

## I. Nyílt Pöröly Rend Olimpia

Táborozásod egy gyönyörű reggelén nagy napra ébredsz. A Pöröly Rend ma első ízben rendezi meg nagyszabású nyílt versenyét. A KT már három alkalommal bonyolította le a nagy sikerű Pöröly Rend Olimpiát, de eddig csak a tagjaik vehettek részt. Most azonban Ghalla összes kalandozója benevezhetett.

Úgy határozol, hogy ha már itt a nagy alkalom, akkor te sem hagyod ki ezt a jó kis mókát, amelyről a pörölyösök már legendákat zengenek. Kitörölöd az összes csipát a szemedből és követed a nevezéskor kapott utasításokat. Mentális energiádat használva átlépsz a Kasztroplanáris Térbe. Először egy kicsit bizonytalankodsz, hogy merre is kellene haladnod, de aztán kalandozótársaid projektív lenyomatát követve hamar megtalálod a megfelelő világvonalat, amely mentén haladva eljutsz egy kisebbfajta anyagi jellegű kvázisíkra, mely egyes gnóm kutatók szerint sok-sok éve szakadt ki Ghallából, és azóta háborítatlanul lebeg az interdimenzionális térben. A hely gyönyörű, a lehető legjobb választás egy ilyen rendezvény lebonyolítására. Néhány nagyobb, a növényzettől teljesen megtisztított területet látsz, valamint helyenként furcsa tereptárgyak és épületek magasodnak, ezek valószínűleg a közelgő verseny miatt vannak itt.

Szép lassacskán gyülekeznek a versenyzők, és nemsokára nagy tömeg tolong a fő tisztáson. Vidáman üdvözlöd a rég nem látott ismerősöket. Mindenki izgatottan várja a kezdést, többen a várható végeredményt latolgatják, egyesek fogadásokat is kötnek.

Rövid idő múlva megjelenik Killer Thorn, a Pöröly Rend vezetője és ünnepélyes léptekkel felmegy az emelvényre, hogy megtartsa ünnepélyes megnyitó beszédét. Melegen köszönti az összegyűlt versenyzőket és lelkesítő szavakkal buzdít mindenkit a jó eredmények elérésére. Kiemeli a nap történelmi jelentőségét, ugyanis ma Ghalla kalandozói vér és halál nélkül mérhetik össze tudásukat. Mindenkit figyelmeztet a sportszerű versenyzésre és mondókáját egy "Győzzön a jobb!" felkiáltással zárja.

A megnyitó után Thorn átadja a terepet a főbírónak, aki röviden összefoglalja a szabályokat. Elmondja, hogy a résztvevőket képességeik alapján a bírók hat kategóriába sorolják. Hét versenyszám kerül megrendezésre, s az összetett verseny végeredményét az egyes számokban elért helyezések összege alapján határozzák meg. Ezenfelül minden számban az abszolút, kategóriától független győztest is kihirdetik.

A megnyitó után a bírók minden versenyzőt egy másik tisztásra terelnek át, ahol több fura fémhenger áll. Szólnak, hogy állj be az egyikbe. Kicsit szorongva lépsz be a szűk dobozba. A gnóm bíró bezárja a nyílást és te teljes sötétségben kuksolsz. Nemsokára a doboz rázkódni kezd, fura kerepelést és kattogást hallasz és kék meg zöld fények villóznak. Mi a szent spagulárszar ez? Dörömbölni kezdesz, hogy engedjenek ki. Az ajtó egy fél perc múlva kinyílik és bíró elnézést kér, amiért nem figyelmeztetett a fura jelenségre. A doboz egy bonyolult tudományos gépezet, ami a képességeidet mérte fel a kategóriabesoroláshoz. Az oldalán egy kis papírcetli csúszik ki, rajta fura, olvashatatlan jelek. A bíró némi számolgatás után közli, hogy az **ötödik kategóriába** jutottál, ahol a mesterek indulnak.

Miután lezajlott a megnyitó procedúra és a csoportbesorolás, végre elkezdődhet a lényeg, a verseny!

### Lövészet

A versenybíróság elvezeti a társulatot egy nagyobb sík területre, ahol már több céltábla van felállítva, valamint egy emelvényen íjak és nyílveszők. Közben ismertetik a szabályokat. Az első sorozatban mindenki 50 lépésről lő, háromszor. A három lövésből elért pontszám alapján a gyenge teljesítményt mutató versenyzők kiesnek, a többiek folytathatják, de a céltáblát jóval távolabb viszik. Maximum hat sorozatot lehet lőni, hasonló szabályokkal. A győztes az lesz, aki az utolsó, döntő sorozatban a legtöbb pontot lövi.

Miután meghallgattad a szabályokat, kiválasztasz magadnak egy megfelelő íjat és nyílveszőket, majd teszel néhány próbálövést. A nyilakkal igen pontosan lehet célozni, ezért úgy döntesz, ha lehet, magaddal viszel néhányat a játékok után, de az egyik bíró közli, hogy ezek speciális vereny-nyilak, és nem képesek komoly sérülést okozni. Miután mindenki felállt céltáblájával szemben, megkezdődhet a lövészet.

Felkészülsz, hogy megkezdőd az **1. köröd**. Gondosan beméred a célpontot, majd rálősz. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílveszőt. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Hidegvérrel küldöd útjára a lövedéket. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Büszke vagy magadra, **30 pontot** szedtél össze ebben a sorozatban. Ebből a fordulóból 49 versenyző jutott tovább. Jó lövéseidnek köszönhetően te is közöttük vagy.

A **2. körben** már messzebb van a célpont, 60 lépésre. Mielőtt összecsapnátok(?), a céltábla felé küldesz egy lövedéket. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Rövid ideig célzol. Az ideg hangosan pendül a fülednél, amikor kilöved a nyilat. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. A céltábla hibázott: túl távol van tőled. Ezért lőhetsz rá az íjjal. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Úgy tűnik, ma nagy formában vagy, ugyanis **30 pontot** lőttél össze ebben a fordulóban. Megfelelő a pontszámod, így folytathatod a versenyt. 49 versenyző jutott tovább.

Következik a **3. kör**, ezúttal 70 lépésre van a cél. Gondos célzás után nyilat röpítesz a céltábla felé. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! A széljárást is figyelembe véve végzed el a célzást, hogy biztos legyen a találat. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítelt céltábla felé. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Büszke vagy magadra, **30 pontot** szedtél össze ebben a sorozatban. Izgatottan várod az eredményt. Igen! Továbbjutottál a következő körbe! 36 lövész van még versenyben.

A **4. forduló**d kezdődik. A tábla valamivel messzebb kerül, pontosan 80 lépésre. Gondos célzás után nyilat röpítesz a céltábla felé. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Némi koncentráció után megfeszíted az íjat, célzol és lösz. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Röpké célzás után kilöved a nyilat. Remek lövés! A nyílvevő egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Úgy tűnik, ma nagy formában vagy, ugyanis **30 pontot** lőttél össze ebben a fordulóban. Hamar kiderül, hogy 28 versenyző folytathatja a lövöldözést, köztük te is. A többiek kiestek.

**5. sorozat**, a távolság pontosan 90 lépés. Új lövedéket helyezel a húrba, majd elküldöd a célpont irányába. Remek lövés! A nyílvevő egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Új lövedéket helyezel a húrba, majd elküldöd a célpont irányába. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. Kilövés után izgatottan figyeled a lövedék röppályáját. Briliáns célzásodnak köszönhetően nyilad pontosan a cél közepét fúrja át! **10 pont** a vidéki versenyzőnek! Úgy tűnik, ma nagy formában vagy, ugyanis **30 pontot** lőttél össze ebben a fordulóban. Elég pontot gyűjtöttél, hogy a 16 továbbjutó közé kerülj.

Mielőtt megkezdéd a **6. kört**, messzebb viszik a céltáblát 10 lépéssel. Kipécézed magadnak a céltábla középső körét, és arrafelé próbálsz lőni a nyilat. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. Gondos célzás után nyilat röpítesz a céltábla felé. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Úgy döntesz, ma nem kíméled a célpontot. Elszántan bocsátod ki a nyílvevőt. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Úgy tűnik, ma nagy formában vagy, ugyanis **30 pontot** lőttél össze ebben a fordulóban. Pontjaid alapján a bírók továbbjutónak minősítenek! Összesen 2 íjász folytathatja a versenyt.

A **7. körben** már ugyancsak fel kell kötnöd a gatyád, a távolság ugyanis 110 lépés. Katonásan állsz fel a céllal szemben. Célozz! Tűz! A képzelt parancsnak engedelmességedre, kilöved a nyilat. Ha egy kicsit jobban célzol, akár telitalálat is lehetett volna, így azonban csak **9 pont**. Néhányszor beleköpsz a markodba, hogy biztosan célba találj, majd a rituálé után elvégzed a lövést. **8 pont**. Kicsit vitatkozol a bírókkal, hogy te 9-nek láttad, de végül nagylelkűen engedsz. Hosszasan célzol, majd kilöved a nyílvevőt. Briliáns célzásodnak köszönhetően nyilad pontosan a cél közepét fúrja át! **10 pont** a vidéki versenyzőnek! Remekül szerepeltél az elmúlt, fordulóban, **27 pontot** kaptál. Véget ér az utolsó forduló. A bírók összedugják a fejüket, hogy meghatározzák a győztest.

A bírók közlik, hogy eljutottál a **7. fordulóig**, és az ott szerzett **27 pont** alapján a **2. helyet** szereztél meg. A legjobb íjásznak ma **Széplelkű Vaszilij** bizonyult.

## Lovaglás

Ennek a számnak a lovaglás helyett inkább a spagularolás nevet kellett volna adni, ugyanis a feladat az, hogy egy spagulár hátán végighaladj egy akadályokkal telítüzelt pályán a lehető legrövidebb időn belül, és a lehető legkevesebb hibával. A nagyterületű pályán mindenféle gátakat meg falakat helyeztek el, ezeket kell átugratni. Ha levered az akadályt, az csökkenti a pontszámot, amit az időeredményedből számolnak ki.

A játékvezetők kisorsolják, hogy ki melyik állat hátán fog versenyre kelni. A spagulárok sorszámát beteszik egy kalapba, s minden versenyző húz egyet. Ezután rövid időt kaptok, hogy megismerkedjétek a

hátasotokkal, majd elkezdődik a verseny. Nem sok idő van, hogy gyakorolj, hamarosan te jössz.

Felpattansz a spagulár hátára, s hangos "Hőőő" kiáltással nekivágsz a pályának.

Hátasod mindent belead: szinte repültök a széllel! Hopp, egy fa gerenda állja utad! Minden különösebb nehézség nélkül ugorjátok át. [0<sup>m</sup>19<sup>s</sup>] Előredőlsz a nyeregben, hogy még jobb tempót csikarj ki paripádból. Kicsit lassítasz, mert egy gerenda állja utad. Egy szökkenés, és máris a túloldalon vagytok. [0<sup>m</sup>39<sup>s</sup>] Hatalmas tempóban vágtaázol, kenterbe verve a villámot is! Óvatosan közelítesz a következő akadályhoz, ami egy szép zöld sövény. Kicsit bizonytalankodsz ugrás közben, de szerencsére éppen sikerül nem hozzáérni. [1<sup>m</sup>1<sup>s</sup>]

Lomha mozgású hátasodat csak lassú tempóra bírod fogni. Egy magas téglakerítés a következő akadály. Paripád elrugaskodik. Valószínűleg nem volt elég tégl a falhoz, mert simán, magasan átugorjátok. [1<sup>m</sup>28<sup>s</sup>] Előredőlsz a nyeregben, hogy még jobb tempót csikarj ki paripádból. Kicsit lassítasz, mert egy gerenda állja utad. A gyáva állat megáll az akadály előtt. Megint megpróbálsz, de ez idővesztés, meg büntetőpont. [+10<sup>s</sup> büntetés] Egy szökkenés, és máris a túloldalon vagytok. [2<sup>m</sup>4<sup>s</sup>] Jó tempóban trapoltok, elégedett lehetsz állatod teljesítményével. Valami megcsillan előtted a földön: egy széles vizesárok! Jól sikerül az ugrás, a keskeny árok nem jelent akadályt. [2<sup>m</sup>28<sup>s</sup>] Elég jó az iramotok, de arra is vigyázol, hogy le ne ess a nyeregből. Bozótos sövénykerítés felé haladsz. Előredőlsz a nyeregben ahogy ugratsz, így látod, hogy lesodortok egy kis zöldet. Mázli, fa nem tört. [2<sup>m</sup>51<sup>s</sup>]

Egyenes rész következik, így kiereszted a kantárt, de lovad így se a leggyorsabb. Az utolsó akadály jön! Ez a legkeményebb, három gát áll egymás mögött! Minden nehézség nélkül veszitek az első. A szűk hely miatt a második ugrás nem tökéletes, de néhány centivel megvan. Az utolsó akadályt magabiztosan ugorja át a spagulár. [3<sup>m</sup>14<sup>s</sup>] Közel a cél, hamarosan be is érsz. Megköszönöd hátasodnak az együttműködést, majd lemászol róla. Kíváncsian várod, milyen eredményt értél el ebben az izgalmas versenyben.

Nem is kell sokáig várni, hogy kihirdesék az eredményt. 3<sup>m</sup>14<sup>s</sup> időeredménnyel a 38. lettél. A győztes **Killer Thorn** lett.

## Fegyverdobás

A következő versenyszám egy hosszúkás, sík területen kerül lebonyolításra. A körülbelül 100 méter hosszú pálya fűvel van borítva és keresztben vonalak szelik át, mindegyik mellé egy-egy szám van festve, és több mérőrud hever a szélén. A feladat egyszerű, a bírók által kiosztott, dárdához hasonló fegyvert kell minél messzebb elhajítani. Minden játékos három próbát tehet, a bírók a felrajzolt vonalak segítségével meghatározzák a távolságot és ebből a pontszámot. A teljes pontszám a három dobás eredményének összege.

Mielőtt a verseny elkezdődne, mindenkinek engedélyeznek egy-két próbadozást, hogy kiismerhesse a fegyvert. A dárda igen kis súlyú és nem is olyan könnyű messzire hajítani, mint ahogy az első pillantásra tűnt. Rájössz, hogy nem elég pusztán izomból megküldeni, ha messzire akarod dobni, akkor elég gyakorltnak kell lenned a dobófegyverek területén. Miután mindenki eleget gyakorolt, szép sorban elkezdődnek a dobások. Hamarosan te is sorra kerülsz.

A kijelölt vonalra állsz, hogy felkészülhess az első dobáshoz. Kinézed magadnak a pálya legtávolabbi pontját, s egy rövid nekifutás után útjára küldöd a dárdát. Szép ívben repül, s igencsak erőltetned kell a szemed, hogy megláthasd a becsapódás helyét! A mérők szerint ez a dobás **56 méter** hosszú lett.

A második dobásod következik. Hatalmas léptekkel futsz neki, hogy minél nagyobb lendülettel dobhass. Majdnem belépsz, de a vonalnál sikerül elengedni a fegyvert. Ujjongva figyeled, hogy sebesen tart a pálya túlsó vége felé. Ugyan nem éri el, de azért igen dicséretes teljesítmény. Megpróbálsz megtippelni a távolságot. De hiába minden tipp, a mérés eredménye számít, ami ezúttal **49 méter**.

A harmadik, befejező próbálkozásodhoz készülődsz. Hatalmas léptekkel futsz neki, hogy minél nagyobb lendülettel dobhass. Majdnem belépsz, de a vonalnál sikerül elengedni a fegyvert. Hangosan kiabálva biztatod, hogy minél messzebb szálljon. Ennek hatására (vagy más miatt) szép távolságot fut be. A bírók rögtön szaladnak mindenféle mérőeszközzel, hogy megtudják, **50 méteres** a dobásod. Miután végeztél a dobásaiddal még megnézed az utánad következő versenyzők próbálkozásait, majd türelmesen várod az eredményhirdetést.

Rövidesen véget is ér a dobálózás. Némi számolgatás után kiderül, hogy a **35. helyen** végeztél, összesen **155 métert** dobtál. Az első helyet **Fafejú a Tudós** szerezte meg.

## Mínosz-kúp szimulátor

A most következő szám bizonyára azok kedvence lesz, akik szeretnek sötét, félelmetes labirintusokban kóborolni elrejtett kincsek után kutatva. A helyszín egy építmény, amely kívülről megszólalásig hasonlít egy valódi mínosz-kúpra! A feladat egyszerű: behatolni a kúpba és kihozni a kincset, mégpedig a lehető leggyorsabban. Az útra csak egy zárnyitó készletet vihetsz magaddal, és kapsz egy tündérfény varázslatot. Ezen kívül semmilyen varázslatot és pszi képességet nem lehet alkalmazni a kúpban. A labirintusról nincs térkép, de a bírók könnyítésül jeleket hagytak hátra, melyeket követve eljuthatsz a célhoz. Csak meg kell őket találni... Az eltelt időt egy nagy homokórával mérik, és a végén átszámítják pontokká.

Már el is indul az első próbálkozó! Óvatosan lép be a kúp alacsony bejáratán. Hosszú idő múlva bukkan elő a föld alól. Elégge meg van tépázva, de a kezében ott szorongatja egy fénylő ékszer. Sikerült neki! Nem sok idő van tátani a szádat, hamarosan te következelsz. Mielőtt belépnél, az egyik bíró elmormolja Rád a tündérfényt és a kezedbe nyom egy zárnyitó készletet. Nagy levegőt veszel, s miután utoljára körbepillantasz várakozó társaidon, beóvakodsz a félgömb alakú építmény belsejébe.

A kúp belülről eléggé romosnak tűnik. Néhány csúf kinézetű és töredezett kőszobor adja meg az alaphangulatot, melyek a mágikus fényben ijesztő árnyakat vetnek a málladozó, ősi faragásokkal díszített falakra. Lépéseid hatására por szállong, és pókháló tapad az orrodra. Igazán kitakaríthattak volna itt a verseny előtt! Ráadásul ez a szag! Elég élethűre sikeredett ez a szimulátor! Még rosszabb, mint a valódi!

Nem vesztegeted az időt szörnyűlködéssre, inkább hozzáállsz a kutakodáshoz. Még jó, hogy van tündérfény, enélkül csak a falak taperolásával lenne esélyed bármit is találni. Így viszont sasszedned is veheted némi hasznát. Kezed és szemed ide-oda jár a falakon és egyéb sík felületeken, hátha sikerül kiszúrnod a jeleket. Némi kutatás után vékony karcolatot tapintasz ki. Óvatosan sepred le a vastag porréteget. Jobban megnézve látod: rábukkantál az üzenetre. [4<sup>m</sup>32<sup>s</sup>] Összehúzott szemmel böngészni kezded a jeleket. Hát, szebben is írhatott volna aki idevéste! Seabaj, hatalmas logikai készséged talán segít, hogy dekódold ezt a krix-kraxot. Ez keményebb dió, mint gondoltad! Sorra próbálkozol különböző variációkkal, de mind csődöt mond. Végül már teljesen reményvesztetten számolgatsz míg nagy meglepetésedre értelmes szöveget kapsz. [13<sup>m</sup>23<sup>s</sup>]

*Tehát rájöttél a megoldásra! Ne bízd el magad: ez volt a legkönnyebb próba, a java még csak most jön! Végig kell magad verekedned az egész labirintuson, ahol számtalan veszély és kihívás vár rád. Ha vállalod, mondd ki a ybrdbi szót és bújj be!*

Fennhangon kimondod a jelszót, mire a padló közepén feltárul egy üreg. Elég sötét van lent, de azért bátran lemászol. Egy kör alakú helyiségben találod magad, amit valamilyen sziklás anyagba vágtak. Körbenézve látod, hogy több alagút is indul innen különböző irányokba. A távolból nyugtalanító neszeket hallasz, rossz szag terjeng. Most merre? Rövid kutatás után kiszúrod, hogy jobbra halvány lábnyomok vezetnek. Biztosan a bírók hagyták. Fürgén behatolsz a veszedelmes, sötét alagútba. Bár a nyomok egyre halványabbak, mégis magabiztosan követed őket az újabb és újabb elágazásokon át. [15<sup>m</sup>33<sup>s</sup>] Az alagút körülötted egyre inkább megváltozik, lejtősebb lesz, és a falak is egyre díszesebbek. Hatodik érzéked veszélyt jelez! Nem csalt a megérzésed, a padlón egy csapóajtó körvonala rajzolódik ki. Téged nem etetnek meg ilyen ócska trükkkel! Nekifutva átugrod a veszélyes szakaszt.

Hamarosan kékes fényt látsz magad előtt, s rövidesen meg is érkezel egy varázslatos csarnokba. A helyiség félgömb alakú, s a falakat mágikus jelek borítják. A padlón pedig egy pentagramma látható, amit jobban megnézve teleportkapunak gondolsz. Mivel kijárat nincs, elhatározod, hogy kipróbálsz. Azonban a rajzolat nem teljes, még néhány rúnával ki kellene egészíteni. Törni kezded a fejed. Mint a mágia tudora, rutinból beírod a megfelelő jeleket, majd belépsz a körbe. Hatalmas villanást látsz, majd minden elsötétül egy pillanatra. [17<sup>m</sup>29<sup>s</sup>]

Valami hideg helyiségben találod magad, és félhomály van, de mintha lassan erősödne a fény. Körbepillantasz, s megdöbbenve látod, hogy minden oldalról marcona alakok vesznek körül. Gyorsan védekező állást veszel fel, de mikor elegendő a fény, hogy rendesen láthass, rájössz, hogy saját tükörképeidet nézted ellenfélnek. A szoba tele van tükrökkel, s köztük keskeny folyosók, járatok vezetnek. Na, innen érdekes lesz kijutni! Kis tapogatózással, s némi logikával már nem is olyan nehéz dolog innen kijutni. Pár kanyar után már meg is van a kivezető út, hamarosan már egy széles folyosón lépkedsz. [19<sup>m</sup>1<sup>s</sup>] Nem sokáig örülhetsz, néhány kanyar után a folyosó végét egy vasrács zárja le. A rácsok érdekes, csavart alakzatot formálnak. Próbálsz felemelni, de iszonyú nehéz. Talán valami titkos mechanika mozgatja? A falak köveit

kocogtatod, hátha valamelyik elmozdul. Sikerrel jársz, a félrecsúszó kő mögött egy kapcsolót tapintasz ki, amit el is fordítasz. Hangosan, idegtépően csikorogva a rács kinyílik. [23<sup>m</sup>45<sup>s</sup>] Továbbindulsz. Nem feledkezel meg az óvatosságról, s így észreveszed a neked szánt, de gyengén álcázott hálócspadát. Gúnyosan mosolyogva kerülöd el.

Egyszerre véget ér a folyosó, s egy mély szakadék tátong előtted. Csak egy ócska kötélhíd vezet át. Lepillantasz a mélybe, de nem látod a fenekét, csak valami baljós, kavargó sötétséget. Rövid habozás után nekivágsz. Vigyázva lépkedsz, igyekszel nem lenézni. Megkönnyebbülve sóhajtasz fel, mikor átérsz. Nem is volt olyan nehéz! Újabb folyosón indulsz el. Nem haladhatsz azonban sokáig, ugyanis egy ajtót találsz, "KINCS" felirattal! Ez lehet itt a kincseskamra! Csak be kell menni és szünet! Ez azonban nem lesz könnyű, ugyanis elfelejtettek kilincset szerelni az ajtóra! Kénytelen leszel brutalizálni egy kicsit. Befeszítesz és vállall megtaszajtod az ajtót. Úgy tűnik túlontúl izmos vagy, mert azonnal összeszakad. [26<sup>m</sup>15<sup>s</sup>]

Itt vagy hát a kincseskamrában! A szoba szemközti falánál áll egy lezárt láda, mélyén az áhított kincs! Mielőtt a ládához lépnél, gyanakodva nézel körül. Szemed megakad egy ketrecen, mely a plafonról lóg, s csak arra vár, hogy rád essen. Nagy ívben elkerülöd a csapdát. A ládához lépsz. Sajnos a fosztogatást egy lakat akadályozza. Sebaj, előkapod az álkulcsokat. Sorban végigpróbálgatod az összes álkulcsot, hátha valamelyik jobban odaillik. Húzogatód, bökdösöd, csavargatód, míg végül ügyeskedésed sikerrel jár, nehezen ugyan, de kinyitod a lakatot. [31<sup>m</sup>4<sup>s</sup>] Visszafojtott lélegzettel emeled fel a ládika tetejét. Egy csillogó, elefántcsont díszítésű nyakéket találsz benne! Gyorsan zsebre vágod. Találsz még egy papírtekercset is, valami írás van rajta rajta. Talán ez mondja meg, hogy lehet innen kijutni? Nekiállsz, hogy kibetűzd.

*Megszerezted a kincset, de még nincs vége, még ki is kell jutnod! Ha azt teszed amit mondok, könnyen megtalálod a kivezető utat. Forogj körbe, kalimpálgj a karjaiddal, eközben pedig kiabáld hangosan azt, hogy "Hülye vagyok, üssetek!"*

Rövid tűnődés után követed az utasításokat, remélve, hogy közben nem lát senki. Mikor végzel, nagy zajjal egy nyílás támad a szoba mennyezetén, s nem is olyan messze fent fényt pillantasz meg! Felemelt karral ugrálsz, hogy meg tudd ragadni a szabadság felé vezető járat peremét. Elég magasan van, így nem könnyű a dolog, de végül sikerül. Némi erőlködéssel felhúzod magad, s lassan mászni kezdesz a csúszós aknában. Kiható melóval eléred a felszínt. [39<sup>m</sup>31<sup>s</sup>] Megkönnyebbülsz, hogy magad mögött tudod a sötét labirintust. Már csak meg kell várni, hogy a többi szerencsétlen flótás kijusson. Közben a szerzett ékszert vizsgálod, s megállapítod, hogy ügyes hamisítvány. Bosszúságod a közelgő eredményhirdetés tereli el.

Nemsokára elhangzik a végeredményed: **39<sup>m</sup>31<sup>s</sup>** időeredménnyel a **40.** lettél. A győztes **Sunyi.**

## A Tudás Próbája

Rendhagyó feladat következik, most nem az erődöt, ügyességed, vagy gyakorlati jártasságaidat teszik próbára, hanem a gógyid csiszoltságát, vagyis azt, hogy a személyes tapasztalat útján elsajátított tudást, hogyan tudod hasznosítani az elméletben. Egy írásbeli tesztet kell kitöltened, ahol különböző trükkös kérdésekre kell válaszolnod. A helyes válaszok száma alapján a bírák eldöntik, ki is a legnagyobb lángelme a versenyzők közül.

Mindenkit leültetnek egy asztalhoz, elegendő mennyiségű tollal és papírral ellátva. Alig várod már, hogy előkerüljön a tesztlap. Egy apró gnóm kerül elő, s szép sorban mindenki elé tesz egy köteg nyomtatványt, ami pontosan 200 (azaz kettőszáz) kérdést tartalmaz. –*Szent túróslépény!* – kiáltod. – *Ezt mind ki kell tölteni?* – Mivel senkitől sem kapsz választ, nekilátsz átnézni a kérdéseket.

Nem nagyon tudsz elmerülni a feladatban, máris hallod a neved. Ja, csak rád szóltak. Még nem kapták meg a jelet a versenyszám megkezdésére. Elmélkedni kezdesz, milyen ostoba kérdéseket lehet ilyenkor feltenni. Kíváncsiságod hamarosan csillapíthatod, ugyanis megadják a jelet a teszt kitöltésére.

Pite kérdésekkel kezdődik a feladatsor: *Mi a kedvenc színed? Hány lába van egy féllábú százlábúnak? Milyen fajba tartozol? Mennyi egy meg egy? Hány púpja van a kétpupúnak?* Mi van? Idiótábbnál idiótább kérdések. Ki az a marha, aki ilyeneket ki tud találni? Már kezded fogalmazni a petíciót, hogy váltsák le a verseny szervezőit.

*"Tisztelt Nagyérdemű Szervezőbizottság! Ezennel javaslom, hogy ..."* Rájössz, hogy talán nem ez a leghalkalmasabb idő az ilyesmire, inkább a megoldással kéne foglalkoznod. Gyorsan tovább dolgozol.

A szervezők, úgy látszik, megijedtek a megkezdett levélről, mert egyre értelmesebb, gyakorlatiasabb kérdések jönnek: *Mi készül a polip szívókából? Mit csinál egy varkaudar behemót, ha felbőszítet? Milyen*

*gyors a spagulár? Hol terem a pénzmatók? Miből készül a raaba-főzet? Milyen színű a pris*

Húha. Itt elfogyott a kérdés. – *Mester!* – kiáltasz a bírónak. – *Ellopták a kérdésemet!* – A bíró bambán néz ki a fejéből, majd aláírkantja a papírodat. – *Jó, hogy szóltál* – mondja – *majd ezt figyelembe veszem.* Büszkén húzod ki magad. Micsoda szemek kellettek ahhoz, hogy ezt a hibát észrevedd! Na haladjunk tovább! Egyre izgalmasabb a játék. Különböző, Ghalla történelmével, kalandozókkal, Közös Tudatokkal kapcsolatos kérdéseket kapsz. *Hány varkaudar falut fedeztek már fel a kalandozók? Milyen tárgyakat kell leadni az Ezüstmágusok Kürtjéhez? Hány Közös Tudat létezik Ghallán? Melyik KT nyerte a Tudatok közötti háborút? Kik nyertek bárdversenyt?* A nehéz feladványok ellenére te magabiztosan írod be a válaszokat. Rajtad aztán nem fognak ki!

A felügyelők figyelmeztetik a társaságot, hogy a megoldásokra kapott idő fele már eltelt, úgyhogy összekapod magad és megpróbálsz gyorsítani. A kérdések azonban egyre nehezebbek. *Mire jó a tudatkutatás? Mitől véd a pszi-acéltorony? Mit használunk el jégcsóvánál? Milyen komponens kell a tűzesőhöz? Papi vagy varázslói varázslat a lélek védelme?* Nagyon nehéz kérdések, de neked is megvan a magadhoz való eszed. Amelyiknél nem vagy biztos, ott bőszen tippelsz.

Közeledsz a teszt végéhez. A kérdések az Univerzum végső titkait feszegetik. *Hány kromoszómája van egy alpesi tehénnek? Miért kék az ég? Mi az a herpás kurbinator? Hogyan perturbálja a retardált elongáció az antiszinguláris diszperziót? Hogyan működik a csippentyűs ingo-verbuvátor?*

Még javában dolgozol, mikor megszólal a versenyszám végét jelző duda hangja. Mit sem törödsz a dologgal, tovább töltöd a tesztlapot. A gnóm hangosan szidalmazva veszi el tőled a kérdőíveket. Amíg a bírók a tesztek javítják, társaidal megbeszéled a helyes válaszokat. Megnyugodva konstátalod, hogy nem te vagy az egyetlen hülye a mezőnyben.

Rövidesen kiderül az igazság, már hozzák is a kijavított dolgozatokat. Úgy érzed magad, mint az iskolában, miközben a neveket és a pontokat olvassák. **171** kérdésre sikerült helyesen válaszolnod, és így a **6. helyen** végeztél. Az első a stréber **Ridge Valentine** lett.

## Mászás

A soron következő próba alkalmából egy irdatlan, meredek hegyhez vezetik a társulatot. A teteje nem is látszik, olyan magas. A főbíró elmondja, hogy a hegy tetején egy szál különleges virág van, ezt kell megszereznie a győztesnek. A hegycsúcsra minden segédeszköz nélkül, pusztá kézzel kell felmászni. Ha valaki netán leesne útközben, azt a haláltól egy speciális varázslat megvédi, de a játékból kiesik. Az nyer, aki le tudja tépni a virágot. A többi versenyző aszerint kap pontot, hogy milyen magasra, és milyen gyorsan jutott. Ha senki nem tud eljutni a csúcsig, akkor az a versenyző győz, aki a legmagasabbra mászott.

Miután ismertették a szabályokat, minden versenyző elfoglalja helyét körben a hegy tövében. Egy síppal megadják a jelet az indulásra. Mászni kezdesz.

Az első szakasz elég könnyű, csupa kiszögellés, meg nem is túl meredek. Hatalmas szökellésekkel, rekordsebességgel haladsz felfelé. Lepillantva látod, hogy már többen le is perceltek. Te azonban feljutottál a legelső szakasz tetejére. **[1<sup>m</sup>34<sup>s</sup>]** Hamarosan azonban észreveszed, hogy egyre meredekebb a fal, s egyre kevesebb a kiszögellés. Nem számít a nehezebb terep, téged, a hegyek ördögét ilyen apróság cseppet sem lassít le. Még némi tornázkodás után eléred a második időmérő pontot. **[2<sup>m</sup>58<sup>s</sup>]**

A következőkben egy nehezen mászható fa- és kötélépület meghódítása a feladat. Néhol meg sem tudod vetni a lábad, csak a kezeddél húzod felfelé magad, de a profi mászónak ez nem jelent gondot. Hamarosan a kötélátakolmány tetejét is eléred. **[4<sup>m</sup>12<sup>s</sup>]** Vége a kötél szakasznak. Meredek, szinte teljesen sima fal magasodik előtted. Kezed-lábad erősen nekiszorítva a falnak felfelé indulsz. Mintha be lennél kenve ragasztóval, olyan gyorsan jutsz előre. Nem tudsz tökéletesen odaragadni, egyszercsak lefordulsz, s fejjel lefelé zuhanni kezdesz. Pörögsz és sikoltozol, miközben az irdatlan mélységbe zuhansz. Talajt fogva vékony palacsintává lapulsz. Hamarosan azonban visszanyered eredeti alakod, s türelmesen várakozol az eredményhirdetésre.

A bírók némi számolgatás után kihirdetik a szám eredményét. **3 szakaszt** tudtál teljesíteni, **4<sup>m</sup>12<sup>s</sup>** alatt. Ezzel a mászásban a **43. helyet** érted el. A boldog győztes **Killer Thorn**.

## Vadászat

A most következő feladat egy igen fontos túlélő képességet tesz próbára: a kajaszerezés művészetében kell jártasságot bizonyítanod. A játék egy hatalmas, kiterjedt erdőszélen zajlik. A versenyzőknek adott idő

alatt minél több kaját kell összegyűjteniük. A bírók mindenkit ellátnak különböző csapdákkal, megkönnyítve az állatok elejtését. Egy nagy zsákot is kap mindenki, ebbe kell gyűjteni a kaját. Mielőtt még elkezdődne a verseny, a bírók közlik, hogy az így összegyűjtött élelmiszert jótékony célra fogják felhasználni. Az Olimpia befejezése után ugyanis egy nagy lakomát csapnak a verseny résztvevőinek.

Most már lassan indulni kell. A versenyzőket az erdő különböző pontjain indítják el, elkerülve azt, hogy egymás elől elhalásszák a zsákmányt. Hátadon a felszereléssel és a még üres zsákkal nekivágsz a sűrűnek.

Sűrű aljnövényzetben próbálsz meg előre haladni. Egy bozótvágó kés bizonyára megkönnyebbítené a dolgod, de túl nagy zajt csapna. Kis patakocska partján vastag, **ehető mohatelepeket** pillantasz meg. Vigyázva szeded fel a zöltséget. **[+5 kaja]** Egy fészekben szép, **faltos tojásokra** bukkansz. A finom rántottára gondolva, összefut a szádban a nyál. Vigyázva, hogy össze ne törjenek, elpakolod. **[+5 kaja]**

Nagyokat szívsz a friss erdei levegőből s kurjongatni lenne kedved séta közben. Természetesen csendben maradsz, hangosan nem lehet vadászni. **Ehető gyökérre** bukkansz. Gyorsan ásni kezdesz a környéken, s találsz még néhányat. Üres gödröket hagysz magad mögött. **[+6 kaja]** Szagot fogsz. Valahol a közelben egy **bajszos sakál** ólalkodik. "Már nem sokáig" – döntöd el magadban. Melyik csapdát kéne most használni? Hát persze, a hebrencset! Ügyesen felállítod, s eligazítod benne a csalit. Most már nincs más dolgod, mint várni. Árgus szemekkel figyeled, ahogy a bestia a csapda felé közelít. Az óvatosságról megfedelkezve szaglássza a csalit. Hirtelen a csapda hangos csttanással összezárul, s foglyul ejti az óvatlan vadállatot. Most már nincs más dolgod, mint felboncolni a zsákmányt. **[+8 kaja]** Aprócska lábnyomokat fedezel fel a földön. Azonnal felismered, illet csak a **vadásznyúl** hagy. Csendben követed, és nemsokára meg is pillantasz egy szép példányt. Megítélésed szerint a hurokcsapda felállítása lenne a legcélravezetőbb megoldás a közeledő vacsora elfogására. Gyorsan kihelyezed a megfelelően csomózott kötelet, s a másik végét fogva elbújsz egy bokorban. Halkan várakozol, míg áldozatod közelebb kerül. Mikor a hurokhoz ér, megrántod a kötél végét. A lábánál fogva kaptad el. Leölsz, és kimetszed ízletes húsát. **[+5 kaja]** **Ehető gyökérre** bukkansz. Gyorsan ásni kezdesz a környéken, s találsz még néhányat. Üres gödröket hagysz magad mögött. **[+6 kaja]**

Menet közben a vadcsapásokat figyeled, hátha valamelyiken friss nyomokra bukkansz. A bokrokat is figyeled, hátha valamelyiken ehető bogyót találsz. Sikerül követned egy **surranó borz** nyomait. Nemsokára meg is pillantod a jól megtermett állatot. Itt az ideje, hogy elejtsd. Melyik csapdát kéne most használni? Hát persze, a hebrencset! Ügyesen felállítod, s eligazítod benne a csalit. Most már nincs más dolgod, mint várni. Némi várakozás után a kiszemelt áldozat a kelepce közelébe ér. Észrevette a csalit, és érdeklődést tanúsít iránta. Csatt!! Megvan! Most már hiába próbál menekülni. Kivégzed, s kivágod ízletes részeit. **[+5 kaja]** Vadászkürt hangja üti meg a füledet. Vége a vadászatnak. Sietsz vissza a kiindulási pontra, s átadod a zsákmányt a bírónak. Megvizsgálja, majd leméri leméri a szerzett kaját.

Hamarosan minden kaját összeszámolnak, lemérnek minden zsákmányt, s kihirdetik az eredményt. Összesen **40 kaját** gyűjtöttél, ezzel a **32.** legjobb vadásznak bizonyultál. A győztes **Nano Pallanthoff.**

## Eredményhirdetés

Véget ért az utolsó versenyszám is. A bírók arra készülnek, hogy nyilvánosan kihirdessék a győzteseket. A főbira feláll az emelvényre és hangosan olvasni kezdi a neveket. Először az összetett verseny dobogón végzett versenyzői kerülnek kihirdetésre kategóriánként.

Először az első kategória dobogósait hirdetik ki. A harmadik helyen **Alaron** végzett, a második **Vidám Szalmaszál**, a kezdők bajnoka (vagy a bajnokok kezdője) pedig **Schadel Morscher** lett. A három versenyző boldogan lépdel fel az emelvényre a taps közepette.

A második kategória legjobbjai: A harmadik **Daemon** végzett, második helyen futott be **Zanthia**, a legjobb amatőr kalandozó pedig **Qy Eonarda Thianor**. Mindhárman vidáman integetve másznak fel a bírók mellé az állványra.

A harmadik csoportban már a tapasztaltabb kalandozók vettek részt. A főbíró a következő neveket olvassa fel a cetlijéről: Harmadik helyen ért célba **Ababo**, a második legjobb eredményt **Vadak Ura** tudhatja be magáénak, a kategória győztese pedig ma **Pusztító**. Taps kíséri az emelvényre felszökellő versenyzőket.

A veterán kategória győztesei következnek. A dobogó harmadik fokára **Brutalitisz** állhat fel, eggyel felette, a második helyre pedig **Bohmer Kair**. Mindkettőjüket megverte azonban az igazi veterán **Csak Csupi**. A győztesek ujjongva ugrálnak és vállveregetések közepette fellépdelnek a dobogóra.

Nagy izgalom várja a mesterek bajnokainak kihirdetését. A harmadik legjobb pontszámot a **Killer Thorn** érte el. A második helyen **Biztoskezü Veriel** tündököl. A mesterbajnok azonban **Sunyi**. Mindhárman büszke, mesterekhez méltó léptekkel haladnak fel az emelvényre. A többi versenyző hatalmas ovációban éljenzi a bajnokokat.

A következőként kihirdetett három versenyző a legjobb a legjobbak között, ők a legmagasabb kategória bajnokai. Kiváló versenyzéssel **G'run'dygg** szerezte meg a harmadik helyet. A majdnem-legjobb, vagyis a második **Annak**. A legkiválóbb kalandozónak kijáró dicsőséget viszont **Ramirez Crashed** aratta le. A három legenda vidáman halad el az őket ünneplő egyszerű halandók között, egyenesen az emelvényre.

A főbíró még egyszer gratulál mindenkinek a szerepléséhez, s a győzteseknek egy-egy Pöröly Emlékérmét nyújt át.

A következőkben minden versenyszámban meghirdetik az abszolút bajnokot.

Kihirdetik a mesterlövészek királyát: a legélesebb szemű és legbiztosabb kezű kalandozó a mezőnyben **G'run'dygg** lett. Kitörő örömmel veszi át a jól megérdemelt Pöröly Emlékérmét.

A lovasok legjobbját, a vad hátasok ördöge nem más, mint **Gorrt Kosugi**. A nagy idomár meglepetti sapkáját és felgaloppozik az emelvényre, hogy átvegye a Pöröly Emlékérmét.

A dobófegyverekben legmagasabb fokú jártasságát bizonyító versenyző **En' Laos** lett. Először kicsit ünnepel, majd felsiet az emelvényre a Pöröly Emlékéremért.

A legnagyobb kincsvadász, aki semmi veszélytől nem riad vissza, a labirintusok császára **Annak**. Most újabb kincset szerzett, egy értékes Pöröly Emlékérmét. Fel is szalad a dobogóra, hogy birtokba vehesse.

A legokosabb, a legnagyobb lángelme, minden tudásnak ősatyja a bölcs **Eredil**, az iq-bajnok. Büszke, bölcs ábrázattal veszi át a Pöröly Emlékérmét.

A hegyek ura, a magasság és mélység bajnoka, aki nem szenved tériszonytól és már jobban mászik, mint jár **Pusztító** lett. Férge mozgással mászik fel az emelvényre jutalmáért, a Pöröly Emlékéremért.

A legnagyobb túlélő, az erdők mestere, a vadak réme megtisztelő címet **Alaron**, a nagy vadász érdemelte ki. Az emelvényre lépsz, hogy begyűjtse legújabb zsákmányát, a Pöröly Emlékérmét.

Az eredmények kihirdetése után még jó darabig beszélgettek, megtárgyaljátok a nap eseményeit, a verseny közben szerzett élményeiteket meséletek egymásnak. Lassacskán azonban eljön az ideje a búcsúzkodásnak, s minden kalandozó visszatér táborhelyére. Megérkezve látod, hogy az extradimenzionális utazás során fellépő időtranszformáció miatt Ghallán mindössze néhány perc telt el azóta, hogy útnak indultál. Bár kissé fáradt vagy a hatalmas verseny után, mégis vidáman folytatod tovább a kalandozást.



## I. Nyílt Pöröly Rend Olimpia 5. Kategória Végeredmény

## Lövészet

| Hely | Szám | Név                | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | Hely | Szám | Név               | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. |
|------|------|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|------|------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|
| 1.   | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 28 | 26.  | 2977 | Fortamin          | 30 | 30 | 27 | 29 | 22 | -  | -  |
| 2.   | 1490 | Dess               | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 27 | 26.  | 3015 | Sex Action        | 30 | 30 | 29 | 27 | 22 | -  | -  |
| 3.   | 3639 | Chaar-Lee          | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 29 | -  | 28.  | 4981 | Shang Tsung       | 29 | 30 | 25 | 26 | 20 | -  | -  |
| 3.   | 4993 | Vasverő Dániel     | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 29 | -  | 29.  | 1173 | Issus Banth       | 30 | 29 | 22 | 23 | -  | -  | -  |
| 5.   | 5716 | Biztoskezü Veriel  | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 28 | -  | 30.  | 5780 | Durazbar Grun     | 30 | 29 | 26 | 22 | -  | -  | -  |
| 6.   | 5528 | Givangel           | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 27 | -  | 31.  | 3970 | Nano Pallanthoff  | 29 | 29 | 26 | 21 | -  | -  | -  |
| 7.   | 2195 | Killer Thorn       | 30 | 30 | 30 | 30 | 29 | 27 | -  | 31.  | 5216 | Xantia Morphia    | 30 | 29 | 25 | 21 | -  | -  | -  |
| 8.   | 3762 | Spunkmeyer         | 30 | 30 | 30 | 29 | 29 | 27 | -  | 31.  | 2577 | Rhiannon          | 30 | 30 | 24 | 21 | -  | -  | -  |
| 8.   | 5908 | Acheron            | 30 | 30 | 30 | 30 | 28 | 27 | -  | 34.  | 5940 | Gilthanas         | 30 | 30 | 28 | 20 | -  | -  | -  |
| 10.  | 1733 | Sunyi              | 30 | 30 | 30 | 29 | 28 | 27 | -  | 35.  | 2957 | Fürge Calver      | 30 | 26 | 24 | 20 | -  | -  | -  |
| 11.  | 5785 | Arany Macska       | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 26 | -  | 36.  | 1125 | Sotyo remo Tokdo  | 30 | 25 | 25 | 18 | -  | -  | -  |
| 12.  | 2567 | Balfasz            | 30 | 30 | 30 | 30 | 29 | 26 | -  | 37.  | 1041 | Zsebmetsző Joe    | 27 | 20 | 20 | -  | -  | -  | -  |
| 13.  | 5389 | Mohammad           | 30 | 30 | 30 | 29 | 30 | 25 | -  | 38.  | 2205 | Ridge Valentine   | 30 | 24 | 19 | -  | -  | -  | -  |
| 14.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 30 | 30 | 30 | 30 | 28 | 25 | -  | 39.  | 2229 | Fafejú a Tudós    | 26 | 22 | 19 | -  | -  | -  | -  |
| 14.  | 3489 | Analotha           | 30 | 30 | 30 | 28 | 30 | 25 | -  | 40.  | 1156 | Gobó Munfann      | 28 | 19 | 19 | -  | -  | -  | -  |
| 16.  | 2285 | Viza EtDran        | 30 | 30 | 29 | 30 | 28 | 25 | -  | 41.  | 3041 | Dagby the Kell4es | 30 | 28 | 18 | -  | -  | -  | -  |
| 17.  | 3095 | Elfeanor           | 30 | 30 | 30 | 30 | 26 | -  | -  | 42.  | 2980 | Emirtage          | 30 | 23 | 18 | -  | -  | -  | -  |
| 18.  | 4224 | Grimlairs          | 30 | 30 | 30 | 29 | 26 | -  | -  | 43.  | 1827 | Elektor Kalandor  | 23 | 21 | 18 | -  | -  | -  | -  |
| 19.  | 2758 | A Ragadozó         | 30 | 30 | 29 | 25 | 26 | -  | -  | 44.  | 3516 | Ensi Elemon       | 24 | 19 | 18 | -  | -  | -  | -  |
| 20.  | 1625 | Iron Hand          | 30 | 30 | 30 | 30 | 25 | -  | -  | 45.  | 2040 | Rhiannon Daddy    | 24 | 19 | 16 | -  | -  | -  | -  |
| 21.  | 2135 | Lüke Szálybaver    | 30 | 30 | 29 | 27 | 25 | -  | -  | 46.  | 1745 | Lexendorin        | 23 | 21 | 15 | -  | -  | -  | -  |
| 22.  | 5770 | Gunymák anyó       | 30 | 30 | 30 | 24 | 24 | -  | -  | 47.  | 4596 | Ydau Sugmma       | 25 | 19 | 14 | -  | -  | -  | -  |
| 23.  | 2257 | Storm Master       | 30 | 30 | 29 | 30 | 23 | -  | -  | 48.  | 1475 | Fortuna           | 24 | 19 | 14 | -  | -  | -  | -  |
| 24.  | 2610 | Malvern            | 30 | 30 | 28 | 29 | 23 | -  | -  | 49.  | 2952 | Véreskezü Gorath  | 20 | 19 | 10 | -  | -  | -  | -  |
| 25.  | 1954 | Kharizmosz         | 30 | 30 | 30 | 27 | 22 | -  | -  |      |      |                   |    |    |    |    |    |    |    |

## Lovaglás

| Hely | Szám | Név                | Idő                            | Bün.            | Össz.                          | Hely | Szám | Név               | Idő                            | Bün.            | Össz.                          |
|------|------|--------------------|--------------------------------|-----------------|--------------------------------|------|------|-------------------|--------------------------------|-----------------|--------------------------------|
| 1.   | 2195 | Killer Thorn       | 1 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 1 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 26.  | 3970 | Nano Pallanthoff  | 2 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> |
| 2.   | 1733 | Sunyi              | 2 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 27.  | 2952 | Véreskezü Gorath  | 2 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> |
| 3.   | 1125 | Sotyo remo Tokdo   | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 27.  | 5940 | Gilthanas         | 2 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> |
| 3.   | 2980 | Emirtage           | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 29.  | 2977 | Fortamin          | 2 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> |
| 3.   | 3095 | Elfeanor           | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 30.  | 2567 | Balfasz           | 2 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 2 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> |
| 6.   | 2229 | Fafejú a Tudós     | 1 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> | 20 <sup>s</sup> | 2 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 31.  | 2758 | A Ragadozó        | 2 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  |
| 7.   | 1954 | Kharizmosz         | 2 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 32.  | 5216 | Xantia Morphia    | 2 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  |
| 7.   | 1475 | Fortuna            | 2 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 33.  | 2577 | Rhiannon          | 2 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  |
| 9.   | 2957 | Fürge Calver       | 2 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 34.  | 1625 | Iron Hand         | 3 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  | 5 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 5 <sup>s</sup>  |
| 9.   | 3639 | Chaar-Lee          | 2 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 35.  | 5389 | Mohammad          | 3 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  |
| 11.  | 2257 | Storm Master       | 2 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> | 36.  | 2285 | Viza EtDran       | 3 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup> |
| 12.  | 5716 | Biztoskezü Veriel  | 2 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 37.  | 4981 | Shang Tsung       | 3 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> |
| 13.  | 2610 | Malvern            | 2 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 38.  | 1490 | Dess              | 3 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> |
| 13.  | 3489 | Analotha           | 2 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 39.  | 1745 | Lexendorin        | 3 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> |
| 15.  | 1173 | Issus Banth        | 2 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 40.  | 1041 | Zsebmetsző Joe    | 3 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> |
| 16.  | 3762 | Spunkmeyer         | 2 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 41.  | 1827 | Elektor Kalandor  | 3 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> |
| 16.  | 5528 | Givangel           | 2 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 42.  | 2205 | Ridge Valentine   | 3 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> |
| 16.  | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 2 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 42.  | 3041 | Dagby the Kell4es | 3 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> |
| 19.  | 5908 | Acheron            | 2 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 44.  | 4596 | Ydau Sugmma       | 3 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> |
| 20.  | 3015 | Sex Action         | 2 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 45.  | 2040 | Rhiannon Daddy    | 3 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 3 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> |
| 20.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 2 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 46.  | 5780 | Durazbar Grun     | 3 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> |
| 22.  | 5785 | Arany Macska       | 2 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 46.  | 4224 | Grimlairs         | 3 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 3 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> |
| 23.  | 5770 | Gunymák anyó       | 2 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 48.  | 1156 | Gobó Munfann      | 3 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 4 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  |
| 24.  | 2135 | Lüke Szálybaver    | 2 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 49.  | 3516 | Ensi Elemon       | 3 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 40 <sup>s</sup> | 4 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 25.  | 4993 | Vasverő Dániel     | 2 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 2 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> |      |      |                   |                                |                 |                                |

## Fegyverdobás

| Hely | Szám | Név               | 1. | 2.  | 3. | Össz | Hely | Szám | Név                | 1. | 2. | 3. | Össz |
|------|------|-------------------|----|-----|----|------|------|------|--------------------|----|----|----|------|
| 1.   | 2229 | Fafejú a Tudós    | 82 | 100 | 93 | 275  | 26.  | 4596 | Ydau Sugmma        | 52 | 72 | 49 | 173  |
| 2.   | 2980 | Emirtage          | 81 | 80  | 84 | 245  | 27.  | 5716 | Biztoskezü Veriel  | 60 | 47 | 64 | 171  |
| 3.   | 3516 | Ensi Elemon       | 88 | 81  | 75 | 244  | 28.  | 2610 | Malvern            | 62 | 52 | 56 | 170  |
| 4.   | 1475 | Fortuna           | 88 | 75  | 72 | 235  | 29.  | 3970 | Nano Pallanthoff   | 51 | 50 | 68 | 169  |
| 5.   | 1745 | Lexendorin        | 71 | 71  | 85 | 227  | 30.  | 1156 | Gobó Munfann       | 60 | 47 | 59 | 166  |
| 6.   | 2205 | Ridge Valentine   | 80 | 68  | 76 | 224  | 30.  | 5785 | Arany Macska       | 52 | 58 | 56 | 166  |
| 7.   | 2952 | Véreskezü Gorath  | 76 | 68  | 75 | 219  | 32.  | 4224 | Grimlairs          | 60 | 50 | 54 | 164  |
| 8.   | 3041 | Dagby the Kell4es | 85 | 68  | 65 | 218  | 33.  | 2040 | Rhiannon Daddy     | 52 | 52 | 58 | 162  |
| 9.   | 1173 | Issus Banth       | 73 | 72  | 72 | 217  | 34.  | 3015 | Sex Action         | 49 | 55 | 52 | 156  |
| 10.  | 5216 | Xantia Morphia    | 75 | 64  | 76 | 215  | 35.  | 1490 | Dess               | 56 | 49 | 50 | 155  |
| 11.  | 2195 | Killer Thorn      | 73 | 62  | 77 | 212  | 36.  | 2567 | Balfasz            | 52 | 51 | 50 | 153  |
| 11.  | 5940 | Gilthanas         | 62 | 73  | 77 | 212  | 37.  | 1954 | Kharizmosz         | 47 | 55 | 49 | 151  |
| 13.  | 1125 | Sotyo remo Tokdo  | 77 | 65  | 68 | 210  | 38.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 62 | 41 | 47 | 150  |
| 14.  | 2977 | Fortamin          | 60 | 68  | 78 | 206  | 39.  | 3489 | Analotha           | 45 | 39 | 50 | 134  |
| 15.  | 2758 | A Ragadozó        | 65 | 68  | 72 | 205  | 40.  | 1625 | Iron Hand          | 37 | 47 | 49 | 133  |
| 15.  | 1827 | Elektor Kalandor  | 73 | 59  | 73 | 205  | 41.  | 4993 | Vasverő Dániel     | 36 | 47 | 45 | 128  |
| 17.  | 2957 | Fürge Calver      | 58 | 73  | 71 | 202  | 42.  | 3639 | Chaar-Lee          | 41 | 42 | 41 | 124  |
| 18.  | 2577 | Rhiannon          | 60 | 63  | 78 | 201  | 43.  | 2135 | Lüke Szálybaver    | 30 | 36 | 45 | 111  |
| 19.  | 4981 | Shang Tsung       | 63 | 69  | 67 | 199  | 43.  | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 30 | 36 | 45 | 111  |
| 20.  | 1733 | Sunyi             | 54 | 73  | 67 | 194  | 45.  | 5780 | Durazbar Grun      | 34 | 37 | 34 | 105  |
| 21.  | 1041 | Zsebmetsző Joe    | 55 | 59  | 77 | 191  | 46.  | 3095 | Elfeanor           | 32 | 34 | 19 | 85   |
| 22.  | 5389 | Mohammad          | 63 | 67  | 59 | 189  | 46.  | 5528 | Givangel           | 36 | 33 | 16 | 85   |
| 23.  | 5908 | Acheron           | 55 | 62  | 71 | 188  | 48.  | 3762 | Spunkmeyer         | 29 | 24 | 29 | 82   |
| 24.  | 2285 | Viza EtDran       | 52 | 62  | 69 | 183  | 49.  | 5770 | Gunymák anyó       | 21 | 25 | 26 | 72   |
| 25.  | 2257 | Storm Master      | 71 | 56  | 55 | 182  |      |      |                    |    |    |    |      |

## Mínosz-kúp szimulátor

| Hely | Szám | Név                | Idő                             | Hely | Szám | Név               | Idő                             | Hely | Szám | Név               | Idő                             |
|------|------|--------------------|---------------------------------|------|------|-------------------|---------------------------------|------|------|-------------------|---------------------------------|
| 1.   | 1733 | Sunyi              | 17 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup> | 18.  | 1173 | Issus Banth       | 27 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 35.  | 2229 | Fafejű a Tudós    | 34 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 2.   | 2567 | Balfasz            | 18 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 19.  | 1041 | Zsebmetsző Joe    | 28 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 36.  | 1125 | Sotydo remo Tokdo | 35 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> |
| 3.   | 2257 | Storm Master       | 19 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 20.  | 2227 | Emella a Bombázó  | 28 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 37.  | 4981 | Shang Tsung       | 36 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 4.   | 3639 | Chaar-Lee          | 23 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 21.  | 3970 | Nano Pallanthoff  | 28 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> | 38.  | 5216 | Xantia Morphilia  | 38 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> |
| 5.   | 3015 | Sex Action         | 24 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 22.  | 3489 | Analotha          | 29 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 39.  | 1954 | Kharizmosz        | 38 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> |
| 6.   | 2952 | Véreskezű Gorath   | 25 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 23.  | 5528 | Givangel          | 29 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> | 40.  | 1490 | Dess              | 39 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> |
| 7.   | 2957 | Fürge Calver       | 25 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 24.  | 5716 | Biztoskezű Veriel | 29 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 41.  | 5389 | Mohammad          | 39 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup> |
| 7.   | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 25 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 25.  | 2205 | Ridge Valentine   | 29 <sup>m</sup> 55 <sup>s</sup> | 42.  | 2285 | Viza EtDran       | 39 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> |
| 9.   | 2758 | A Ragadozó         | 26 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 26.  | 1827 | Elektor Kalandor  | 30 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 43.  | 1156 | Gobó Munfann      | 40 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  |
| 10.  | 3095 | Elfeanor           | 26 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 27.  | 5785 | Arany Macska      | 30 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 44.  | 4993 | Vasverő Dániel    | 41 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> |
| 11.  | 2577 | Rhiannon           | 26 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 28.  | 3762 | Spunkmeyer        | 30 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 45.  | 2040 | Rhiannon Daddy    | 42 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> |
| 12.  | 5908 | Acheron            | 26 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 29.  | 5770 | Gunymák anyó      | 30 <sup>m</sup> 55 <sup>s</sup> | 46.  | 4224 | Grimlairs         | 52 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 13.  | 3041 | Dagby the Kell4es  | 27 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  | 30.  | 2977 | Fortamin          | 31 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 47.  | 2135 | Lüke Szálybaver   | 57 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> |
| 14.  | 1745 | Lexendorin         | 27 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  | 31.  | 1625 | Iron Hand         | 32 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  | 48.  | 5780 | Durazbar Grun     | 76 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> |
| 15.  | 5940 | Gilthanas          | 27 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 32.  | 1475 | Fortuna           | 32 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> | 49.  | 3516 | Ensi Elemon       | 90 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 16.  | 2195 | Killer Thorn       | 27 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 33.  | 2980 | Emirtage          | 32 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> |      |      |                   |                                 |
| 17.  | 4596 | Ydau Sugmma        | 27 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 34.  | 2610 | Malvern           | 33 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> |      |      |                   |                                 |

## Tudás Próbája

| Hely | Szám | Név                | Pont | Hely | Szám | Név              | Pont | Hely | Szám | Név             | Pont |
|------|------|--------------------|------|------|------|------------------|------|------|------|-----------------|------|
| 1.   | 2205 | Ridge Valentine    | 179  | 15.  | 1475 | Fortuna          | 164  | 35.  | 1745 | Lexendorin      | 149  |
| 2.   | 5716 | Biztoskezű Veriel  | 177  | 19.  | 5785 | Arany Macska     | 163  | 35.  | 2195 | Killer Thorn    | 149  |
| 3.   | 5780 | Durazbar Grun      | 173  | 20.  | 4224 | Grimlairs        | 162  | 35.  | 1173 | Issus Banth     | 149  |
| 4.   | 5528 | Givangel           | 172  | 21.  | 3516 | Ensi Elemon      | 161  | 35.  | 5940 | Gilthanas       | 149  |
| 4.   | 5908 | Acheron            | 172  | 21.  | 2567 | Balfasz          | 161  | 39.  | 3639 | Chaar-Lee       | 148  |
| 6.   | 1490 | Dess               | 171  | 23.  | 4981 | Shang Tsung      | 160  | 39.  | 3762 | Spunkmeyer      | 148  |
| 6.   | 3015 | Sex Action         | 171  | 24.  | 2285 | Viza EtDran      | 159  | 41.  | 2135 | Lüke Szálybaver | 146  |
| 8.   | 1125 | Sotydo remo Tokdo  | 170  | 25.  | 2229 | Fafejű a Tudós   | 158  | 42.  | 3095 | Elfeanor        | 145  |
| 9.   | 2758 | A Ragadozó         | 169  | 25.  | 3970 | Nano Pallanthoff | 158  | 43.  | 4596 | Ydau Sugmma     | 144  |
| 9.   | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 169  | 27.  | 2040 | Rhiannon Daddy   | 157  | 44.  | 2977 | Fortamin        | 143  |
| 11.  | 1733 | Sunyi              | 166  | 28.  | 1625 | Iron Hand        | 156  | 45.  | 2257 | Storm Master    | 140  |
| 12.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 165  | 29.  | 1827 | Elektor Kalandor | 155  | 46.  | 1041 | Zsebmetsző Joe  | 139  |
| 12.  | 2980 | Emirtage           | 165  | 30.  | 2952 | Véreskezű Gorath | 153  | 47.  | 1156 | Gobó Munfann    | 132  |
| 12.  | 4993 | Vasverő Dániel     | 165  | 31.  | 2577 | Rhiannon         | 152  | 48.  | 1954 | Kharizmosz      | 130  |
| 15.  | 2957 | Fürge Calver       | 164  | 31.  | 5770 | Gunymák anyó     | 152  | 49.  | 5389 | Mohammad        | 117  |
| 15.  | 3041 | Dagby the Kell4es  | 164  | 33.  | 2610 | Malvern          | 151  |      |      |                 |      |
| 15.  | 3489 | Analotha           | 164  | 33.  | 5216 | Xantia Morphilia | 151  |      |      |                 |      |

## Mászás

| Hely | Szám | Név                | Szak | Idő                            | Hely | Szám | Név              | Szak | Idő                            |
|------|------|--------------------|------|--------------------------------|------|------|------------------|------|--------------------------------|
| 1.   | 2195 | Killer Thorn       | 6    | 4 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 26.  | 3015 | Sex Action       | 5    | 5 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 2.   | 3639 | Chaar-Lee          | 6    | 5 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>  | 27.  | 5216 | Xantia Morphilia | 5    | 5 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 3.   | 2229 | Fafejű a Tudós     | 6    | 5 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> | 28.  | 2257 | Storm Master     | 5    | 5 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> |
| 4.   | 2205 | Ridge Valentine    | 6    | 5 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> | 29.  | 3970 | Nano Pallanthoff | 5    | 5 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> |
| 5.   | 2758 | A Ragadozó         | 6    | 5 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 30.  | 3095 | Elfeanor         | 5    | 6 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  |
| 6.   | 3041 | Dagby the Kell4es  | 6    | 5 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 31.  | 2135 | Lüke Szálybaver  | 5    | 6 <sup>m</sup> 22 <sup>s</sup> |
| 7.   | 1745 | Lexendorin         | 6    | 5 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 32.  | 3489 | Analotha         | 4    | 5 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  |
| 8.   | 5528 | Givangel           | 6    | 5 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 33.  | 2567 | Balfasz          | 4    | 5 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  |
| 9.   | 5785 | Arany Macska       | 6    | 5 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 34.  | 1625 | Iron Hand        | 4    | 5 <sup>m</sup> 22 <sup>s</sup> |
| 10.  | 2980 | Emirtage           | 6    | 6 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 35.  | 2977 | Fortamin         | 4    | 5 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup> |
| 11.  | 5908 | Acheron            | 6    | 6 <sup>m</sup> 5 <sup>s</sup>  | 36.  | 1041 | Zsebmetsző Joe   | 4    | 5 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> |
| 12.  | 2285 | Viza EtDran        | 6    | 6 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> | 37.  | 3516 | Ensi Elemon      | 4    | 5 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> |
| 12.  | 5940 | Gilthanas          | 6    | 6 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> | 38.  | 4596 | Ydau Sugmma      | 4    | 5 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> |
| 14.  | 2957 | Fürge Calver       | 6    | 5 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>  | 39.  | 1827 | Elektor Kalandor | 4    | 5 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> |
| 15.  | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 6    | 6 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 40.  | 1954 | Kharizmosz       | 4    | 5 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> |
| 16.  | 5716 | Biztoskezű Veriel  | 6    | 6 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 41.  | 4993 | Vasverő Dániel   | 3    | 4 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  |
| 17.  | 1733 | Sunyi              | 6    | 6 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 42.  | 4981 | Shang Tsung      | 3    | 4 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  |
| 18.  | 2610 | Malvern            | 6    | 6 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 43.  | 1490 | Dess             | 3    | 4 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> |
| 19.  | 1475 | Fortuna            | 6    | 6 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 44.  | 2040 | Rhiannon Daddy   | 3    | 4 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> |
| 20.  | 2952 | Véreskezű Gorath   | 6    | 5 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 45.  | 5389 | Mohammad         | 3    | 4 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> |
| 21.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 6    | 7 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  | 46.  | 4224 | Grimlairs        | 3    | 4 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> |
| 22.  | 3762 | Spunkmeyer         | 5    | 5 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> | 46.  | 5770 | Gunymák anyó     | 3    | 4 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> |
| 23.  | 1173 | Issus Banth        | 5    | 5 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 48.  | 5780 | Durazbar Grun    | 3    | 4 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> |
| 24.  | 2577 | Rhiannon           | 5    | 5 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 49.  | 1156 | Gobó Munfann     | 3    | 4 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> |
| 25.  | 1125 | Sotydo remo Tokdo  | 5    | 5 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> |      |      |                  |      |                                |

## Vadászat

| Hely | Szám | Név                | Kaja | Hely | Szám | Név               | Kaja | Hely | Szám | Név               | Kaja |
|------|------|--------------------|------|------|------|-------------------|------|------|------|-------------------|------|
| 1.   | 3970 | Nano Pallanthoff   | 91   | 17.  | 2205 | Ridge Valentine   | 50   | 32.  | 5908 | Acheron           | 40   |
| 2.   | 2257 | Storm Master       | 87   | 19.  | 4596 | Ydau Sugmma       | 48   | 36.  | 1125 | Sotydo remo Tokdo | 39   |
| 3.   | 4993 | Vasverő Dániel     | 82   | 19.  | 5785 | Arany Macska      | 48   | 36.  | 3489 | Analotha          | 39   |
| 4.   | 1041 | Zsebmetsző Joe     | 81   | 21.  | 2610 | Malvern           | 47   | 36.  | 1173 | Issus Banth       | 39   |
| 5.   | 1733 | Sunyi              | 64   | 21.  | 5389 | Mohammad          | 47   | 39.  | 5780 | Durazbar Grun     | 38   |
| 6.   | 5716 | Biztoskezű Veriel  | 60   | 23.  | 2285 | Viza EtDran       | 46   | 39.  | 1954 | Kharizmosz        | 38   |
| 7.   | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 59   | 23.  | 5770 | Gunymák anyó      | 46   | 41.  | 2227 | Emella a Bombázó  | 36   |
| 8.   | 2040 | Rhiannon Daddy     | 58   | 25.  | 2195 | Killer Thorn      | 45   | 42.  | 1475 | Fortuna           | 35   |
| 9.   | 1745 | Lexendorin         | 57   | 25.  | 4981 | Shang Tsung       | 45   | 43.  | 3639 | Chaar-Lee         | 32   |
| 10.  | 2567 | Balfasz            | 56   | 25.  | 2577 | Rhiannon          | 45   | 44.  | 1827 | Elektor Kalandor  | 31   |
| 11.  | 2977 | Fortamin           | 54   | 28.  | 3762 | Spunkmeyer        | 44   | 44.  | 5940 | Gilthanas         | 31   |
| 11.  | 3095 | Elfeanor           | 54   | 28.  | 5216 | Xantia Morphilia  | 44   | 46.  | 1625 | Iron Hand         | 30   |
| 11.  | 4224 | Grimlairs          | 54   | 30.  | 3041 | Dagby the Kell4es | 42   | 47.  | 2758 | A Ragadozó        | 28   |
| 14.  | 3015 | Sex Action         | 53   | 30.  | 2952 | Véreskezű Gorath  | 42   | 48.  | 2135 | Lüke Szálybaver   | 27   |
| 15.  | 2980 | Emirtage           | 52   | 32.  | 3516 | Ensi Elemon       | 40   | 49.  | 1156 | Gobó Munfann      | 26   |
| 16.  | 2229 | Fafejű a Tudós     | 51   | 32.  | 5528 | Givangel          | 40   |      |      |                   |      |
| 17.  | 2957 | Fürge Calver       | 50   | 32.  | 1490 | Dess              | 40   |      |      |                   |      |

## Összetett végeredmény

| Hely | Szám | Név                | Lövészet | Lovaglás | Fvdobás | Mínosz-kúp | Tudás | Mászás | Vadászat | Össz |
|------|------|--------------------|----------|----------|---------|------------|-------|--------|----------|------|
| 1.   | 1733 | Sunyi              | 10       | 2        | 20      | 1          | 11    | 17     | 5        | 66   |
| 2.   | 5716 | Biztoskezü Veriel  | 5        | 12       | 27      | 24         | 2     | 16     | 6        | 92   |
| 3.   | 2195 | Killer Thorn       | 7        | 1        | 11      | 16         | 35    | 1      | 25       | 96   |
| 4.   | 5815 | Széplelkű Vaszilij | 1        | 16       | 43      | 7          | 9     | 15     | 7        | 98   |
| 5.   | 5908 | Acheron            | 8        | 19       | 23      | 12         | 4     | 11     | 32       | 109  |
| 6.   | 2957 | Fürge Calver       | 35       | 9        | 17      | 7          | 15    | 14     | 17       | 114  |
| 7.   | 2980 | Emirtage           | 42       | 3        | 2       | 33         | 12    | 10     | 15       | 117  |
| 8.   | 2229 | Fafejű a Tudós     | 39       | 6        | 1       | 35         | 25    | 3      | 16       | 125  |
| 9.   | 3015 | Sex Action         | 26       | 20       | 34      | 5          | 6     | 26     | 14       | 131  |
| 10.  | 2205 | Ridge Valentine    | 38       | 42       | 6       | 25         | 1     | 4      | 17       | 133  |
| 11.  | 2758 | A Ragadozó         | 19       | 31       | 15      | 9          | 9     | 5      | 47       | 135  |
| 11.  | 5528 | Givangel           | 6        | 16       | 46      | 23         | 4     | 8      | 32       | 135  |
| 13.  | 2257 | Storm Master       | 23       | 11       | 25      | 3          | 45    | 28     | 2        | 137  |
| 13.  | 5785 | Arany Macska       | 11       | 22       | 30      | 27         | 19    | 9      | 19       | 137  |
| 15.  | 3639 | Chaar-Lee          | 3        | 9        | 42      | 4          | 39    | 2      | 43       | 142  |
| 16.  | 2567 | Balfasz            | 12       | 30       | 36      | 2          | 21    | 33     | 10       | 144  |
| 17.  | 1745 | Lexendorin         | 46       | 39       | 5       | 14         | 35    | 7      | 9        | 155  |
| 17.  | 3041 | Dagby the Kell4es  | 41       | 42       | 8       | 13         | 15    | 6      | 30       | 155  |
| 19.  | 1125 | Sotydo remo Tokdo  | 36       | 3        | 13      | 36         | 8     | 25     | 36       | 157  |
| 20.  | 3095 | Elfeanor           | 17       | 3        | 46      | 10         | 42    | 30     | 11       | 159  |
| 21.  | 3970 | Nano Pallanthoff   | 31       | 26       | 29      | 21         | 25    | 29     | 1        | 162  |
| 22.  | 1173 | Issus Banth        | 29       | 15       | 9       | 18         | 35    | 23     | 36       | 165  |
| 23.  | 2227 | Emella a Bombázó   | 14       | 20       | 38      | 20         | 12    | 21     | 41       | 166  |
| 24.  | 1475 | Fortuna            | 48       | 7        | 4       | 32         | 15    | 19     | 42       | 167  |
| 25.  | 4993 | Vasverő Dániel     | 3        | 25       | 41      | 44         | 12    | 41     | 3        | 169  |
| 25.  | 2952 | Véreskezü Gorath   | 49       | 27       | 7       | 6          | 30    | 20     | 30       | 169  |
| 27.  | 3489 | Analotha           | 14       | 13       | 39      | 22         | 15    | 32     | 36       | 171  |
| 27.  | 2610 | Malvern            | 24       | 13       | 28      | 34         | 33    | 18     | 21       | 171  |
| 29.  | 2577 | Rhiannon           | 31       | 33       | 18      | 11         | 31    | 24     | 25       | 173  |
| 30.  | 2285 | Viza EtDran        | 16       | 36       | 24      | 42         | 24    | 12     | 23       | 177  |
| 31.  | 5940 | Gilthanas          | 34       | 27       | 11      | 15         | 35    | 12     | 44       | 178  |
| 32.  | 3762 | Spunkmeyer         | 8        | 16       | 48      | 28         | 39    | 22     | 28       | 189  |
| 32.  | 2977 | Fortamin           | 26       | 29       | 14      | 30         | 44    | 35     | 11       | 189  |
| 34.  | 1490 | Dess               | 2        | 38       | 35      | 40         | 6     | 43     | 32       | 196  |
| 35.  | 5216 | Xantia Morphilia   | 31       | 32       | 10      | 38         | 33    | 27     | 28       | 199  |
| 36.  | 1041 | Zsebmetsző Joe     | 37       | 40       | 21      | 19         | 46    | 36     | 4        | 203  |
| 37.  | 4981 | Shang Tsung        | 28       | 37       | 19      | 37         | 23    | 42     | 25       | 211  |
| 38.  | 4224 | Grimlairs          | 18       | 46       | 32      | 46         | 20    | 46     | 11       | 219  |
| 39.  | 5770 | Gunymák anyó       | 22       | 23       | 49      | 29         | 31    | 46     | 23       | 223  |
| 40.  | 5389 | Mohammad           | 13       | 35       | 22      | 41         | 49    | 45     | 21       | 226  |
| 41.  | 1625 | Iron Hand          | 20       | 34       | 40      | 31         | 28    | 34     | 46       | 233  |
| 42.  | 4596 | Ydau Sugmma        | 47       | 44       | 26      | 17         | 43    | 38     | 19       | 234  |
| 43.  | 1954 | Kharizmosz         | 25       | 7        | 37      | 39         | 48    | 40     | 39       | 235  |
| 43.  | 3516 | Ensi Elemon        | 44       | 49       | 3       | 49         | 21    | 37     | 32       | 235  |
| 45.  | 1827 | Elektor Kalandor   | 43       | 41       | 15      | 26         | 29    | 39     | 44       | 237  |
| 46.  | 2040 | Rhiannon Daddy     | 45       | 45       | 33      | 45         | 27    | 44     | 8        | 247  |
| 47.  | 2135 | Lüke Szálybaver    | 21       | 24       | 43      | 47         | 41    | 31     | 48       | 255  |
| 48.  | 5780 | Durazbar Grun      | 30       | 46       | 45      | 48         | 3     | 48     | 39       | 259  |
| 49.  | 1156 | Gobó Munfann       | 40       | 48       | 30      | 43         | 47    | 49     | 49       | 306  |