

AZ IGAZSÁG SÖTÉT ÚTJAIN

Oswaroh romos városa különös (és lehet, kellemetlen) figyelmet kapott a „The Temptation”-ben. Igen, a kis vörös, akit mindenki imádott utálni - Gandohar - most a városban él és újjáépítette a kastélyt, hogy megfeleljen sötét céljainak - és a földalatti katakombákat is telepakolta rengeteg veszélyes dologgal.

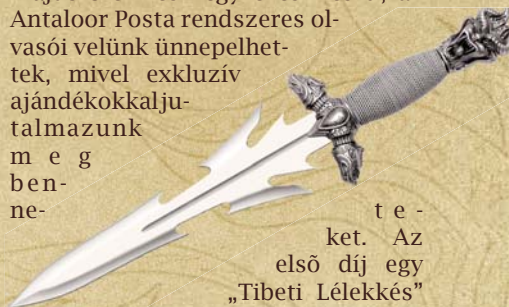
De lazíts - hősöd csak később ismeri meg



ezt az árnyékvilágot a játékban, nem rögtön az elején! Íme némi belső információ - amikor Gandohar megszökik a börtönből, az Orkok megpróbálják lerohanni a kastélyt, de szándékuk kudarcba fullad. És figyü... mindenképpen szerezz néhány erős szövetségest, mielőtt vadászni kezdesz Gandoharra! Vésd az eszedbe, hogy Gandohar naplóját a sötét városban találod - és ez juttat majd az információk birtokába, melyek segítségével felfedheted az egész Antaloor rettegésben tartó titkokat. De addig is át kell küzdened magad a veszélyes tömlöcökön - és egy egész seregnyi démonon! A földalatti termek roppant mérete lehetővé teszi, hogy az igazán megermett szörnyek is szabadon mozoghassanak odalenn - és szembe kell nézned velük a Gandoharhoz vezető úton... de megéri - mert a napló létfontosságú információkkal lát el Gandohar hatalmának forrásáról. ♦

1 ÉV ANTALOORBAN!

Az Antaloor világában játszódo RPG május 9-én lesz egy éves - és ti, az Antaloor Posta rendszeres olvasói velünk ünnepelhetek, mivel exkluzív ajándékokkal jutalmazunk m e g b e n n e -



t e - ket. Az első díj egy „Tibeti Lélekkés” (penge hossza kb. 25 cm) lesz - ezzel a szépséggel a játékban is találkozhattok. Mindössze egy egyszerű, a The Temptationnal kapcsolatos kérdésre kell válaszolnotok:

„Mi a neve a Kereskedelmi Körzet Székhelyének a Drak'ar sivatagban?” Hát ennyi! Küldjétek el válaszotokat a jsr@zuxxez.com címre május 15-ig - a nevetek a helyes válasszal bekerül majd egy kalapba, ahonnan kihúzzuk majd a „Tibet Lélekkés” és még sok más ajándék nyertesét. Sok szerencsét, emberek! ♦

PÁLYÁZAT

ÉS TE TUDTAD, HOGY...

... a Hullarabló agy ragu Drak'ar módra megemeli hősöd akaraterejét - végelegesen?

A Drak'ar sivatag, Antaloor legkevésbé lakott területe, az ország távoli keleti régiójában terül el, közel a magas hegylánchoz - de azon játékosok, akik szeretnek felfedezni, mindenféle tárgyat és teremtményt találhatnak itt... mint például a Hullarablók hordáit - a tplom romok közt keres őket (vagy ők keresnek meg téged)... Ha sikerül megölnöd közülük kettőt, tedd agyukat az alkímiai üstödbe - az eredmény olyan ital lesz, mely véglegesen 1 ponttal növeli a hős akaraterejét!

Szóval a Drak'ar sivatag bejárása tényleg kifizetődő - és még értékes drágaköveket is rejt a homok...

VARÁZSLAT ENCIKLOPÉDIA: NEKROMANCIA

Csontváz idéző: ezzel a kártyával egy Csontvázat szólíthatasz magad mellé. Csata közben automatikusan megtámadja a közeledben

lévő ellenfeleket. Ezek az idéző varázslatok különösen akkor hatásosak, ha van elég manád egyszerre több karakter, vagy teremtmény felélesztéséhez. **Hatása:** 5-ös szintű teremtmény megidézése 1 perc.

Méregpajzs: a Méregpajzs egy védő aurát képez a karakter körül és a kapott sebzést bizonyos mértékig lecsökkenti. Ugyanakkor pedig a pajzs kárt okoz az ellenfeleidnek - meg-

mérgez minden teremtményt és karaktert, aki megérinti. Szóval kegyelmez ismerőseidnek és barátaidnak a falvakban és városokban - és tarts távolságot! **Hatás:** +25 fizikai védelem, mérge védelem, 25 mérgepszés 54 másodpercig.



Kórság: ezt a kártyát akkor érdemes használni, ha kicsit erősebb ellenfelekkel akadsz össze! Ha rájukdobod a varázslatot, az értékek kiegyenlítődnek - a Kórság varázslat minden célba vett teremtményt és karaktert legyengít egy kis időre - szóval itt a lehetőség egy ütésre... miért nem felelsz, hm? He-he!

Hatás: -55 HP, -40 védelmi értékek, -40 támadási értékek, 40 sebzés 93 másodpercig. ♦