a zsoldod felét leszámolja majd.

Az utad ezután sokáig eseménytelen volt, egészen a Suttogó Hátságon töltött éjszakáig, mikor is a föld rengésére riadtál fel az álmodból. A holdfényben láttál néhány távoli sziklatornyot, melyek összedőltek az esemény hatására, de neked szerencsére nem esett bajod.

Két nappal később elérted Astamont, a várost, ahol a magiszter élt. Mivel már késő este volt, így a Torkos Táltos nevű fogadóban éjszakáztál, kényelmes ágyban, három hét után először.

Reggel a jutalomként járó aranytallérokra gondolva léptél ki a szállásod ajtaján, ám amint megpillantottad a rád váró alakokat, a mosoly rögtön lehervadt az arcodról. Maga Varjúszárny Arruch jött el érted fekete ménjén, három tagbaszakadt fogdmeg társaságában!

Kardot rántottál, ám a túlerő csakhamar a falhoz szorított. Ekkor azonban váratlanul három picinyke, embertestű, de szitakötőszárnyú lény repült be közétek a magasból – szellőpillék, a mendemondák parányi tündérlányai!

Mindannyian tágra nyílt szemmel figyeltétek a tüneményes teremtményeket, akik a fejed körül röpdösve, kézzel-lábbal igyekeztek valamit a tudodra adni. Végül bűvös jeleket róttak a levegőbe, s ennek hatására egy zölden sziporkázó varázsalagút hasadt a melletted lévő falban. Sem a lények szavait, sem a szándékukat nem értetted, de miután berepültek a térkapun, rádöbrentél, hogy ha kedves az életed, követned kell őket. Arruch ekkor egy ormóttan nyílpuskát rántott elő a köpenye alól, s varjútollas nyílveaszőjét feléd eresztette, neked azonban még sikerült az utolsó pillanatban bevetned magad az alagút torkába...

Kalandod itt kezdődik – lapozz az 1-re!

1.

Hihetetlen megmenekülésed után egy hűvös helyiségben találsz magad. Sejtelmek sincs róla, hogy hol lehetsz, mivel teljes a sötét. A térkapu bezárult mögötted, így a támadóid biztosan nem tudnak követni, de már te sem fordulhatsz vissza.

Feszülten várakozol néhány szívdobbanásnyit, bízva benne, hogy a szemed alkalmazkodik a sötétnek, majd hirtelen eszedbe jutnak a hátizsákodban rejlő fáklyák. Miután az egyik lángja fellobban (húzz le egy fáklyát a *Kalandlapról!*), megrökönyödve veszed észre Arruch nyílvevesszőjét a hátizsákodba fúródva; téged nem sebzett meg, de a Kristályharmatos fiolát szilánkokra zúzta. Némi keserűséget érzel a veszteség láttán, de jelenleg sokkal jobban aggaszt, hogy hol lehetsz... És vajon miért avatkoztak a küzdelmedbe azok a rejtelmes kis lények?

Ahogy e gondolatok cikáznak az agyadban, furcsa, távoli hangokra leszel figyelmes. Kopogó zörej és kiáltás elegye... Hegyezed a füledet, ám csupán néhány mondattöréket vagy képes kihámozni: „*Garabonciás küldött... Brillia veszélyben van... úrnő árulása... te segíthetsz... Lelkek Kútja...*” Végül a hangok elhalnak. Biztosan a szellőpilléktől eredtek, akik valamiért elsiettek innen...

Körbevilágítasz a fáklyáddal, és egy kicsiny, üres, ablaktalan helyiséget látsz. A padlót vastag porréteg fedi, a mennyezet sarkairól pedig pókhálók ernyedte leple lóg alá. Még Astamonban lennél? Néhan Brillia másik felén?

Tudod, hogy nem töprenghetsz sokáig, hiszen félsz, hogy elveszíted a szellőpillék nyomát, pedig talán ők az egyetlenek, akik választ adhatnak a kérdéseidre... Az óvatosságot sutba dobva kirontasz hát a helyiség egyetlen ajtaján.

Egy sziklába vájt folyosón találsz magad. A durván megmunkált falak kőcsipkái kísérteties árnyakat vetnek a fáklyád fényében. Rohanni kezdesz a járatban, ami hamarosan kétfelé ágazik. Amíg azon töprengsz, hogy merre indulj, balról halk zörrenések ütnek meg a füledet – mintha valaki időnként vasdarabokat csapkodna egymáshoz. Jobbról semmit sem hallasz.

Ha balra mész, lapozz a **212**-re! Amennyiben inkább jobbra indulsz, lapozz a **91**-re!

2.

Amint a Bíbor Úrnő varázslata lebírja a szívedet, belátod, hogy értelmetlen a küzdelem, és leereszted a kardodat. Hellatrix hideg tekintetét a tiédbe fúrja, majd a tövisjogarát markolatig döfi a mellkasodba, s te holtan zuhansz a földre. Kalandod itt véget ért.

3.

A folyosó tizenöt lépés megtétele után balra kanyarodik. Ahogy befordulsz a sarkon, rögtön meg is torpansz, ugyanis néhány méternyire tőled egy nagydarab férfi áll! Valamiféle törzsi harcos lehet: vadállatias arcát harci festések borítják, csupa izom felsőtestét pedig tetoválások. A nyakából láncra fűzött szemfogak lógnak, míg a vállait egy szörnyűséges teremtmény koponyacsontja óvja páncélként. A jobbában egy elefánt lábszárcsontjából készült buzogányt szorongat, aminek a vége szögekkel van kiverve.

Amint a férfi észrevesz, a szeme kajánul megcsillan, majd eszelősen nevetve elindul feléd, miközben villámgyorsan forgatni kezdi a fegyverét. Nincs más választásod, meg kell küzdened vele! A keskeny folyosón azonban jelentős hátrányban vagy a harcossal szemben, mivel az oldalába kerülni nem tudsz, szemből pedig képtelen vagy megsebezni a buzogánya miatt. Az egyetlen esélyed az, ha hátrálsz, és kicsalod az elágazásig, ahol több tér nyílik a küzdelemre...

Kophrak harcos

KÜZDŐÉRTÉK: 2

ÉLETERŐ: 10

Az első két körben nem tudod eltalálni a harcost az előnye miatt, ám utána, az elágazáshoz érve már normál módon küzdhetsz vele.

Ha legyőzted, lapozz a **403**-ra!

