

TÚLÉLŐK FÖLDJE

Betáplálva: 1995. ápr. 20. 22h:50'

EZ EGY SORON KÍVÜLI FORDULÓ

KALANDOZÓ: #2569

SZÁMLA : #8146

ZSETONOK : 20

Ez a forduló ugyanúgy 5 zsetonba kerül, mint egy normál forduló. Az itt történt szakértelem növekedések, ép-veszteség varázspont- és komponens veszteség, stb NEM fog a karakterednél jelentkezni, kivéve azokat a dolgokat, amelyeket jutalomként kapsz, a legközelebbi normális fordulód elején.

Tóth Zoltán
Debrecen
Horgász út 3.
4030

ALIMOM

MCSIVAAT RÉSZVÉTELE AZ OLIMPIÁN

Átlépsz a vibráló, zöld energiakapun. Mosolygó hivatalnokok fogadnak, kék szövetruhájukon a Yaurr Királyság címere díszel.

- Üdvözlünk Alanorban, a Yaurr királyság fővárosában! A teleportációs kapu, amelyet nyitottál, közvetlenül ide vezetett, az Olimpiai Aréna egyik előcsarnokába. Itt regisztráljuk a jelentkezéseket. Ugye, a Viadalra jelentkezted? - bólintasz, mire feljegyzik a nevedet. Kifizeted a jelentkezési díjat, és békésen tűröd, hogy a rendezők felmérjék fegyverzetedet, páncélszatodat. Türelmesen válaszolsz kérdéseikre, majd rövid bemutatót tartasz fegyver képzettségeidből. A hivatalnokok elégedetten bólogatnak, majd a vezetőjük azt mondja:

- Igazán tapasztalt kalandozónak tűnsz. A harmadik kategóriában, a veteránok között fogsz indulni. - Ezután elmondod, hogy kik azok (milyen fajúak) akikkel legszívesebben összekerülnél az arénában. A szervezők megígérik, hogy igyekeznek teljesíteni a kívánságodat, de ez nem biztos, hogy sikerülni fog.

Átvezetnek a regenerációs kamrába, ahol először beültetnek egy nekrofun trónba. Minden varázserőd visszanyered. Ezt követően megvizsgálják sérüléseidet, és egy pap gyorsan meggyógyít. Egyetlen életpontnyi sérülésed sem maradt! Ezután a kezébe nyomnak egy multitöltésű deus ex machinát, és az egyik tarkaruhás apród odavezet a nagyteremhez, ahol a többi kalandozó várakozik. Körbenézel. Bronzpáncélok, csontszuronyok nyüzsögnek mindenhol, de megpillantasz néhány egzotikusabb felszerelésbe öltözött egyént is. Amikor már nem érkeznek újabb résztvevők, megszólalnak a harsonák, és mindenki elcsöndesedik. A földszinti lelátóhoz terelnek benneteket, hogy jól láthassátok a többi kategória versenyét is. A főemlévényről őfelsége VI. Borax ad jelt a játékok megkezdésére.

JÁTÉKOS VERSENYEK

Mielőtt az igazi viadal megkezdődne - az izgalmat fokozandó - játékos versenyeket tartanak, amelyekben nem annyira a harci tudás, hanem inkább egyéb képességek kerülnek próbára. Először is megkérdezik, hogy a résztvevők közül ki az, aki képes lemászni egy mély szakadékba, mágikus vagy egyéb (tudati) segítség nélkül. Egy pillanatra megfordul a fejedben, hogy jelentkezel, de aztán elborzadva látod a verseny helyszínét, és nem teszed fel a kezéd. A bátor jelentkezőket levezetik az arénába. Egy hatalmas, rudakból, kövekből, kötelekből, hálókából és még ki tudja miből összeállított műhegy tornyosul az aréna közepén. Meredek, néhol teljesen függőleges, sőt, 90 foknál nagyobb ferdeségű részek is vannak! Szerencsére egy jó hegymászó mindenhol talál kapaszkodót. A rendezők elmondják, hogy a versenyt az nyeri, aki a leghamarabb éri el a hegy tetejére helyezett zászlót. Ezután minden résztvevőt megvizsgálnak, hogy van-e rajta tudatturbó vagy más, unfair képességjavítás, és ha találnak ilyet, eltávolítják. Minden résztvevőre elmondanak egy tollpihe varázslatot, arra az esetre, ha lezuhanna mászás közben, ne üsse meg magát. Miután elkészültek, a bíró rajtjelet ad, és mindenki elkezd mászni! A verseny borzasztóan izgalmas, bár örülsz, hogy nem nevezted be. Elsőként egy meredek, kövekből épített részen kapaszkodnak fel a versenyzők, és kezdenek egy sziklafalon mászni. Néhányan előbb, néhányan később lepottyannak, de a tollpihe varázslat biztonságban lerakja őket a földre. A második akadály egy magas, farudakból épített torony. Látszik, hogy a versenyzőknek igen kemény dolga van. Sokan fáradtan látszanak, néhányan itt is leesnek. Az utolsó próbatétel egy szinte teljesen függőleges fal, ide már csak maroknyian jutnak el. Örült tempóban másznak a kalandozók - a legtöbben itt zuhannak le - de végül egyikük elsőként felér a tetőre, és kitepi a zászlót, majd meglengeti a közönség felé. Örjögve tombol mindenki, te is bekapcsolódsz. Hamarosan sor kerül az eredményhirdetésre. A győztes, ISTEN átveszi jutalmát, egy lánckesztyűt. Ezután a

király jobb oldalán álló Krapixlon Authir koppint botjával, és az egész műhegy egy nagy lobbanással eltűnik!

* * *

A második képességpróba jóval összetettebb - minimális követelménye közepes tudásszint rejtőzködésben és nyomkövetésben [min. 5. szint] és a csapdaészlelés és zárnyitás "művészetének ismerete [min. 1. szint]. A versenyzőknek egy óriási kaland-komplexumba kell bejutniuk, és a nyereményt megszerezni. A verseny nem veszélytelen, könnyen oda lehet veszni, de persze a multitöltetű D.E.M. mindenkin segít. Tapasztalatlanságod révén sajnos még az alapkövetelményeknek sem felelsz meg - semmi esélyed sem lenne a mesterek eme erőpróbáján. Most inkább csak néző leszel. Krapixlon Authir újabbat koppint a botjával. Iszonytató dördülés hallatszik, mintha valami óriási karom tépné fel a létezés anyagi síkjának burkát. A következő pillanatban hatalmas füst árasztja el az arénát, és mikor eloszlik, előtted magasodik az iszonytató kaland-komplexum! A versenyzők több irányból indulnak, de nem egyszerre: fokozatosan indítják őket a starthelyekről. A bíró ismerteti a szabályokat, majd jelt ad a kezdésre.

A verseny hihetetlenül izgalmas. A mesterséges terep akadályok között először egy drótszűrő pincsi, egy fekete griff, majd egy acélkolosszus, és végül egy csontváz lord előtt kell a versenyzőknek észrevétlenül átjutniuk. A második szám egy hatalmas, nyírt sövénykerítésből készült labirintusban folyik. A továbbjutóknak nyomkövetés szakértelmük segítségével kell a helyes utat megtalálniuk, miközben halálos csapdákat kerülnek el. Az utolsó akadály talán a legegyszerűbb: zárt ajtók sorozatán kell átjutni, hogy az életbenmaradtak közül valaki megszerezhesse a főnyereményt. Bősen szurkolsz, és látod, hogy esnek ki sorba a versenyzők. Némelyikkel már az első szakaszon végeznek a szemfüles szörnyek, mások a sövénylabirintusban tévednek el végleg. Megint másokat sisteregve repíti ki a multitöltetű deus ex machina egy-egy ravaszdi csapda méhéből. A legjobbak pedig sorba elbuknak az utolsó ajtók zárjainak feltörésénél. Egyetlen kalandozó van csak, aki minden akadályt leküzdve, végül a nyereményt tartalmazó ládát felnyitja. Amikor elkövetkezik az eredményhirdetés, elcsöndesedik a tömeg. A verseny vezető szervezője mágikusan felerősített hangon bejelenti: a versenyt Káosz bajnok nyerte! Díja egy nekrofun medál. Amint minden versenyző visszakerül a helyére, Krapixlon Authir kisujjának enyhe megmozdítására hatalmas dübörgéssel megnyílik a föld, és forró lángnyelvek csapnak fel a mélyből. A kalandkomplexum lassan elsüllyed, néhány túl lassúnak bizonyult rendezővel együtt. Jajveszékeltésüket elnyomja a tetszését kifejező tömeg tombolása.

Most pedig kezdődjék hát az igazi viadal! A kezdő kalandozók marakodása számodra nem túl izgalmas, nevetséges piszkafa fegyverekkel csépelik egymást. A százalmas párviadatok hosszú ideig tartanak, de te türelmesen várakozol. Aztán elérkezik az idő, amikor sor kerül rád!

SELEJTEZŐ

A hatalmas, homokkal felszórt pályán méltóságteljesen sétálsz végig a kijelölt helyig. Feláll veled szemben az első ellenfél: ezüsthajú, piros szemű elf férfi. Fekete a bőre. Bemutatkoztok egymásnak. Az ő neve **Drizzt Do Urden**. Egy két kard szimbólumot, egy rézsisakot, egy kígyóbőr kesztyűt és egy szöges páncélt visel. Ruházatát egy bibircsók-óriás trófea, egy trappoló dymák trófea és egy fémbontó szójer trófea színesíti. Valamilyen szövetség tagja, jelvénye: egy hófehér farkasfej. Jobb kezében egy göcsörtös bunkót, bal kezében egy kőalapácsot tart.

60. 144. 3. 133
Bumerángot markolva becélzod a mozgó célpontot. Elrepül 1 bumeráng. Pontos célzásodnak köszönhetően meglőtted Drizzt Do Urden testét. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Marokra fogva a vashegyű lándzsát ellenfeledre támadsz. Vashegyű lándzsával megdöfködöd Drizzt Do Urden bal lábát. (2 támadással 23 életpontot sebezve.) Csontkéssel kicsit megsebzod Drizzt Do Urden bal lábát. (1 támadással 4 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Drizzt Do Urden többször eltalálja a testedet. (2 támadással 27 életpontot sebezve.) Kőalapáccsal Drizzt Do Urden gyengén megüti a bal lábadat. (1 támadással 8 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával jól megszúrkálod Drizzt Do Urden testét. (3 támadással 37 életpontot sebezve.) Csontkéssel kicsit megsebzod Drizzt Do Urden bal oldalát. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Drizzt Do Urden néhányszor megcsapja a fejedet. (2 támadással 42 életpontot sebezve.) Kőalapáccsal Drizzt Do Urden meghorcsolja a testedet. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával jól megszúrkálod Drizzt Do Urden jobb lábát. (3 támadással 48 életpontot sebezve.) Csontkéssel megbököd Drizzt Do Urden testét. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Drizzt Do Urden párszor keményen megüti a fejedet. (3 támadással 39 életpontot sebezve.) Kőalapáccsal Drizzt Do Urden csak érinti a testedet. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával jól megszúrkálod Drizzt Do Urden fejét. (2 támadással 21 életpontot sebezve.) Csontkéssel megkarcolod Drizzt Do Urden testét. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Drizzt Do Urden párszor keményen megüti a testedet. (2 támadással 35 életpontot sebezve.) Kőalapáccsal Drizzt Do Urden meghorcsolja a bal lábadat. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) A gyakorlástól megnőtt tudásod (+1 szűrőfegyver). Minden elfeketedik előtted, hörögve zuhansz az aréna padlójára... A deus ex machina azonban felpulzál, és a következő percben már újra magadnál vagy. (+62 életerő.) Látod a magabiztosan csókokat dobáló ellenfeledet. Ebben a körben borzalmas vereséget szenvedtél! A mögötted álló színes ruhás pontbíró felemeli a fekete színű zászlót: te veszítettél! Fereteges sebességgel gyógyítják be a harcban szerzett sérüléseidet. (+96 életerő.)

Rövid pihenő után már a második ellenfél áll előtted: vörös, hosszú hajú, zöld szemű ember férfi. Bőre bronzként csillog.

Biccentesz, majd bemutatkoztok. Az ő neve **Ron the Greywolf**. Egy kígyóbőr kesztyűt, egy rézsisakot, egy két kard szimbólumot és egy fekete bőrcsizmát visel. Felszerelését egy pattanóbőde trófea, egy nukleáris cickány trófea és egy fémbontó szőjer trófea díszíti. Jelet látsz a ruhájára festve: egy tornádó örvénylő tölcseré. Jobb kezében egy göcsörtös bunkót, bal kezében egy csontkést tart. Lőfegyvere egy fúvócső.

Új lőfegyvert veszel elő, egy mérg.ubuk dobónyílat. Ellenfeled ujjai a levegőben táncolnak, ajkai hangtalanul mozognak. Varázsol! Aha, egy láthatatlan védekező mágia... Ellenfeled egy kézmozdulatot tesz, majd ellő egy energiatüskék varázslatot. 7 életpontot veszítettél. Ellenfeled fúvócsővel megcéloz Téged. Mérg.ubuk dobónyílat küldesz ellenfeled felé. Elrepül 2 mérg.ubuk dobónyíll. Lövedékeiddel perforálsz Ron the Greywolf bal oldalát. (2 támadással 9 életpontot sebezve.) Vad csatakiáltással, felemelve a vashegyű lándzsát a másikra támadsz. Vashegyű lándzsával gyengén megszúrkálsz Ron the Greywolf testét. (2 támadással 19 életpontot sebezve.) Csontkással meghorzsolod Ron the Greywolf testét. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Ron the Greywolf halálos csapásokat osztva péppé veri a nyakadat. (3 támadással 57 életpontot sebezve.) Csontkással Ron the Greywolf meghorzsolja a fejedet. (1 támadással 6 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával többször eltalálsz Ron the Greywolf fejét. (2 támadással 33 életpontot sebezve.) Csontkással épp hogy megszúrod Ron the Greywolf jobb vállát. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Ron the Greywolf többször eltalálja a testedet. (2 támadással 35 életpontot sebezve.) Csontkással Ron the Greywolf kicsit megsebzí a testedet. (1 támadással 4 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával megdöfködsz Ron the Greywolf bal lábát. (3 támadással 52 életpontot sebezve.) Csontkással kicsit megsebzod Ron the Greywolf testét. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Göcsörtös bunkóval Ron the Greywolf néhányszor megcsapja a fejedet. (2 támadással 39 életpontot sebezve.) Csontkással Ron the Greywolf megérinti a testedet. (1 támadással 4 életpontot sebezve.) Egy pillanatra minden elsötétül, de azután magadhoz térsz. Ah, a deus ex machina! (+61 életerő.) Csüggedten bámulod ellenfeledet, akit a lelátók népe győztesként ünnepel. A mögötted álló színes ruhás pontbíró felemeli a fekete színű zászlót: te veszítettél! Fergetes sebességgel gyógyítják be a harcban szerzett sérüléseidet. (+96 életerő.)

A kevéske pihenő elteltével felállítanak a harmadik ellenfeled szemben: szőke hajú, szürke szemű ember férfi. Gyorsan túlestek a formális bemutatkozáson. Az ő neve **Pug**. Egy nap szimbólumot, egy kígyóbőr kesztyűt, egy bőrpáncélt, egy rézsisakot és egy ezüst karkötőt visel. Fegyverzetét egy vadász varkaudar trófea, egy sullár trófea és egy mutáns pók trófea teszi egyedivé. Jobb kezében egy szöges bunkót, bal kezében egy csontkést tart. Lőfegyvere egy fúvócső.

Ellenfeled megveti a lábát, és fúvócsővel Rád lő. Mérg.ubuk dobónyílat hajítasz a másik védtelen testébe. Elrepül 2 mérg.ubuk dobónyíll. Lövedékeiddel perforálsz Pug bal lábát. (2 támadással 20 életpontot sebezve.) Feléd repül 2 mérgezett tüske. Pár lövedéke átjárja a bal oldaladat. (2 támadással 6 életpontot sebezve.) Félelmet nem ismerve ellenfeledre ugrasz. Vashegyű lándzsával megdöfködsz Pug jobb lábát. (2 támadással 41 életpontot sebezve.) Csontkással kicsit megsebzod Pug jobb lábát. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Pug néhányszor súrolja a jobb oldaladat. (2 támadással 13 életpontot sebezve.) Csontkással Pug meghorzsolja a testedet. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával több döféssel felnyársalsz Pug jobb lábát. (3 támadással 63 életpontot sebezve.) Csontkással épp hogy megszúrod Pug testét. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Pug párszor keményen megüti a testedet. (2 támadással 26 életpontot sebezve.) Csontkással Pug kicsit megsebzí a bal karodat. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával többször eltalálsz Pug jobb karját. (2 támadással 29 életpontot sebezve.) Csontkással meghorzsolod Pug bal vállát. (1 támadással 9 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Pug párszor keményen megüti a jobb lábadat. (2 támadással 20 életpontot sebezve.) Csontkással Pug kicsit megsebzí a bal lábadat. (1 támadással 5 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával többször eltalálsz Pug bal lábát. (2 támadással 42 életpontot sebezve.) Csontkással megérinted Pug testét. (1 támadással 6 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Pug gyengén megütögeti a jobb lábadat. (2 támadással 11 életpontot sebezve.) Csontkással Pug megkarcolja a jobb lábadat. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Amikor a másik a földre zuhan, egy pillanatig hitetlenkedve bámulsz. Sikertől megölnöd! Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 2 mérg.ubuk dobónyílat találssz meg, amelyet még használni tudsz. Padlóra zuhan nevetséges ellenfeled. Megtaposod, majd győzelemittasan integetsz a közönség felé. A melléd rendelt tarka ruhás hivatalnok felemeli a piros zászlót: győztesnek nyilvánítanak! A történelem legsebesebb felcseri ellátását demonstrálják a rendezők, ahogy három perc leforgása alatt minden sebedet begyógyítják. (+90 életerő.)

A selejtező utolsó párviadala következik! Ellenfeled barna, tüsi hajú, barna szemű árnymanó férfi. Kecskeszakállja és harcsabajsza van. A bőre sötétebb az átlagosnál. Elit harcosokhoz méltóan kezét ráztok. Az ő neve **Mr. Elem-Elek**. Egy kígyóbőr kesztyűt, egy denevér szimbólumot, egy szöges páncélt, egy bakkura csizmát, egy ezüst nyakláncot és egy bronzsisakot visel. Ruházatát egy törpemammut trófea, egy trappoló dinymák trófea és egy sullár trófea díszíti. Jobb kezében egy szöges bunkót, bal kezében egy bronzpajzsot tart. Lőfegyvere egy fúvócső.

Az esélyek kiegyensúlyozása céljából ellenfeled Rád lő fúvócsővel. Mielőtt közelharcba bocsátkoznál, mérg.ubuk dobónyílat ragadva megsorozod ellenfeledet. Elrepül 2 mérg.ubuk dobónyíll. Pontos célzásodnak köszönhetően meglőtted Mr. Elem-Elek testét. (1 támadással 5 életpontot sebezve.) Feléd repül 2 mérg.ubuk tüske. Pár lövedéke átjárja a jobb oldaladat. (2 támadással 13 életpontot sebezve.) Elszántan ellenfeledre ugrasz. Vashegyű lándzsával néhányszor megkarcolod Mr. Elem-Elek bal lábát. (2 támadással 17 életpontot sebezve.) Csontkással megérinted Mr. Elem-Elek fejét. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Mr. Elem-Elek párszor keményen megüti a testedet. (2 támadással 18 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával valamennyire megsebezgeted Mr. Elem-Elek testét. (2 támadással 14 életpontot sebezve.) Csontkással kicsit megsebzod Mr. Elem-Elek jobb vállát. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval

Mr. Elem-Elek párszor keményen megüti a bal karodat. (2 támadással 18 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával jól megszúrkáld Mr. Elem-Elek testét. (2 támadással 25 életpontot sebezve.) Csontkéssel megbököd Mr. Elem-Elek testét. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Mr. Elem-Elek párszor keményen megüti a testedet. (3 támadással 27 életpontot sebezve.) Vashegyű lándzsával párszor épp hogy megérintgeted Mr. Elem-Elek jobb lábát. (2 támadással 14 életpontot sebezve.) Szöges bunkóval Mr. Elem-Elek néhányszor megcsapja a testedet. (2 támadással 24 életpontot sebezve.) A gyakorlástól megnőtt tudásod (+1 dobófegyver). Harangszó jelzi, hogy a harcot abba kell hagynotok: a meghatározott időn belül egyiktek sem bírta legyőzni a másikat. Az éles szemű felügyelő papok megvizsgálják, és intenek a bírónak: az okozott sebzés ugyanynak tűnik. A melléd rendelt tarka ruhás hivatalnok felemeli a sárga zászlót: a harcot döntetlennek nyilvánítják! Fergeteges sebességgel gyógyítják be a harcban szerzett sérüléseidet. (+100 életerő.)

A párviadalok során összesen 3 pontot szereztél. Izgatottan várod a bírák döntését. A melléd rendelt fickó szomorúan közli, hogy kiestél. Lógó orral mész vissza a lelátóhoz. Üveges szemmel bámulod végig a viadal további részét. A ti kategóriátok után még tapasztaltabb kalandozók viadala következik. Izgatottan figyelsz, hátha sikerül valami újat eltanulni. Sajnos az általuk használt fantasztikus páncélok, fegyverek és lélegzetelállító technikák annyira ismeretlenek számodra és a melletted ülők számára, hogy inkább csak gyönyörködsz bennük mintsemhogy titkukat megértenéd. Aztán elkövetkezik a hivatalos eredményhirdetés.

EREDMÉNYHIRDETÉS

VI. Borax feláll, hogy személyesen nyújtsa át a díjakat. Mielőtt azonban erre sor kerülne, fellépd el az emelvényre Dort Amessix, a Viharlégió vezetője.

- A Viharlégió hamarosan nagy szolgálatot fog Nekünk tenni. - jelenti be a király mesterségesen felerősített hangja. - Cserébe ezért szimbólikus kitüntetést kapnak, egy Hadilobogót! - czzel átnyújt az alakváltó vezérnek egy díszes zászlót. A tömeg türelmetlen, a győzteseket akarják látni. Borax nem is húzza tovább az időt, jelt ad Krapixlon Authirnak a díjak átadására. Az első kategória nyertese, Gillette, szöke, göndör hajú, kék szemű mutáns nő az erkölcsi elismerés mellett egy pszi követ és 50 aranyat kap jutalmul. A második helyezett, Halálhozó Ketheril, kopasz, piros szemű alakváltó férfi jutalma egy nyílcsapda és 35 arany. A harmadik helyezett, Gundar, a Menyét, fekete, kontyos hajú, zöld szemű árnymanó férfi is személyesen rázhat kezét az uralkodóval, majd átveheti nyereményét, ami egy bronzpáncél és 20 arany.

A második kategória győztese, Eutektikus Delej, vörös, tüsi hajú, csillogó szemű törpe férfi egy regeneráló gyűrűt és 80 aranyat kap fődíjként. A király mellett a verseny fő rendezői is kezét ráznak vele. A kalandozó, akit az utolsó fordulóban győzött le Jonny Cage, barna, hosszú hajú, szürke szemű ember férfi is értékes díjat kap, ami egy igazi smaragd védőgyűrű és 50 arany. E kategória harmadikja, Raiden, kopasz, kék szemű, harcsabajszos kobudera férfi veszi át díját következőnek, ami egy aranygyűrű és 30 arany.

Ezután következik a veteránok értékelése. Itt a győzelmet Planned Flamedix, vörös, hosszú hajú, kék szemű troll férfi szerezte meg. A neki járó fődíj lélegzetállító: egy gromak páncélt és 100 aranyat kap! Óriási taps üdvözi a lelátóról, csakúgy, mint a második helyezett: ő Mordamir, fekete, copfos hajú, kék szemű kobudera férfi - díja egy bíbor erőv és 75 arany. A harmadik helyezett, Armidon Eldonal, fekete hajú, barna szemű alakváltó férfi jutalma sem semmi: egy umbatari karkötő és 50 arany.

Moraj fut végig a tömegen, ahogy a negyedik kategória győztese, Sighter, ősz hajú, szürke szemű gnóm férfi fellépked az emelvényre. Az ő csatái már igencsak látványosak voltak. Nyereményként egy pszi követ és 150 aranyat vehet át! A második helyezett, Nyimnyula, kontyos aranyhajú, szürke szemű elf nő sem volt kezdő. Az ő díja egy smaragd koszorú és 100 arany. Végül a mesterek közül a harmadik, Final Countdown..., barna hajú, barna szemű ember férfi veszi át díját, ami egy bev formázó minta és 75 arany.

Az utolsó kategória résztvevői felette állnak a halandók nyomorult világának: előttük még Borax is meghajol. A közönség elnémul, ahogy a félelmetes külsejű Ilinir Doaron, ősz hajú, szürke szemű, rövid bajszú ember férfi méltóságteljesen az emelvényre lépked. Arcán minden érzelm nélkül vesz át egy alkímiázó üstöt és 200 aranyat, győzelme nevetséges díját. Ghalla második legjobbjá, Legolas fia Ljerk, barna hajú, barna szemű elf férfi szintén elhomályosítja a király teljes udvartartását mind pompában, mind hatalomban. Az ő vacak kis díja egy ezüstkard és 150 arany. A harmadik, Sörtehajú Ninsai, fekete, tüsi hajú, szürke szemű kobudera férfi is kegyesen átveszi a nyereményt, ami egy galachmit és 100 arany.

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, ahonnan indultál! Kimerülten versz tábornak, és a következő percben már alszol is, a fantasztikus olimpiáról álmodva. A rendezvényen szerzett érdemeidért 500 tapasztalati pontot kaptál. [Ezt a normális fordulóid TP-jéhez is hozzáadtuk, ellentétben az Olimpia során szerzett egyéb TP-vel.]

III. GHALLAI OLIMPIAI JÁTÉKOK

Ez az ábra az 1995. április 20-án lefuttatott Olimpiai játék döntőjének eredményeit mutatja, a "veteránok" kategóriában. A verseny szabályos lefolytatásáért Alanor fő-játékmestere, Krapixlon Authir személyesen vállalja a felelősséget.

