

TÚLÉLŐK FÖLDJE	
Betáplálva: 2023. ápr. 5. 11h:50' EZ EGY SORON KÍVÜLI FORDULÓ Ez a forduló 35 zsetonba került.	KALANDOZÓ: #2939 SZÁMLA : XXXX ZSETONOK : 2670

KOPONYALÉKELŐ GORK RÉSZVÉTELE A MINI OLIMPIÁN

Jobbkezes közelharc találati esélyedet többek között a következők fogják módosítani:
Alap támadás: 44. Fegyver szakértelem: 17. KT képesség: 0. FNO: 0.

Védelmel:
Tárgyak és varázslatok: 35. FNO: 0.

Kicsit kavargó gyomorral érkezelt meg a kékes fényben derengő mágikus kapun keresztül Alanorba. Egyenruhás hivatalnokok fogadnak. - Üdvözlünk Alanorban, a Yaurr királyság fővárosában! *(**Id. enc.**)* Reméljük, nem volt kényelmetlen az utazás. Itt regisztráljuk a nevezésedet az Olimpiára. - ezzel az egyik imok feljegyzi a nevedet. *(**Id. enc.**)* Szokás szerint kategóriabesorolás a helyszínen történik. Más kalandozókkal együtt bevezetnek egy terembe, ahol korábbi olimpiakonok klónjaival kell megküzdenetek. Mindig egyre erősebb ellenfeleket kapsz. Attól függ, hogy melyik kategóriában indulsz, hogy hányadik ellenfélig jutsz el. Minden harcot maximális életerőről és varázspontról kezdesz. Nos, kezdjük az első ellenféllel! A második kategóriába való bejutásod legyőzendő ellenfeled egy vörös, feltupírozott hajú, szürke szemű kobudera nő. Bőre teljesen fehér! Dornodon ministránsa. Egy *zagrozói csizmát, egy denevér szimbólumot, egy ryuku karvédőt, egy ryuku nadragót, egy smaragd védőgyűrűt, egy mithril kesztyűt, egy kvazár sisakot, egy dentor vértet és egy mágusköpenyt* visel. Jobb kezében egy *tyrex bunkót*, bal kezében egy *mithril pajzsot* tart. Lőfegyvere egy *mérg. vas dobőnyíl*.

Nem árt valamilyen védekező mágiát alkalmazni: tüskepajzs létrehozásához szükséges szavakat mormolsz. Ellenfeled varázstudó! Elmond magára egy láthatatlan védekező varázslatot. Néhány elegáns kézmozdulat után már süvít is ellenfeled felé egy izomernyesztés. Ellenfeled elernyed. Egy villámcsapás varázslatot dob rád a másik. **83 életpontot vesztettél.** Mielőtt közelharcba bocsátkoznál, vas dobőnyilat ragadva megsorozod ellenfeledet. Elrepül 3 vas dobőnyíl. Pár lövedéked átjárja a kobudera jobb oldalát. **(3 támadással 16 életpontot sebezve.)** Teli erőből mérg. vas dobőnyilat dob Rád az ellenfeled. Feléd repül 4 mérg. vas dobőnyíl. Alaposan megszorozza a testedet. **(4 támadástól 106 életpontot vesztesz.)** Marokra fogva a vashegyű lándzsát a másikra rontasz. Vashegyű lándzsával kicsit megbökdösöd a kobudera bal lábát. **(3 támadással 41 életpontot sebezve.)** Tyrex bunkóval a kobudera többször kegyetlenül megüti a jobb lábadat. **(4 támadástól 198 életpontot vesztesz.)** Vashegyű lándzsával néhányszor megkarcolod a kobudera testét. **(3 támadással 34 életpontot sebezve.)** Vámpírtörrel meghorzsolod a kobudera jobb lábát. **(1 támadással 6 életpontot sebezve.)** Vámpírízalsz **(+1 életerő)**. Tyrex bunkóval a kobudera halálos csapásokat osztva péppé veri a testedet. **(4 támadástól 201 életpontot vesztesz.)** */Csatatástatistika: sebzés: 97, sebződés: 588, gyógyulás: 1, összesen: -587 ÉP/*

Ez már a halál! Szerencsére a D.E.M. kiránt a kaszás karmaiból. Minden sebedet begyógyítják. A fenébe! Kudarcot vallottál! Amikor kimerülten kilépsz a teremből, a hivatalnokok széles mosollyal fogadnak: - **Az első kategóriában fogsz indulni, a legtapasztalatlanabbak között.** Atvezetnek a regenerációs kamrába, ahol először beültetnek egy nekrofun trónba. Minden varázserőd visszanyered. Közlík még, hogy az idei olimpián (a korábbihoz hasonlóan) a vámpírizáció csak feleannyi ép-t gyógyít, mint egyébként, az aréna alacsony nekromantikus auraszintjének köszönhetően. Ezt követően megvizsgálják sérüléseidet, és egy pap gyorsan meggyógyít. Egyetlen életpontnyi sérülésed sem maradt! A kezede nyomnak egy multitolétusú deus ex machinát, és az egy tarkaruhás apród ovezet a nagyteremhez, ahol a többi kalandozó várakozik. Körbenézel. Csillgó varázspáncélok és felszerelések, ragyogó varázsfegyverek nyüzögnek mindenhol, de megpillantasz egy-két legendás tárgyat is, melyek valószínűleg az isteni sikókról származnak. Ezeket csak pár éve kezdték felfedezni a nagyhatalmú ghallai kalandozók, de egyesek már több sikot is bejártak. A mérhetetlen erejű mágikus tárgyak megszerzéséért legendás szörnyekkel kellett megküzdeniük, és állítólag néhányuk magukkal az istenekkel is találkozott. Persze ezt már hallottad többször is, de most arról pletykálnak, hogy a legtapasztaltabb síkvándor kalandozók már a Káosz síkját fedezik fel, az Ösbéka, Chara-din földjét. A hírek szerint ez a sík több áldozatot szed közöttük, mint bármely korábbi, valamint éftájtynak és ganüidekkel is találkoztak a Káosz hónapban. Amikor már nem érkeznak újabb résztvevők, megszólalnak a harsonák, és mindenki elcsöndesedik. A földszinti látóhoz terelnek benneteket, hogy jól láthassátok a többi kategória versenyt is. Most pedig kezdődjék hát az igazi viadal! Az első kategória résztvevőivel egyből az arénába tölulsz.

SVÁJCI RENDSZER

Büszkén vonulsz be a csatatérre. A lelátóról őrjögő tömeg üdvözl.

EREDMÉNYHIRDETÉS

Elkövetkezett a nagy esemény, az eredményhirdetés. Vasaltujjú Berengár, a sportügyi miniszter feláll, és a tömeg elesendesedik. A miniszter hosszasan méltatja az eseményen résztvevő kalandozók kiváló sportteljesítményét, és köszönetét fejezi ki Alanor és a király nevében, hogy megtisztelték ezt a szerény rendezvényt. Az első kategória nyertese, **Kopasz Kázmér**, egy kopasz, zöld szemű, rövid szakállas törpe férfi igazán derék módon küzdött. A második helyezett, **Aura Laura**, egy hosszú aranyhajú, kék szemű elf nő alig maradt el az elsőtől. A harmadik helyezett, **Rátermett Tróger**, egy fekete, tüsihajú, lila szemű, harsabajsos troll férfi is személyesen rázhat kezet a sportügyi miniszterrel. A második kategória győztese, **Fürge Calver**, tüsi ezüsthajú, kék szemű árnymanó férfi még szebb csatákat vívott. Vasaltujjú Berengár mellett a verseny fő rendezői is kezét ráznak vele. A második helyezett, **Ezüsthajú Kadremon**, hosszú ezüsthajú, csillgó szemű alakváltó férfi is fellépdel az emelvényre egy kézfogas erejéig. E kategória harmadikja, **Niklotar**, rövid ezüsthajú, zöld szemű kobudera férfi komatosan ballag fel a dobogóra. Ezután következik a veteránok értékelése. Itt a győzelmet **Dzs.Yowox**, kopasz, barna szemű árnymanó férfi szerezte meg. Óriási taps üdvözlő a lelátóról. A második helyezett, **Xenon Colina**, vörös, tüsi hajú, piros szemű kobudera nő is nagy üdvírválgást kap. A harmadik helyezett, **Tylla Akiyrel**, copfos ősz hajú, zöld szemű elf férfi gyors léptekkel megy fel az emelvényre, és vídáman intget. Moraj fut végig a tömegen, ahogy a negyedik kategória győztese, **Napkeleti Nyaff**, fekete, hosszú hajú, zöld szemű gnóm nő lép elő. Az ő csatái már igencsak látványosak voltak. A második helyezett, **Trolli**, fekete, kontyos hajú, szürke szemű troll nő sem volt kezdő. Végül a mesterek közül a harmadik, **Cormac Mac Art**, barna, copfos hajú, zöld szemű, harsabajsos ember férfi is előrelép. Csend ül az arénára, ahogy a harcosok kategóriájának legjobbjá, **Varkanthalasz**, göndör aranyhajú, csillgó szemű elf férfi a király elé járul. A második legjobb harcos, **Thunder Power**, hófehér, hosszú hajú, izzóan vörös szemű troll férfi szintén az ellenkező nemtől származó, vágyakozó pillantások keresztüztéében lép a diszpáholyba. Utoljára a harmadik, **Wrong Answer**, fekete, göndör hajú, csillgó szemű törpe férfi lép fel. A tapost ő is megeredmi fantasztikus teljesítményéért. A tőkleletesek kategóriájának maximális teljesítményt nyújtó első helyezetteje, **Anram Salle**, hollőfekete, tüsi hajú, szemüveget viselő ember férfi büszkén lép a miniszter elé. Ő valóban TŐKÉLETESEN küzdött! A második csak egy leheletnyivel volt kevésbé tőkleletes, ő **Dort Amessix**, vörös, göndör hajú, zöld szemű alakváltó férfi , nevét most mindenki megismeri. A harmadik helyezett, **Alaria Volderdi**, hosszú aranyhajú, csillgó szemű törpe nő szinte bocsánatkérően néz körül, hogy nem ő lett a legjobb. Az utolsó kategória résztvevői felette állnak a halandók nyomorult világának: előttük még a miniszter is meghajol. A közönség elnémul, ahogy a félelmetes külsejű **Morcos Mugrul**, copfos ősz hajú, piros szemű árnymanó férfi méltóságteljesen az emelvényre lépked. Ghalla második legjobbjá, **Eránia**, vörös, hosszú hajú, zöld szemű ember nő szintén elhomályosítja a király teljes udvartartását mind pompában, mind hatalomban. A harmadik, **Darkmyth**, kopasz, csillgó szemű troll férfi is kegyesen fellépked a diszpáholyba. A félisten kategória résztvevői halvány aura ragyogja körül, ahogy az emelvényre lépkednek. A levegő szikrázik körülöttük, mágikus szolgák hada repked körülöttük. Közülük is a leghatalmasabbnak bizonyult idén **Ch'Alien**, barna, rövid hajú, zöld szemű elf férfi . A második leghatalmasabb, **Alitta**, fekete, hosszú hajú, kék szemű gnóm nő is méltóságteljesen lépked fel az emelvény lépcsőin. Hihetetlen, de a két bajnok mellett szinte eltörpül az egész udvartartás. Végül a kategória harmadikja, **Cybelle**, fekete, hosszú hajú, zöld szemű árnymanó nő is az elemvényre lép, és csókot hint a közönség felé. Elfogadja a sportminiszter baráti kézfogását Az istenjelöltek felbukkanásakor megszólalnak a fanfárok, és mindenki, beleértve a királyt és az udvartartását is, térdre borul. Maholnap még magukat az isteneket is kihívják, és helyükre ülnek! Közülük is a legsélyesebb az idei bajnok **Neal Syrrus-Derra**, fekete, hosszú hajú, kék szemű, körszakállas alakváltó férfi . A nép halvány imával üdvözlő leendő istenét. A második ebben a kategóriában szintén egy közismert bajnok **Raimund**, szőke hajú, barna szemű alakváltó férfi . A nép őt is könnyező szemmel üdvöztí. A harmadik istenjelölt ragyogó aurája is megbabonáz minden tekintetet. Nevét régóta ismered, ő **Laria**, hosszú ezüsthajú, kék szemű elf nő . Kedves, szerény mosollyal jutalmazza a halandók rajongását. Ezzel a bajnokság véget ért! A feszültség feloldódik, és megkezdődnek a záró bemutatók és játékok. Te a többi kalandozóval együtt megindulsz a vibráló, zöld energiakapu felé, és a következő percben már újra ott vagy, ahonét indultál! Kimerülten versz tábort, és a következő percben már alszol is, a fantasztikus olimpiáról álmodva.

ENCYCLOPEDIA FANTASIA

YAURR BIRODALOM
A Yaurr "Bírodalom" egy parányi királyság, amely a világ többi részétől elszigetve, a TF félsziget keleti részén terül el. Helytartói tartományokra van osztva, ezek mindegyikét helytartók kormányozzák, egy-egy kisebb városban székelve. A trónon több mint 100 éve a Borax dinasztia ült, de nemrég VI. Borax halála után Zaks Boelnir került hatalomra. Annak idején, II. Borax, a Keménykezü keletről, a tenger felől érkezett hatalmas sereggel, és rögvest meghódította a mintegy ezer fős csapattal védekező parányi királyságot. A fővárost rögvest átnevezte Alanornak, és összetett bürokrata rendszert épített ki. Uralkodása alatt csökkent a kaotikus, sötét erők befolyása az ország területén. A világégés óta azonban sok tartományal megszakadt a kapcsolat, a nép félelme is egyre nő. A morál javítása érdekében az elmúlt években gyakrabban kerültek megrendezésre az Alanori Olimpiai Játékok. A viadal a város közepén felépített hatalmas arénában került megrendezésre. A király győnlökei keresztül-kasul járják a nyugati területet, ahol különösen kemény kalandorok kalandoznak - a viadalra őket szervezik be, a tapasztalatuk miatt (így kerültél te is ide). A verseny után persze ezeket a nemkívánatos és potenciális "bajkeverőket" az érkezési kapun keresztül visszatessékelik a nyugati barbár vidékekre.

SVÁJCI RENDSZER
Az idei olimpián, hasonlóan a korábbiakhoz, a svájci rendszert használjuk. A svájci rendszer a versenyzők számától függő körből áll, és nem esel ki, végig versenyben vagy. Az első körben véletlenszerű a párosítás, ezután minden körben olyan ellenfelet kapsz, aki ugyanannyi győzelmet szerzett addig, mint te. Pl. a harmadik körben minden két győzelmes két győzelmesel játszík, mindenki, aki egyszer nyert egyszer veszett hasonló ellenfelet kap, és persze a dupla vesztesek játszanak egymással. Ebből a következik, hogyha nyersz, egyre erősebb ellenfeleket kapsz, ha vesztesz, egyre gyengébbeket. A verseny végére egyértelmű sorrend alakul ki, hiszen harcoltál a legtöbb olyan kalandozóval, akinek veled azonosak voltak az esélyei, és eldőt, hogy melyikötök a jobb. A végleges sorrendet a bírók és írnökok számítják ki. Ha két játékos azonos számú győzelmet aratott, akkor az számít, hogy mennyi "meccspontot" szereztek. Győzelem és győzelem között is lehet különbség, ezt minősítik a meccspontok. Ha pl. az ellenfeled meghal, és te nem, akkor az több meccspontot ér, mintha mindketten eldementek és te eggyel többet sebeztl, azért nyersz. Ha egészen véletlenül a meccspontok is megegyeznek, akkor az ellenfeleitek győzelmeinek összege a döntő. Aki erősebb ellenfeleket kapott, az így előrébb lesz a ranglistán. A versenyen döntetlen nincs: ha pontosan ugyanannyit sebeztek egymásba, akkor is kizoznak valakit nyertesnek a rövidlátó bírák. A svájci rendszer mellett újdonság volt még a kategóriabesorolás. Ennek rendszere valószínűleg mindenki számára egyértelmű volt, csak néhány megjegyzés: a kategóriabesorolásnál minden egyes harc kezdetén úgy indultál, mint az olimpiára való jelentkezőskor (tehát ha pl. 4 tolmokor kottéldol volt, a besorolás során végig tudtad használni, ha a teológidú fejlettsége 99%-on volt, akkor a kiírás szerint minden egyes besorolás harcban megnöni látszott). A tényleges verseny kezdetekor szintén így indulsz, tehát semmid nem hiányzik, amit esetleg a besorolás során vesztettél, de a továbbiakban már nem kapod vissza a v-p-d, löfegyvereidet, kizárólag az ép-det. Az ép-d minden harc kezdetén megegyezik a max. lehetséges ép-del, se nem több (tehát vámpirizációval sem indulhatsz magasabb ép-ről), se nem kevesebb.