

## IV. Pöröly Rend Olimpia

Táborozásod egy gyönyörű reggelén nagy napra ébredsz. A Pöröly Rend ma újra megrendezi nagyszabású KT versenyét! A rendezvény már egész Ghallán ismert és népszerű, most azonban csak a KT tagjai vehetnek részt a versenyeken. Úgy döntesz, egy ilyen eseményt vétek lenne kihagyni, ezért gyorsan kidörzsölöd az összes csipát a szemedből, és belépsz a Kasztroplanáris Térbe. Először egy kicsit bizonytalankodsz, nem nagyon tudod, hogy merre is haladj, de aztán kalandozótársaid projektív lenyomatát követve hamar megtalálod a megfelelő világvonalat, amely mentén haladva eljutsz egy kisebbfajta anyagi jellegű kvázisíkra, mely egyes gnóm tudósok 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, ráadásul teljesen védve van más Közös Tudatok esetleges rosszindulatú akcióitól. Néhány nagyobb, növényzettől teljesen megtisztított területet látsz, valamint helyenként furcsa tereptárgyak és épületek magasodnak, ezek valószínűleg a közelgő verseny miatt vannak itt.

A központi tisztáson gyülekeznek a versenyzők. Várakozás közben a tisztás körül kiállított tárgyakat nézegeted. Néhány domborművet látsz, melyek a Pöröly Rend tagjainak tetteit ábrázolják, mint például eseményeket a varkaudar invázióból vagy Chara-din térkapuinak bezárását. Egy nagy fémtáblán a korábbi Pöröly Rend Olimpiák legjobbainak neve található. Egy emelvényen egy érdekes és gyönyörű fegyvert látsz: ez nem más, mint a Pöröly Rend értékes ereklyéje, a Szent Pöröly, a nagyhatalmú fegyver, melyben egy ősi harcos, *Liana* szelleme van bezárva.

A versenyzők egyre csak gyűlnek, hamarosan szinte az egész Pöröly Rend megjelenik. Vidáman üdvözlöd a rég nem látott ismerősöket. Mindenki izgatottan várja a kezdést, többen a várható végeredményt latolgatják, egyesek fogadásokat is kötnek. A helyszínen megjelenik néhány fura ruhába öltözött figura is, mint kiderül, a verseny szervezői Őket kérték fel a bíraskodásra.

Rövid idő múlva megjelenik Killer Thorn, a Pöröly Rend vezetője, és ünnepélyes léptekkel felmegy az emelvényre megtartsa az ünnepélyes megnyitó beszédet. Melegen köszönti az összegyűlt versenyzőket, és néhány mondatban összefoglalja a KT életének utóbbi néhány fontos eseményét, és beszél a jövő elképzeléseiről is. Ezután áttér a mai nap eseményeire és lelkesítő szavakkal buzdítja a hallgatóságot a jó eredmények elérésére. Minden tagot figyelmeztet a sportszerű versenyzésre és mondókáját egy *"Győzzön a jobb!"* felkiáltással zárja le.

A megnyitó után Thorn átadja a terepet a főbírónak, aki röviden tájékoztat a verseny lebonyolításának rendjéről. Megtudod, hogy a résztvevők nyolc versenyszámban mérik össze erejüket, és minden számban külön-külön hirdetnek győztest. Ezenfelül az összes elért helyezés alapján az összetett verseny dobogósait is kihirdetik.

Miután lezárult a megnyitó procedúra, 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 nyílvevők. 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. A győztes az lesz, aki az utolsó, döntő sorozatban a legtöbb pontot lövi.

Miután meghallgattad a szabályokat, kiválasztasz magadnak egy megfelelő íjat és nyílvevőket, 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 verseny-nyilak, és nem képesek komoly sérülést okozni. Miután mindenki felállt céltáblájával szemben, megkezdődhet a lövészet.

Megkezded **1. sorozatod**, a célpont távolsága pontosan 50 lépés. Picit sem remeg meg a kezed, amikor becélzod a targetet. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. Még a nyelved hegyét is kidugod, annyira koncentrálsz a lövésre. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Hosszasan célzol, majd kilöved a nyílvevőt. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Remekül szerepeltél az elmúlt, fordulóban, **30 pontot** kaptál. Izgatottan várod az eredményt. Igen! Továbbjutottál a következő körbe! 34 lövész van még versenyben.

Erősen koncentrálsz, ugyanis a **2. fordulóban** a cél már 60 lépés távolságra van tőled. Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítélt céltábla felé. Remek lövés! A nyílvesző egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! A széljárást is figyelembe véve végzed el a célzást, hogy biztos legyen a találat. Ha egy kicsit jobban célzol, akár telitalálat is lehetett volna, így azonban csak **9 pont**. Teljes erőből megfeszíted az íjat, és süvítő vesszőt lösz ki. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Igen jó kört tudhatsz magad mögött: **29 pont**. Mindenki pontjait kiszámolják, és kiderül, hogy bekerültél a következő körben induló 27 játékos közé.

Nehéz dolgod lesz a **3. fordulóban**, a cél ugyanis már 70 lépésre van. Érzed, hogy ma nyerő napod van, ezért magabiztosan röpíted a nyilat a cél felé. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Kilövés után izgatottan figyeled a lövedék röppályáját. Briliáns célzásodnak köszönhetően nyilad pontosan a cél közepét fúrja át! **10 pont** a vidéki versenyzőnek! Még a nyelved hegyét is kidugod, annyira koncentrálsz a lövésre. Remek lövés! A nyílvesző egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Úgy tűnik, ma nagy formában vagy, ugyanis **30 pontot** lőttél össze ebben a fordulóban. Hamar kiderül, hogy 17 versenyző folytathatja a lövöldözést, köztük te is. A többiek kiestek.

A **4. forduló** kezdődik. A tábla valamivel messzebb kerül, pontosan 80 lépésre. Nyílveszőt lösz a tábla védtelen testébe. 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. Remek lövés! A nyílvesző egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Kipécézed magadnak a céltábla középső körét, és arrafelé próbálsz lőni a nyilat. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Igen jó kört tudhatsz magad mögött: **29 pont**. Buzgón imádkozol, hogy továbbjuss. Imád meghallgatásra talált, te is a legjobb 12 lövész között lehetsz.

Mielőtt megkezdéd az **5. kört**, messzebb viszik a céltáblát 10 lépéssel. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílveszőt. A nyíl suhanva száguld, majd kissé rezegve beleáll a **6-os körbe**. Kilövés után izgatottan figyeled a lövedék röppályáját. A vessző a középső körtől néhány milliméterre találja el a táblát. **9 pont**. Még a nyelved hegyét is kidugod, annyira koncentrálsz a lövésre. A lövés elég jó, megér vagy **8 pontot**. Jól szerepeltél ebben a fordulóban, ezért **23 pont** jár. Sajnos ez kevés a továbbjutáshoz. Csalódottan veszed tudomásul, hogy kiestél a további lövöldözésből, már csak néző lehetsz. Végignézed továbbjutó társaid izgalmas küzdelmét, majd várod az eredményhirdetést.

Véget ér az utolsó forduló. A bírók összedugják a fejüket, hogy meghatározzák a győztest. Rövidesen ki is derülnek az eredmények. A **5. fordulóba** kerültél be, ahol **23 pontot** szereztél. Ez a **4. helyre** elég. A győzelmet **Killer Thorn** szerezte meg.

## 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 teletűzdelt pályán a lehető legrövidebb időn belül, és a lehető legkevesebb hibával. A nagy területű pálya nehéznek látszik, az út meredek lejtőkön és kaptatókon, árkon-bokron át vezet, valamint gátakat és akadályokat kell átugratni. A hibákért időbüntetés jár.

A pálya mellett egy istálló áll, ahol több felnyergelt spagulár áll készenlétben. A játékvezetők egy papírcetlikkel teli kalapot hordanak körbe, amiből minden játékos húz egyet. Megnézed a neked jutott cetlin levő sorszámot és megkeresed a hozzá tartozó hátast. Szép állatnak tűnik, remélhetőleg gyors és ügyes is. A versenyzők kapnak egy kis időt, hogy egy gyakorlópályán megismerkedjenek hátasukkal, így te is teszel néhány próbakört, meg ugratni is próbálsz. Úgy tűnik, hogy a paci jól idomított és okos, remélhetőleg a pályán sem lesz vele különösebb gond. Sajnos nincs túl sok idő a tréningre, hamarosan rád kerül a sor. Felpattansz a spagulár hátára, s hangos "Hóóó" kiáltással nekivágasz a pályának.

Eleinte könnyű a pálya, egyenes füves talajon haladsz. A nyereg kicsit töri a segged, ahogy lovad egyenletesen vágat a pusztán. Hamarosan elértek az első akadályt, egy piros-fehér csíkos gerendát. Spagulárod nagyot szökken, s jó fél méterrel magasabban ugrik, mint a gát. Most néhány kanyar következik, majd újabb egyenes szakasz. Elég jó az iramotok, de arra is vigyázol, hogy le ne ess a nyeregből. [1<sup>m</sup>58<sup>s</sup>].

A terep egyre nehezebb, bokrok és kiálló gyökerek nehezítik a haladást. Lassítasz, hogy biztonságosan haladhass a bozótban. Óvatosan megközelíted a következő akadályt, egy szép zöld sövénykerítést. Ugatsz. A zöld szín jó hatással van a spagulárra, mert toronymagasan átugorja. Egy lazább szakaszhoz érsz, úgyhogy kicsit kifújod magad, de nincs sok időd lazítani. Egy patak völgybe kell leereszkedned a nyaktörően meredek lejtőn. Teljesen lelassítasz, és vigyázva, csúszkálva ereszkedsz a völgybe. [5<sup>m</sup>49<sup>s</sup>].

Valami megcsillan előtted a földön: egy széles patak! Nagy lendülettel rugaszkodtok el, jóval az árok túloldalán értek földet. Tovább haladsz a patakparton, ahol az egyenetlen talaj és a sok hordalék próbál lassítani. Nagyon nehezen haladsz, a paci patája többször is megcsúszik a kavicsokon. Igyekszel elhagyni a völgyet, felfelé tartasz a meredek kaptatón. Sikerül kiválasztanod a legkevésbé meredek részt, ennek köszönhetően jó tempóban haladtok felfelé. [8<sup>m</sup>12<sup>s</sup>].

Alig örülhetsz, máris újabb gondod támad: egy magas téglakerítés a következő akadály. Erősen szorítod comboddal a hátsód, mikor felugrik. Hüvelyknyivel a fal teteje felett szálltok el. Feltűnik a távolban a célvonal, úgyhogy megsarkantyúzod a hátast. Közeledsz a célhoz, de még egy hármaskörű akadály előtted áll. Egy szökkenés és máris a túl vagytok az elsők. Bár nincs hely új lendületet venni, azért simán megvan a második is. Apait-anyait beleadtok az utolsó ugrásba! Hopp, megvan! Csak centiken múlt.

Nincs több akadály, a cél felé iramodsz, s hamarosan beérsz. Megköszönöd hátsódnak az együttműködést, majd lemászol róla. Még néhány versenyző van utánad. Miután ők is befejezték, kihirdetik a szám végeredményét.

Nem is kell sokáig várni, hogy kihirdessék az eredményt. 9<sup>m</sup>16<sup>s</sup> időeredménnyel 5. lettél. A győztes **Fürge Calver** lett.

## Kaszinó

Egy nagy, díszes épületbe terelik a társaságot a bírók. A bejárat felett világító kristályokból a "Pöröly Casino" felirat világít, szabálytalan időközönként megváltoztatva a színét. Bent egy hatalmas teremben találsz magad, mindenfelé játékasztalok, rulett, kártya, nyerőgépek, minden, mi egy gazdag, szórakozni vágyó kalandozónak kell. Az asztaloknál jól öltözött gnóm és árnymanó krupiéknak várják a játékosokat, nagydarab troll biztonsági őrök vigyáznak a rendre és csinos elf hölgyek frissítő italokat szolgálnak fel. Már ránézésre tudod, hogy ez a játék jó móka lesz.

Sorba állsz a kasszánál, ahol a pénztáros kiutal neked 100 aranyat, amivel majd játszhatasz. Az arany-pénzek igen érdekesek, fura színük van és az érme egyik oldalán egy stilizált pöröly látható, a másik oldalon a Pöröly Rend valamelyik tagjának a feje. Gyanítod, hogy az alanori boltosok páros lábbal rúgnának ki, ha ilyen pénzzel próbálnál fizetni. Miután beszabadultál a játéktérbe, azonnal lelkesen belevágasz a nagyvilági élet egyik legnagyobb szórakozásába, a hazardjátékba.

Az egyik boxban egy alakváltó fickó invitál, hogy játssz "*Győzelem vagy Halál*" játékot. A szabályok egyszerűek. Az asztalon van két teljesen egyforma bogyó: az egyik egy ártalmatlan Bingó-gyümölcs, de a másik a halált okozó Nekro-bogyó. Az egyiket megeszed, és ha életben maradtál, akkor sok pénzt nyersz. Gondolkodsz egy kicsit, majd rábólintasz a dologra. Itt a lehetőség a kaszálásra! Ha véletlenül a mérgező bogyót ennéd meg, akkor legfeljebb DEM-ezel. Mielőtt azonban belekezdnél, a figura eléd tol egy nyilatkozatot, amit alá kell írnod, hogy az esetleges halálod miatt a Kaszinót ne terhelje felelősség. Már éppen odafirkantanád a neved, mikor megakad a szemed egy apróbetűs figyelmeztetésen: "*A kaszinóban a deus ex machinák nem működnek*". Hoppá, így már nem is tűnik olyan jó üzletnek. Ráadásul az alakváltó kapzsin vigyorgó képére nézve nem vagy biztos benne, hogy nem mindkét bogyó mérgező. Úgy döntesz, más játékot keresel magadnak. Az egyik bíró siet feléd, és közli, hogy ne mászkálj el, mindjárt kezdődik a kártyaverseny, úgyhogy menj az asztalokhoz.

A terem közepére sietsz, ahol több kártyasztal is áll, mindegyiknél egy-egy játékmester, előtte több pakli kártya, és egy kupac pénz. Helyet foglalsz az egyik asztalnál. Nagy örömdre megtudod, hogy *Póklert* fogtok játszani, ami az egyik legkedveltebb kártyajáték Ghallán. (ld. enc.) Az izgalmak fokozása végett nem csak a többi játékos az ellenfeled, hanem a bank is beszáll a játékba. Elhelyezkedsz, és készenlétbe helyezed a pénzedet, hogy szükség esetén új cserelapokat vásárolhass, és licitálhass a nyílt lapokra. Megtudod, hogy Raia lapokkal fogsz játszani.

Rövid várakozás után elkezdték a játékot. Öt arany a nyitó tét. Az osztó megkeveri a paklit és öt lapot számol le eléd az asztalra. Kicsit izzad a tenyered, de azért felveszed a lapokat, hogy megnézd őket. *Raia Szent Lovagja*, *Tűzfőnix*, *Órjárat*, *Kvazárkard* és *Purifikátor*. Nagyszerű, meg is van egy *Szent Sereg* pár. Már csak a sorozat többi részét kell összeszedni. Kijátszol néhány gyenge lapot, és igyekszel jó cseréket összehozni. Sajnos nem megy a legjobban, de így is hozzád kerül egy *Raia Angyala*. A végeredmény közepes, egy *Kisebb Szent Sereg*. Felbecsülöd az esélyeid és egy kicsit emelsz a téten. Nincs más hátra, mint hogy mindenki kijátssza a kártyáit és a nyertesek megkapják a jutalmukat, a vesztesek pedig bosszankodjanak. A lapok felfedése után a játékmester kicsit számolgat, majd szétosztja a nyereményeket a játékosok között.

Ebben a körben **15 aranyat nyertél**.

Miután mindenki bezebelte a pénzét, középre dobjátok a lapokat és új kör jön. Öt aranyat kell leperkálnod az asztal közepére. Az osztó megkeveri a paklit és öt lapot számol le eléd az asztalra. Izgatottan veszed kézbe a lapokat. *Tűzfőnix, Angyalok Gyűrűje, Borax Király, Hebrencs Csapda és Tökéletes Jóság*. Volt már jobb is, de azért ez sem rossz. Némi ügyeskedéssel kipakolhatsz egy *Szent Sereget*. Kijátszol néhány gyenge lapot, és igyekszel jó cseréket összehozni. Hiába próbálkozol, semmi nem jön össze. Egyetlen értelmes lapot sem sikerült felszedned. Így az egész köröd teljesítménye egy *Raia Sorozat*, a legalacsonyabb formációk egyike. Gyenge lapjaidra való tekintettel úgy döntesz, blöffel próbálkozol, és trükkösen újabb aranyat szórsz be. Minden játékos felfedi lapjait. Egy kis matematika következik, a bankos minden nyereményt kiszámít. Bejött a blöfföd, így sikerült a játék közben költött pénz egy részét visszaszerezni. Összesen **6 aranyat gyűjtöttél**.

A nyeremények kiosztása után új kör következik. Öt arany a nyitó tét. A bankos öt darab kártyát lők eléd. Kicsit remeg a kezed az izgalomtól, mikor felemeled a kártyákat az asztalról. *Tűzfőnix, Trikornis Herceg, Angyalok Gyűrűje, Szent Kehely és Szilmaur*. Elég jó kezdet. Jó esélyed van, hogy kirakj egy *Szent Sereget*. Két lapod feláldozod egy extra húzásért, majd az így szerzett új kártyából próbálsz értékesebbet felvenni az asztalról. Nem jött be a taktikád, csupa szar lapot szedtél össze. Ez így összesen egy *Szent Sereg Pár*. Kicsit spekulálsz a tétekkel, hogy növelj a lapjaid értékét. Mindenki kiteríti a lapjait. Miután minden eldőlt, a játékvezető szétosztja a nyereményeket. **Vesztéséged 2 arany**.

Rövid pihenő után jön a következő játszma. Öt aranyat kell leperkálnod az asztal közepére. Az osztó megkeveri a paklit és öt lapot számol le eléd az asztalra. Imákat mormolsz az istenedhez, miközben kezeid a lapokhoz érnek. Felveszed őket és megnézed. Lássuk csak: *Trikornis Herceg, Olimpiai Aréna, Angyalok Gyűrűje, Raia Papnője és Regeneráló Gyűrű*. Jobb leosztásod is volt már, de talán még összehozhatsz egy *Szent Sereget*. Vásárolsz néhány extra húzást, ravasz kombinációval cserélgetsz a nyílt kártyákból. Kicsit elszámítod magad, és a legtöbb számításod nem jön be, de azért sikerül begyűjtened a *Raia Szent Lovagját*. Végül egy *Szent Sereg Párt* sikerül kiraknod. Úgy döntesz, hogy növelni tudod az osztalékod, ha emeled a tétet. Néhány aranyat löksz a bankos felé. Minden játékos felfedi lapjait. A bank a besöpört tétekből kiosztja a nyereményeket. Ebben a körben **8 aranyat nyertél**.

Az utolsó játszma után összeszeded az asztalról az aranyaidat, és a kasszához sietsz. A pénzt leadod az egyik bírónak, aki összeszámolja és felírja az eredményedet a füzetébe. Ezután félreállsz, hogy kivárd a végeredményt. A pénztárosok gyorsan végeznek a számolással, és azonnal közlik is az eredményeket. Te összesen **127 aranyat** birtokolsz, így a **9. helyet** szerezted meg. A nagy mákos, vagyis a győztes **Biztoskezü Veriel** lett.

## Fegyverdobás

A következő versenyszám egy hosszúkás, sík területen kerül lebonyolításra. A körülbelül 150 láb hosszú pálya fűvel van borítva és keresztben vonalak szelik át, mindegyik mellé egy-egy szám van festve, és több mérőrúd 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. A teljes pontszám a három dobás eredményének összege.

Mielőtt a verseny elkezdődne, mindenkinek engedélyeznek egy-két próbadobást, 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 gyakorlотноk kell lenned a dobófegyverek területén. Miután mindenki eleget gyakorolt, szép sorban elkezdődnek a dobások. Hamarosan te is sorra kerülsz.

Az első dobásodhoz készülsz. Hosszas koncentráció és rövid nekifutás után egy még rövidebbet lendítesz, és elereszted dárdádat. Repül a nehéz dárda, ki tudja, hol áll meg? Nagyjából a pálya felénél. A mérők szerint ez a dobás **82 láb** hosszú lett.

Miután a bírók befejezték a mérést és eltakarodtak a pályáról, a második dobás jön. Újra a vonalra állsz egy másik dárdával. Röppályaszámítással próbálkozol, hogy meghatározd az ideális dobásirányt és erősséget. Nem nagyon megy, ezért inkább az intuícióna bízva a dolgot, elvégzed a dobást. A dobás maga nem sikerül a legjobban, de szerencsére egy kicsit a szél is rásegít, így elég jónak mondható a próbálkozásod. A villámgyors bírói munka eredményeképp rögvest megtudod a dobás eredményét: **93 láb**.

A harmadik, mindent eldöntő dobás következik. Markodat jól megköpdösve erősen megmarkolod a

dobófégyvert, s megpróbálva szárnyakat adni neki, eldobod. Bár egy kicsit bezavarnak a légköri mikroturbulenciák, azért sikerül egy egész tűrhető távolságot összehoznod. Izgatottan várod a mérés eredményét. Nemsokára közlik is: **86 láb**.

Miután végeztél a dobásaiddal még megnézed az utánad következő versenyzők próbálkozásait, majd türelmesen várod az eredményhirdetést. Miután mindenki befejezte a dobásait, bírók kiszámolják a végeredményt. Te összesen **261 lábat dobtál**, ez elegendő a **9. helyre**. A legjobb eredményt **Leia Organa** érte el.

## 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. Eléggé meg van tépázva, de a kezében ott szorongatja a 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 sokáig gyönyörködsz a hely szépségeiben, fontosabb dolgod is akad: mielőbb meg kellene találnod az elrejtett titkos szöveget, ami a jelszót tartalmazza. Azonnal belefogsz a kúp falainak módszeres átvizsgálásába. Reménykedsz, hogy nem kell sok időt elvacakolnod a kutatással. Sietve keresgél, néhol csak elég felületesen kutatva. Azonban nagy szerencséd van, hamar megtalálod a falba vésett betűket. [6<sup>m</sup>33<sup>s</sup>]. Összehúzott szemmel böngészni kezded a jeleket. Hát, szebben is írhatott volna aki idevéste! Sebjaj, hatalmas logikai készséged talán segít, hogy dekódold ezt a krix-kraxot. Erősen koncentrálsz, és igyekszel valami kulcsszót keresni a szövegben. Találsz is, de más helyekre beírva hülyeség jön ki. A második próba jobbnak tűnik, a harmadik pedig elvezet a megoldáshoz. [15<sup>m</sup>28<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 biftuba szót és bújj be!*

Csengő hangon beköpd a jelszót, mire a padlón egy kőlap félrehúzódik, és te lemászhatasz egy üregbe. Hmm, itt sincs jobb illat, mint egy emelettel feljebb. Körbevilágítasz a durván megmunkált sziklafalakon, s felfedezed, hogy több járat is indul innen. Vajon melyik lesz a helyes? Megvizsgálod a folyosók elhelyezkedését, lejtését, hőmérsékletét, a légáramlást, stb. Mindebből arra következtetsz, hogy a jobb oldali a helyes út. Arra is indulsz el. Továbbra is magabiztosan tájékozódasz a sötét, barátságtalan barlangrendszerben. [21<sup>m</sup>21<sup>s</sup>]. Felfedezed, hogy egyre inkább lejt a járat, és a falak is megmunkáltabbak, bizonyára valami fontosabb hely felé tartasz. Hatodik érzéked veszélyt jelez! Nem csalt a megérzésed, a padlón egy csapóajtó körvonala rajzolódik ki. Téged nem etetnek meg ilyen ócska trükkel! 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. A feladat nem tűnik túl nehéznek, de nem vagy biztos a dolгодban. Néhány jelet beírsz magadtól, majd körbenézel a falakon, hátha az oda vésett jelek segítenek. Rövid keresgélés után találsz is némi útmutatást, ennek alapján fejezed be a rajzot. Kicsit izgulsz, mikor belépsz a körbe. Ismerős, gyomorkavaró érzés kerít hatalmába, amint elteleportálsz. [28<sup>m</sup>5<sup>s</sup>].

Elég barátságtalan helyen találsz magad, sötét van és hideg. Lassan azonban kezd kivilágosodni. Valami mozgást pillantasz meg magad előtt! Felkészülsz a harcra. Ahogy egyre erősebb a fény, döbbsen látod, hogy ellenfeled saját magad, ugyanis egy nagy tükörbe bámulsz. Sőt, mindenfelől tükrök vesznek körbe, csak néhány keskeny folyosó vezet közöttük. Innen kéne kijutnod valahogy. Megpróbálsz figyelmen kívül hagyni a tükörképeket, s emlékezetből tájékozódni. Így kissé bizonytalanul haladsz, de sikerül rábukkannod egy kivezető folyosóra. [34<sup>m5s</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? Rövid tünődés után célba veszed a falakat díszítő, kiálló faragásokat. Sorban húzogatsz, csavargatsz őket, míg végül az egyik húzásra zajt hallasz, s felemelkedik a rács. [41<sup>m32s</sup>]. Ahogy a kapun átlépsz, szörnyű gyanúd támad. Figyelmesen megvizsgálva magad előtt a padlót, észreveszed az álcázott hálót ami téged volt hivatott foglyul ejteni. Gyorsan elkerülsz.

Egyszerre véget ér a folyosó, s egy mély szakadék tátong előtted. Csak egy ócska kötéllát vezet át. Lepillantasz a mélybe, de nem látod a fenekét, csak valami baljós, kavargó sötétséget. Úgy döntesz, megkockáztatod az átkelést. Egyenletes léptekkel igyekszel át a tátongó mélység felett. Bátorságod siker jutalmazza, biztonságban átérsz a túloldalra.

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. Az ajtó elég erősnek látszik, ezért felszedsz egy nagyobb kődarabot, s azzal kezded csépelni az egyik sarokvas környékét. miután eléggé megdolgoztad, megpróbálsz berúgni a meggyengített ajtót. Így már csak három-négy rúgás kell, s beszakad. [48<sup>m45s</sup>].

Eljutottál hát a kincsig! Ott van pont veled szemben egy ládában! A láda felé indulsz, mikor fentről súrlódó hangot hallasz. Villámgyorsan félreugrasz. Egy ketrec csapódik le melletted a földre, éppen hogy elkerülted. Most már szemügyre veheted a ládát. Látod, hogy egy szépen megmunkált lakattal zárták le. Szerencsére még megvan a zárnyitó készlet. Elkezdesz babrálni a zárral. Különböző módszerekkel próbálsz rávenni, hogy nyíljon ki, de ő nem hajlandó. Végül elegendő piszkálás és rimázkodás után enged a közőhajnak és kinyílik. [57<sup>m12s</sup>]. Izgatottan nyitod ki a ládát, s az örömtől felkiáltasz, mert egy gyönyörű, rubinberakásos karperecet lelsz benne. Sietve elrakod. Ekkor veszed észre a papírost, amire valami szöveget írtak. Hátha segít a kijutásban, gyorsan elolvasod.

*Gratulálok! Nem hittem volna, hogy eljutsz eddig a pontig. Ha azonban ki akarsz jutni, követned kell az utasításaimat! Hajolj meg háromszor a bejáratnál szemközti fal felé, s énekelj el közben a "Boci boci tarká"-t!*

Ki találta ki ezt a hülyeséget? Na mindegy, nem árthat ha kipróbálsz ezt a "szertartást". Nagy meglepetésedre nem marad hatás nélkül, a plafonon feltárul egy nyílás, mely a beszűrődő fény alapján a felszínre vezet. Kicsit gondot jelent, míg felkapaszkodsz a nyílásba, de innentől már könnyen megy a dolog. Szépen felkészül egyenesen a napfény felé. Nemsokára újra napvilágra kerülsz. [63<sup>m55s</sup>].

Sikerült hát a próba! A bíró gratulál, és megkér, hogy várakozz, míg a többiek is végeznek. Közben nézegeted a megszerzett kincset, s bosszúsán jössz rá, hogy csak hamisítvány. De bosszúságodról eltereli a figyelmed a hamarosan kezdődő eredményhirdetés. Minden versenyző időeredményét kihirdetik. A próbát 63<sup>m55s</sup> alatt teljesítetted. Ezzel az idővel 9. lettél a Mínosz-kúp szimulátorban. A leggyorsabb kincsvadász Leia Organa volt.

## 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. Az idő is számít, ugyanis azonos pontszám esetén az számít, ki adta be előbb a dolgozatot.

Mindenkit leültetnek egy asztalhoz, elegendő mennyiségű tollal és papírral ellátva. Körbenézel a teremben és a szemed megakad egy nagy zöld táblán veled szemben, mellette kréta, szivacs. Brr, mint az iskolában. Reméled, hogy ezúttal nem kapsz körmöst, ha rosszul válaszolsz.

Alig várod már, hogy előkerüljön a tesztlap. Egy apró gnóm kerül elő, s szép sorban mindenki elé tesz egy köteg nyomtatványt. – *Szent túróslap!* – 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 kaptatok meg a jelet a versenyszám megkezdésére. Elmélkedni kezdesz, milyen ostoba kérdéseket lehet ilyenkor feltenni. Kíváncsiságod hamarosan csillapíthatod, ugyanis megadják a jelet a teszt kitöltésére.

Olvasni kezdesz: *Humpsz bügelbüh, fitty habel saaffer.* Megtörölöd a szemed és újra elolvasod a kérdést, de megint csak zagyvaság. Értetlenül meredsz a papírra. Ezt milyen nyelven írták? Magadhoz inted az egyik bírót és méltatlankodva mondd, hogy hottentotta nyelven kaptad meg a feladatsort. A fickó egy kicsit furcsán néz rád, majd egy laza csuklómozdulattal 180 fokkal elfordítja a tesztlapot. Csodálkozva látod, hogy így már értelmes a szöveg. A bíró a fejét csóváltgatva sétál odébb.

Az első kérdések röhejesen könnyűek: *Hány óra van? Egy meggy, meg még egy meggy, az hány meggy? Nehezebb-e egy mázsa vas egy mázsa tollnál? Mi van a tengerben? Hány kiló egy húszdekás tök?* Régen olvastál már ekkora ökor dolgokat. Ki az a marha, aki ilyeneket ki tud találni? A fejedet csóváltgatva, sajnálkozva nézel a bírókra, akik bölcs, tudós képpel sétálnak az asztalok között. Aztán visszatérsz a tesztlaphoz és lapozol. A szervezők, úgy látszik, végre észbe kaptak, mert egyre értelmesebb, kérdések jönnek, a mindennapi kalandozásról, Ghalla élővilágáról: *Hány főből áll egy őrző? Tudnak-e a hollók repülni a víz alatt, vagy megfulladnak? Az anyós a szörnyek csoportjába tartozik-e? Kik azok a ryukuk? Miért vágta le a böllér a kőszáli disznót?* Visszagondolsz kalandjaidra, és személyes tapasztalataid alapján írogatod be a válaszokat.

A következő lapon már elmés kérdések vannak, a technikai tudományodat firtatják. *Mire jó az azúr-harmat? Lehet-e készíteni csontlevest varkaudar csontból? Jó-e dobálózásra az ében toboz? Minek az alapanyaga az amniosz? Ehető-e a szárnyas hernyó?* Jó érzékkel bírsz ezen a téren, így elég jó arányban oldod meg a feladatokat. Egyre izgalmasabb a játék. Különböző, a Pöröly Renddel kapcsolatos kérdéseket kapsz. *Sorold fel az KT-nk alapító tagjait? Kik vettek részt a kisvárosi erődök ostrománál? Kik jártak már a varkaudarok táborában? Milyen képessége van a Szent Pörölynek? Milyen vallást követnek a legtöbbben a KT-ban?* Kicsit gondolkodóba esel némelyik feladat láttán, de mindegyikhez írsz valamit, hátha beletrafálsz.

A felügyelők figyelmeztetik a társaságot, hogy múlik az idő, úgyhogy összekapod magad és megpróbálsz gyorsítani. A kérdések azonban egyre nehezebbek. *Papi vagy varázslói varázslat a varázsszem? Papi vagy varázslói varázslat a kreáció? Mikor használják a harcművészek a kötőrést? Hány rovar tudsz a rovarfelhővel varázsolni? Mire használják a harcművészek a sashorgot?* 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. *Mi az a monumális ingatóga? Hogyan keletkezett Ghalla? Hány dioptriás Sistergő Pumpa szeme? Hogyan halt meg Schrödinger macskája? Hány színű a kvark?*

Végre valahára az utolsó kérdést is kivégzed. Felállsz és kissé remegő kézzel átadod a papírjaidat a bíróknak. Ráírják a lapodra az időt, és ellenőrzik, hogy a neved szerepel-e. Már éppen kimennél a terem-ből, mikor az egyikük utánad szól, hogy az utolsó oldalt nem töltödd ki. Rémülten szaladsz vissza, de a vigyorgó képüket meglátva rádöbbsz, hogy csak szívattak. Haha, nagyon vicces. Elhagyod a termet.

Amíg a bírók a teszteket javítják, társaiddal megbeszéled a helyes válaszokat. Megnyugodva konstatarod, hogy nem te vagy az egyetlen hülye a KT-ban.

Izgatottan várod, milyen lett a dolgozatod, és reménykedsz, hogy nem kapsz körmöst, mint a suliban. Hamarosan felolvassák a végeredményt, a **3. helyet** szerezted meg, **87** jó válasszal és **82<sup>m</sup>13<sup>s</sup>** idővel. A legnagyobb IQ-bajnok ma **Killer Thorn**.

## 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 versenyzőt aszerint sorolják be, 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. Hát ez egyszerű, akármerre nyúlsz, mindenütt találsz valami kapaszkodót. Kényelmes tempóban haladsz, erődet a nehezebb szakaszokra tartogatva. Hát eddig könnyű volt, máris elérted az első szakasz tetejét. Hamarosan azonban észreveszed, hogy egyre meredekebb a fal, s egyre kevesebb a kiszögellés. Kevés kapaszkodót találsz, óvatosan kell haladnod. Érzed, hogy gyengébbé, lazábbá válik a talaj, elég nehezen tartja a súlyod. Néhány fücsomó is nő. A fűbe kapaszkodsz, úgy kúszol. Óvatos lépéseid nyomán föld pereg lefelé a mélybe. Még némi tornázkodás után eléred az agyagos szakasz tetejét.

A következőkben egy nehezen mászható fa- és kötélépület meghódítása a feladat. Elég fárasztó így mászni, csak a kezéd használva. A lábadat csak alkalmanként tudod megtámasztani. Több helyen a víkócmajmokéhoz hasonló trükköket mutatsz be, egyik farúdról a másikra himbálózva. Végül véget ér ez a szakasz is. Felméred az előtted álló terepet. Az előtted álló fal teljesen függőleges, s csaknem tükörsima! Teljes testfelületteddel tapadsz a falhoz, így igyekszel felfelé. Úgy látszik nagy mászó lehetsz, mert sikerrel elérted a sima falszakasz végét is!

Eddig azt hitted, hogy a függőlegesnél meredekebb nincsen, most látod, hogy van. A következő kapaszkodó jóval felette található. Nincs mese, ugranod kell. Nem vagy valami biztos magadban, de megkockáztatod az ugrást. Megragadod a kiálló peremet, majd küszködve felmászol rá. Megállsz egy kis párkányon, s szemügyre veszed a hátralevő szakaszt. A fal itt már nem stabil, hanem mozgásban van, repedések, kapaszkodók jelennek meg és tűnnek el megint. Az állandó változás miatt nem tudsz egyenesen haladni, ide-oda kell kacszánod, ami elég sok időt elvesz. Az egyik kapaszkodó túl gyorsan tűnik el a kezéd alól. Nincs mit tenni, lehullasz. 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. A hegy **6. szakaszáig** jutottál el, **18<sup>m</sup>33<sup>s</sup>** alatt, ezzel a mászást a **9. helyen** fejezted be. A legjobbnak Pusztító bizonyult.

## Vadászat

Most pedig a sportok királya, a királyok sportja, a vadászat következik! A játék egy hatalmas, kiterjedt erdőségben zajlik, mely otthona rengeteg ritka, egzotikus fenevadnak. A versenyzőknek az adott idő alatt minél értékesebb zsákmányt kell ejteniük. A játék végén a bírók minden egyes trófea értékét felbecsülik, és a legnagyobb értéket összegyűjtő vadászé a dicsőség. Egyenlőség esetén a legértékesebb trófea dönt.

Lassan indulni kell. A bírók mindenkit ellátnak felszereléssel, mely különböző csapdákból, kötelekből, tárolóeszközökből áll. A játékosokat az erdő különböző pontjairól indítják, elkerülve azt, hogy egymás elől halásszák el a zsákmányt. A megadott jelre hátadon a cumóval nekivágsz a rengetegnek.

Sűrű aljnövényzetben próbálsz meg előre haladni. Egy bozótvágo kés bizonyára megkönnyebbítené a dolgod, de túl nagy zajt csapna. Ahogy a talajt vizlatod, nagyon megörülsz, mert friss **tüskés bornyú** nyomokat találsz. Ideális trófea lenne, ha elejthetéd, úgyhogy követni kezded a csapást. Árkon-bokron át követed a vadat, s hamarosan meg is pillantod teljes életnagyságban. Gyors tervet állítasz össze, majd nekifogsz a megvalósításának. A magaddal hurcolt ketrecet egy faágon átvetett kötéllel lelógatod, majd készenlétbe állsz, hogy idejében működésbe tudd hozni. Görcsösen szorítod a kötelet, lesve, hogy mikor enged el. A szörny mindjárt a ketrec alá ér. Remek időzítéssel ejted le a csapdát. Foglyod van! Kinyírod, s fejről lemetszed a hosszú, szarvszerű tüskét.

Ahogy bandukolsz, az erdő egyre sűrűbbé válik, egyre lassabban tudsz haladni a dús aljnövényzetben. Igyekszel csendben mozogni, nehogy elriaszd a vadakat. Kiszúrod, hogy egy **barnasün** lustálkodik egy fa tövében. Csendben megközelíted és lecsapod, hogy gazdagíthasd trófeaagyűjteményed. Ezután vigyázva letöröd a leghosszabb tüskéjét, és a zsáknodba rejtéd. Lelassítasz és a talajt fürkészed. Egy darabig a fejedet vakargatva járkálsz, mígnem egy érdekes csapásra bukkansz. Megállapítod, hogy egy **vadpulyka** van a közelben. Csendben utána eredsz. Csendben osonsz a halálraítélt dög után. Próbálkozásod siker koronázza, hamarosan egy bokor mögül kikukisizva meg is látod a vadállatot. Gonoszul vigyorogva készíted elő a dobóhálót. Elrejtőzöl egy fa mögött, s várod, hogy az állat a közelbe érjen. Csendben kuksolsz leshelyeden, a dobásra alkalmas pillanatot várva. Na, most! Elvéted a dobást, a háló a tovaszökellő állat mellett ér földet. Csendben átkozódva pakolsz össze, hogy új préda után nézz.

Egy nagy tisztásra érsz, a nap jól bevilágítja a területet. Tapasztalt erdőjáró módjára halkan lopózol, nehogy elriaszd az esetleg itt tanyázó állatokat. Szakértő szemekkel vizsgálod a vadcsapásokat. Azonnal kiszúrod, hogy egy **surranó borz** járt itt nemrég, vagyis a közelben kell lennie. Óvatosan utána indulsz, és

megpróbálsz csapdavégre kapni. Maga Winnetojú, a nagy pamacs nyomkereső is büszke lenne rád, ahogy magabiztosan becserkészed áldozatod. Kicsit gondolkodsz, mielőtt a hebrencs csapda felállítása mellett döntesz. Gyors munkával kihelyezed, majd elrejtőzöl. Árgus szemekkel figyeled, ahogy a bestia a csapda felé közelít. Az óvatosságról megfélelkezve szaglássza a csalit. Hirtelen a csapda hangos csattanással összezárul, s foglyul ejti az óvatlan vadállatot. Gyorsan lemészárolod és gyors mozdulatokkal megszabadítod értékes prémjétől.

Tüskés bozót között próbálsz előrejutni. A sok rovar és a szúrós tüskék igencsak zavaróak, de nem adod fel, mindent megteszel a szákmányért. Fülelni kezdesz, mert hangokat hallasz. Közelebb lopózol, és látod, hogy egy gyanútlan **barnasün** téblábol, téled alig pár lépésnyire. Mielőtt még észrevenne, ráveted magad és végzel vele, majd vigyázva letöröd a leghosszabb tüskéjét, és a zsáknodba rejtet.

A távolból kürt hangja száll feléd. Ez jelzi a vadászat végét. Igyekszel vissza a többiekhez. Büszkén borítod ki a zsákmányt a bíró elé, aki szakértő módon megállapítja az értékét: *bornyútüske* – **33 arany**; *süntüske* – **9 arany**; *borzprém* – **38 arany**; *süntüske* – **5 arany**;

Türelemesen várakozol, míg minden versenyző eredményét megállapítják. Rövidesen megállapításra kerül a végső sorrend. A tróféáid összesen **85 aranyat** érnek, ezzel a teljesítménnyel a **13. helyen** végeztél. A legsikeresebbnek **Silver Howk** bizonyult.

## Eredményhirdetés

Véget ért az utolsó versenyszám is. A bírók arra készülnek, hogy nyilvánosan kihirdessék a győzteseket. Az egész mezőny a központi tisztáson gyülekezik, ugyanott, ahol a megnyitó lezajlott.

A főbíró feláll az emelvényre, kezében egy papírral. Mielőtt a nyertesek ismertetésébe kezdene, mindenkinek gratulál a kiváló szerepléshez. De végül nem húzza tovább az időt, belefog a győztes kalandozók nevének felolvasásába.

A dobogó harmadik fokára **Leia Organa** állhat. Büszkén integetve lép fel az emelvényre nagy taps közepette, majd kezét fog a főbíróval. A második helyen **Biztoskezű Veriel** végzett. Fürgőn áthalad a vállát veregető kalandozók között, hogy fogadja a főbíró gratulációját. Kis hatásszünet következik, mielőtt elhangzik a győztes neve, aki nem más, mint a nagyszerű **Killer Thorn**! Kiváló teljesítményt nyújtott és kiérdemelte a *Pöröly Bajnoka* megtisztelő címet. Tomboló tapsvihár és éljenzés közepette áll fel a dobogó tetejére.

Az eredmények kihirdetése és a győztesek ünneplése után még jó darabig beszélgettek, megtárgyaljátok a nap eseményeit, a verseny közben szerzett élményeiteket mesélték egymásnak. Lassacskán azonban eljön az ideje a búcsúzkodásnak, s minden kalandozó visszatér táborhelyére. Megérkezve látod, hogy az extra-dimenzionális utazás során fellepő 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.

## Encyclopedia Fantasia

---

### Pókler

A pókler az egyik legismertebb és legérdekesebb kártyajáték Ghallán, a játékok királyának is gyakran nevezik. A sikerhez nem elegendő a pusztán vakszerencse, jó kombinációs készség és nagy játéktapasztalat kell hozzá. Sajnos manapság az alanori kaszinókban csak a gagyi csürhének való béna játékok mennek, de most a Pöröly Rend Olimpiai Szervezőbizottságának kezdeményezésére remélhetőleg megint divatba jön ez a kiváló játék.

A póklernek többféle variációja is létezik, játszható egyéni vagy csapat felállásban, a bank bevonásával vagy anélkül. A játék érdekessége, hogy nem csak egy kártyapakli van játékban, hanem minden játékos külön csomaggal rendelkezik. Sokféle pakli létezik, az alapváltozatban mindegyik Ghalla egy-egy istenéhez kapcsolódik, de ezenfelül sokféle bővítés is létezik már.

A játék a következőképpen zajlik. Minden játékos a kezdőtét berakása után öt lapot kap a paklijából. Ezután minden pakliból több lapot megadott elrendezésben felborítva az asztal közepére helyeznek (a felborított lapok száma és elrendezése is eltérő lehet az egyes változatokban). Ezután a játékosok egymás

után megpróbálnak a kezükben levő lapokhoz újabbakat gyűjteni, hogy minél erősebb lapkombinációhoz jussanak, de egyszerre mindig legfeljebb öt lapjuk lehet.

A lapszerzésre több lehetőség is kínálkozik. Egyrészt további pénz behelyezésével újabb húzások vásárolhatók. Másrészt a játékos kezében levő, egyetlen kombinációba sem illő lapjait felhasználhatja arra, hogy az asztalon levő felborított kártyákból elnyerje az értékesebbeket. Ez a játék legbonyolultabb része, ugyanis nem lehet minden laphoz azonnal hozzáférni, meglehet, hogy sok trükközésbe kerül, míg sikerül megszerezni a hön áhított lapot. Természetesen ilyenkor lehetőség van az ellenfelek szívatására is, az éppen cserélgető játékos leblokkolhatja, vagy akár a játékból is kiküldheti a vetélytársnak értékes kártyákat. Csapatversenyben érdemes ilyenkor a csapattársat segíteni, megkönnyíteni az ő cseréit. Természetesen érdemes figyelemmel kísérni az ellenfelek játékát is.

Miután mindenki befejezte a cserét, a licitálás következik, vagyis újabb tétet lehet betenni az asztalra. Itt aztán valóban észnél kell lenni, ugyanis nem tudhatjuk biztosan, hogy a többieknek milyen kombináció van a kezében. Persze minden játékos igyekszik a többiek reakcióit figyelni, miközben a saját érzelmeit a legtökéletesebben elrejtteni, vagy épp ellenkezőleg, félrevezető jeleket adni. A licit után mindenki megmutatja a lapjait, majd a nyeremények kiosztása következik. Az asztalra betett pénzből mindenki a lapjainak erősségétől és a betett tét nagyságától függően részesül. Tehát ha gyenge lapjaid vannak, de ügyesen kombinálsz a licitálásnál, akkor is nyerhetsz, bár ez nagyon rizikós, a merész blöfföléssel nagyot lehet bukni. Ugyanígy, ha nagy lapod van, de rosszul licitálsz, aránytalanul keveset nyerhetsz.

A helyzet még érdekesebb, ha bank is van a játékban (a kaszinókban így ment a játék). Ha ugyanis a játékosok erős lapokat mutatnak be a végén, akkor a bank további pénzt tesz a nyereményalapba. Gyenge lapok esetén pedig besöpri a tét egy részét.

Jó szórakozást!

---

## IV. Pöröly Rend Olimpia Végeredmény

## Lövészet

| Hely | Szám        | Név                 | 1         | 2         | 3         | 4         | 5         | 6  | Hely | Szám | Név                | 1  | 2  | 3  | 4 | 5 | 6 |
|------|-------------|---------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----|------|------|--------------------|----|----|----|---|---|---|
| 1.   | 2195        | Killer Thorn        | 30        | 29        | 30        | 30        | 29        | 27 | 23.  | 4395 | Holdfényharcos     | 30 | 23 | 12 | - | - | - |
| 2.   | 3639        | Chaar-Lee           | 28        | 30        | 28        | 28        | 25        | 19 | 24.  | 3242 | Laiole Ilehniae    | 30 | 15 | 12 | - | - | - |
| 3.   | 4990        | Leia Organa         | 28        | 30        | 30        | 26        | 24        | 19 | 25.  | 4007 | Büntető            | 25 | 17 | 11 | - | - | - |
| 4.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>30</b> | <b>29</b> | <b>30</b> | <b>29</b> | <b>23</b> | -  | 26.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 20 | 19 | 10 | - | - | - |
| 5.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 29        | 30        | 29        | 30        | 22        | -  | 27.  | 3159 | Mad Max            | 13 | 12 | 8  | - | - | - |
| 6.   | 4284        | Orghon Kawer        | 30        | 30        | 30        | 24        | 22        | -  | 28.  | 4207 | Lucky Luke         | 24 | 11 | -  | - | - | - |
| 7.   | 2148        | Csonttörő Shaden    | 30        | 30        | 29        | 20        | 18        | -  | 28.  | 1745 | Lexendorin         | 24 | 11 | -  | - | - | - |
| 8.   | 3790        | Silver Howk         | 28        | 30        | 25        | 23        | 17        | -  | 30.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 14 | 11 | -  | - | - | - |
| 9.   | 5984        | Alaron Galdra       | 30        | 29        | 25        | 20        | 15        | -  | 31.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 17 | 9  | -  | - | - | - |
| 10.  | 1065        | Pusztító            | 30        | 30        | 25        | 25        | 9         | -  | 32.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 13 | 7  | -  | - | - | - |
| 11.  | 3970        | Nano Pallanthoff    | 29        | 26        | 23        | 21        | 8         | -  | 32.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | 13 | 7  | -  | - | - | - |
| 12.  | 1173        | Issus Banth         | 29        | 24        | 20        | 22        | 7         | -  | 34.  | 3580 | Corwex             | 17 | 4  | -  | - | - | - |
| 13.  | 1785        | Kis Nyúl            | 29        | 25        | 19        | 19        | -         | -  | 35.  | 1845 | Ambi a Phúr        | 12 | -  | -  | - | - | - |
| 14.  | 5213        | Psycho Marvin       | 28        | 23        | 19        | 19        | -         | -  | 36.  | 2514 | Shamum             | 9  | -  | -  | - | - | - |
| 15.  | 3506        | Ezüstsörény         | 29        | 21        | 21        | 15        | -         | -  | 37.  | 2095 | Tran Dranan        | 8  | -  | -  | - | - | - |
| 16.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 30        | 30        | 25        | 11        | -         | -  | 38.  | 1838 | SHM 2              | 6  | -  | -  | - | - | - |
| 17.  | 2666        | Tirkiz Azor         | 28        | 23        | 18        | 10        | -         | -  | 39.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 4  | -  | -  | - | - | - |
| 18.  | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 25        | 18        | 16        | -         | -         | -  | 39.  | 1853 | Haomir             | 4  | -  | -  | - | - | - |
| 19.  | 2887        | Megtorló            | 28        | 22        | 15        | -         | -         | -  | 41.  | 4480 | Zulu               | 3  | -  | -  | - | - | - |
| 20.  | 3075        | Szadis Tata         | 24        | 17        | 15        | -         | -         | -  | 42.  | 3116 | Cicus              | 2  | -  | -  | - | - | - |
| 21.  | 2957        | Fürge Calver        | 29        | 24        | 14        | -         | -         | -  | 43.  | 3772 | Artemis Entreri    | 1  | -  | -  | - | - | - |
| 22.  | 5696        | Missz lee Liane     | 24        | 13        | 14        | -         | -         | -  |      |      |                    |    |    |    |   |   |   |

## Lovaglás

| Hely | Szám        | Név                 | Idő                                 | Bün.                 | Össz                                | Hely | Szám | Név                | Idő                             | Bün.            | Össz                            |
|------|-------------|---------------------|-------------------------------------|----------------------|-------------------------------------|------|------|--------------------|---------------------------------|-----------------|---------------------------------|
| 1.   | 2957        | Fürge Calver        | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup>      | 23.  | 3242 | Laiole Ilehniae    | 10 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 10 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> |
| 2.   | 4990        | Leia Organa         | 9 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>       | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>       | 24.  | 3159 | Mad Max            | 10 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 10 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> |
| 3.   | 3639        | Chaar-Lee           | 9 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>       | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>       | 25.  | 1745 | Lexendorin         | 10 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 10 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 4.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 9 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup>      | 26.  | 2887 | Megtorló           | 10 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 10 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> |
| 5.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>9<sup>m</sup> 16<sup>s</sup></b> | <b>0<sup>s</sup></b> | <b>9<sup>m</sup> 16<sup>s</sup></b> | 27.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | 10 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 10 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> |
| 6.   | 4284        | Orghon Kawer        | 9 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup>      | 28.  | 3075 | Szadis Tata        | 10 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 20 <sup>s</sup> | 10 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> |
| 7.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 9 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 29.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 10 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 10 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup> |
| 7.   | 3970        | Nano Pallanthoff    | 9 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 30.  | 1065 | Pusztító           | 10 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  |
| 9.   | 1173        | Issus Banth         | 9 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup>      | 31.  | 3506 | Ezüstsörény        | 10 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  |
| 10.  | 2195        | Killer Thorn        | 9 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup>      | 10 <sup>s</sup>      | 9 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup>      | 32.  | 4207 | Lucky Luke         | 10 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  |
| 11.  | 5213        | Psycho Marvin       | 9 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup>      | 33.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 10 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> |
| 12.  | 5984        | Alaron Galdra       | 9 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup>      | 0 <sup>s</sup>       | 9 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup>      | 34.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 10 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> |
| 13.  | 4395        | Holdfényharcos      | 9 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup>      | 15 <sup>s</sup>      | 9 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup>      | 35.  | 1838 | SHM 2              | 10 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 20 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> |
| 14.  | 2514        | Shamum              | 9 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup>      | 15 <sup>s</sup>      | 10 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>      | 36.  | 2666 | Tirkiz Azor        | 11 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> |
| 15.  | 3790        | Silver Howk         | 10 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>      | 10 <sup>s</sup>      | 10 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup>     | 37.  | 3772 | Artemis Entreri    | 11 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 15 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> |
| 16.  | 3580        | Corwex              | 10 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>      | 5 <sup>s</sup>       | 10 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup>     | 38.  | 4480 | Zulu               | 11 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 20 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> |
| 17.  | 2148        | Csonttörő Shaden    | 10 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup>     | 0 <sup>s</sup>       | 10 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup>     | 39.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 11 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> |
| 18.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 10 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup>     | 10 <sup>s</sup>      | 10 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup>     | 40.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 11 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 11 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> |
| 19.  | 1845        | Ambi a Phúr         | 10 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup>     | 5 <sup>s</sup>       | 10 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup>     | 41.  | 2095 | Tran Dranan        | 11 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 30 <sup>s</sup> | 12 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup>  |
| 20.  | 4007        | Büntető             | 10 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup>     | 10 <sup>s</sup>      | 10 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup>     | 42.  | 5696 | Missz lee Liane    | 11 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> | 25 <sup>s</sup> | 12 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> |
| 21.  | 1785        | Kis Nyúl            | 10 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup>     | 5 <sup>s</sup>       | 10 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup>     | 43.  | 1853 | Haomir             | 12 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 30 <sup>s</sup> | 12 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> |
| 22.  | 3116        | Cicus               | 10 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup>     | 10 <sup>s</sup>      | 10 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup>     |      |      |                    | <sup>m</sup> <sup>s</sup>       | <sup>s</sup>    | <sup>m</sup> <sup>s</sup>       |

## Kaszinó

| Hely | Szám        | Név                 | 1.        | 2.       | 3.        | 4.       | Arany      | Hely | Szám | Név                | 1.  | 2.  | 3.  | 4.  | Arany |
|------|-------------|---------------------|-----------|----------|-----------|----------|------------|------|------|--------------------|-----|-----|-----|-----|-------|
| 1.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 2         | 12       | 18        | 22       | 154        | 23.  | 1845 | Ambi a Phúr        | -15 | 26  | -5  | -9  | 97    |
| 2.   | 2957        | Fürge Calver        | 32        | 4        | -11       | 22       | 147        | 23.  | 1785 | Kis Nyúl           | 6   | -10 | 4   | -3  | 97    |
| 3.   | 2148        | Csonttörő Shaden    | 19        | -5       | 13        | 15       | 142        | 25.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 1   | -6  | 6   | -6  | 95    |
| 3.   | 2195        | Killer Thorn        | 5         | -2       | 20        | 19       | 142        | 26.  | 1745 | Lexendorin         | -9  | -1  | 4   | 0   | 94    |
| 5.   | 4284        | Orghon Kawer        | 11        | 6        | 20        | 0        | 137        | 27.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 1   | 16  | -17 | -7  | 93    |
| 6.   | 4007        | Büntető             | -10       | 23       | 17        | 4        | 134        | 27.  | 4395 | Holdfényharcos     | -5  | 6   | -13 | 5   | 93    |
| 7.   | 3970        | Nano Pallanthoff    | 2         | 19       | 1         | 10       | 132        | 29.  | 3772 | Artemis Entreri    | -12 | 10  | -2  | -5  | 91    |
| 8.   | 5984        | Alaron Galdra       | 7         | 10       | 3         | 10       | 130        | 30.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | -2  | -13 | 25  | -21 | 89    |
| 9.   | 3486        | Kéter Szerpi        | 25        | 2        | 15        | -15      | 127        | 31.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | -2  | 4   | -6  | -11 | 85    |
| 9.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>15</b> | <b>6</b> | <b>-2</b> | <b>8</b> | <b>127</b> | 32.  | 2095 | Tran Dranan        | -11 | -7  | -1  | 3   | 84    |
| 11.  | 5213        | Psycho Marvin       | 8         | 14       | -5        | 9        | 126        | 33.  | 2514 | Shamum             | 0   | 3   | -10 | -10 | 83    |
| 12.  | 3790        | Silver Howk         | 11        | 25       | -3        | -8       | 125        | 33.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 1   | -24 | -6  | 12  | 83    |
| 13.  | 3242        | Laiole Ilehniae     | 7         | 12       | -14       | 19       | 124        | 35.  | 3580 | Corwex             | -25 | 2   | -3  | 4   | 78    |
| 13.  | 3639        | Chaar-Lee           | 4         | 11       | 4         | 5        | 124        | 36.  | 3075 | Szadis Tata        | 1   | 4   | -5  | -24 | 76    |
| 15.  | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 9         | 9        | 2         | 3        | 123        | 37.  | 1853 | Haomir             | -3  | -6  | -10 | -7  | 74    |
| 16.  | 4990        | Leia Organa         | 10        | 8        | 7         | -3       | 122        | 38.  | 4480 | Zulu               | -15 | -15 | 9   | -7  | 72    |
| 17.  | 3506        | Ezüstsörény         | 4         | 17       | -7        | 4        | 118        | 39.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 2   | -13 | -11 | -10 | 68    |
| 18.  | 5696        | Missz lee Liane     | 4         | -1       | 9         | 2        | 114        | 40.  | 1838 | SHM 2              | -20 | -13 | -12 | 9   | 64    |
| 19.  | 2887        | Megtorló            | -11       | 17       | 11        | -5       | 112        | 41.  | 4207 | Lucky Luke         | -9  | -11 | -21 | -4  | 55    |
| 19.  | 2666        | Tirkiz Azor         | 11        | -3       | 3         | 1        | 112        | 42.  | 3116 | Cicus              | -24 | -8  | -15 | -1  | 52    |
| 21.  | 1065        | Pusztító            | 3         | 9        | -20       | 16       | 108        | 43.  | 3159 | Mad Max            | -13 | -13 | -19 | -10 | 45    |
| 22.  | 1173        | Issus Banth         | 11        | -5       | -3        | -1       | 102        |      |      |                    |     |     |     |     |       |

## Fegyverdobás

| Hely | Szám        | Név                 | 1.        | 2.        | 3.        | Össz       | Hely | Szám | Név                | 1. | 2. | 3. | Össz |
|------|-------------|---------------------|-----------|-----------|-----------|------------|------|------|--------------------|----|----|----|------|
| 1.   | 4990        | Leia Organa         | 129       | 111       | 118       | 358        | 23.  | 3772 | Artemis Entreri    | 57 | 59 | 68 | 184  |
| 2.   | 1745        | Lexendorin          | 109       | 102       | 120       | 331        | 24.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 53 | 61 | 58 | 172  |
| 3.   | 2195        | Killer Thorn        | 100       | 113       | 118       | 331        | 25.  | 3506 | Ezüstsörény        | 44 | 66 | 55 | 165  |
| 4.   | 2957        | Fürge Calver        | 104       | 111       | 106       | 321        | 26.  | 3639 | Chaar-Lee          | 57 | 55 | 53 | 165  |
| 5.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 114       | 104       | 98        | 316        | 27.  | 5213 | Psycho Marvin      | 51 | 56 | 55 | 162  |
| 6.   | 1173        | Issus Banth         | 98        | 97        | 97        | 292        | 28.  | 1785 | Kis Nyúl           | 54 | 55 | 50 | 159  |
| 7.   | 1065        | Pusztító            | 90        | 87        | 98        | 275        | 29.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | 42 | 55 | 60 | 157  |
| 8.   | 3970        | Nano Pallanthoff    | 89        | 85        | 89        | 263        | 30.  | 3790 | Silver Howk        | 62 | 49 | 45 | 156  |
| 9.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>82</b> | <b>93</b> | <b>86</b> | <b>261</b> | 31.  | 3159 | Mad Max            | 43 | 59 | 49 | 151  |
| 10.  | 4007        | Büntető             | 83        | 80        | 93        | 256        | 32.  | 4395 | Holdfényharcos     | 47 | 48 | 49 | 144  |
| 11.  | 1845        | Ambi a Phúr         | 80        | 81        | 86        | 247        | 33.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 51 | 52 | 38 | 141  |
| 12.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 76        | 79        | 84        | 239        | 34.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 44 | 44 | 41 | 129  |
| 13.  | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 76        | 82        | 77        | 235        | 35.  | 3242 | Laiole llehniae    | 37 | 43 | 41 | 121  |
| 14.  | 2514        | Shamum              | 75        | 87        | 68        | 230        | 36.  | 3116 | Cicus              | 39 | 38 | 36 | 113  |
| 15.  | 2887        | Megtorló            | 80        | 68        | 81        | 229        | 37.  | 2666 | Tirkiz Azor        | 42 | 40 | 29 | 111  |
| 16.  | 3075        | Szadis Tata         | 76        | 82        | 70        | 228        | 38.  | 4207 | Lucky Luke         | 36 | 35 | 40 | 111  |
| 17.  | 4284        | Orghon Kawer        | 70        | 74        | 75        | 219        | 39.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 37 | 31 | 19 | 87   |
| 18.  | 5696        | Missz lee Liane     | 73        | 76        | 69        | 218        | 40.  | 1853 | Haomir             | 27 | 22 | 31 | 80   |
| 19.  | 2148        | Csonttörő Shaden    | 70        | 64        | 74        | 208        | 41.  | 2095 | Tran Dranan        | 33 | 21 | 22 | 76   |
| 20.  | 3580        | Corwex              | 69        | 63        | 61        | 193        | 42.  | 1838 | SHM 2              | 26 | 27 | 20 | 73   |
| 21.  | 2463        | Neal Syrrus-Derra   | 63        | 66        | 58        | 187        | 43.  | 4480 | Zulu               | 20 | 27 | 18 | 65   |
| 22.  | 5984        | Alaron Galdra       | 56        | 69        | 59        | 184        |      |      |                    |    |    |    |      |

## Mínosz-kúp szimulátor

| Hely | Szám        | Név                 | Idő                                  | Hely | Szám | Név                | Idő                             | Hely | Szám | Név              | Idő                             |
|------|-------------|---------------------|--------------------------------------|------|------|--------------------|---------------------------------|------|------|------------------|---------------------------------|
| 1.   | 4990        | Leia Organa         | 55 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>       | 16.  | 2148 | Csonttörő Shaden   | 71 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 31.  | 4395 | Holdfényharcos   | 80 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup> |
| 2.   | 1745        | Lexendorin          | 60 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup>      | 17.  | 1065 | Pusztító           | 71 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 32.  | 3772 | Artemis Entreri  | 80 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> |
| 3.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 60 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup>      | 18.  | 3506 | Ezüstsörény        | 71 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 33.  | 3580 | Corwex           | 80 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> |
| 4.   | 1173        | Issus Banth         | 61 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup>      | 19.  | 5213 | Psycho Marvin      | 72 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 34.  | 3621 | Syrus Bo Hong    | 82 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>  |
| 5.   | 3970        | Nano Pallanthoff    | 62 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup>      | 20.  | 3790 | Silver Howk        | 74 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 35.  | 3858 | Kobu.-don. 5.    | 82 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> |
| 6.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 62 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup>      | 21.  | 4007 | Büntető            | 74 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> | 36.  | 2095 | Tran Dranan      | 84 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> |
| 7.   | 3639        | Chaar-Lee           | 62 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup>      | 22.  | 2887 | Megtorló           | 75 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 37.  | 4207 | Lucky Luke       | 84 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> |
| 8.   | 2957        | Fürge Calver        | 63 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup>      | 23.  | 3075 | Szadis Tata        | 76 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 38.  | 1838 | SHM 2            | 86 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> |
| 9.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>63<sup>m</sup> 55<sup>s</sup></b> | 24.  | 1785 | Kis Nyúl           | 76 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 39.  | 4480 | Zulu             | 86 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> |
| 10.  | 2195        | Killer Thorn        | 64 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup>      | 25.  | 3242 | Laiole llehniae    | 76 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 40.  | 1853 | Haomir           | 89 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> |
| 11.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 65 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup>      | 26.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 78 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 41.  | 2225 | Avelon Sperethil | 90 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  |
| 12.  | 5984        | Alaron Galdra       | 68 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup>      | 27.  | 2666 | Tirkiz Azor        | 78 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 42.  | 3116 | Cicus            | 90 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 13.  | 1845        | Ambi a Phúr         | 70 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>       | 28.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 78 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 43.  | 3159 | Mad Max          | 91 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> |
| 13.  | 4284        | Orghon Kawer        | 70 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>       | 29.  | 2514 | Shamum             | 78 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> |      |      |                  | <sup>m</sup> <sup>s</sup>       |
| 15.  | 5696        | Missz lee Liane     | 70 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup>      | 30.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 79 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> |      |      |                  | <sup>m</sup> <sup>s</sup>       |

## Tudás

| Hely | Szám        | Név                 | Idő                                  | Pont      | Hely | Szám | Név                | Idő                              | Pont |
|------|-------------|---------------------|--------------------------------------|-----------|------|------|--------------------|----------------------------------|------|
| 1.   | 2195        | Killer Thorn        | 72 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>      | 98        | 23.  | 5696 | Missz lee Liane    | 101 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 45   |
| 2.   | 4990        | Leia Organa         | 81 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup>      | 87        | 24.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 99 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup>  | 44   |
| 3.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>82<sup>m</sup> 13<sup>s</sup></b> | <b>87</b> | 25.  | 3116 | Cicus              | 100 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 44   |
| 4.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 82 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup>      | 87        | 26.  | 2666 | Tirkiz Azor        | 99 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup>  | 43   |
| 5.   | 1745        | Lexendorin          | 82 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>       | 84        | 27.  | 4207 | Lucky Luke         | 102 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 41   |
| 6.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 85 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup>      | 81        | 28.  | 3772 | Artemis Entreri    | 99 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>  | 40   |
| 7.   | 3790        | Silver Howk         | 82 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup>      | 78        | 29.  | 1065 | Pusztító           | 99 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup>  | 39   |
| 8.   | 3639        | Chaar-Lee           | 88 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>       | 76        | 30.  | 2148 | Csonttörő Shaden   | 102 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  | 39   |
| 9.   | 1173        | Issus Banth         | 88 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 75        | 31.  | 2514 | Shamum             | 101 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> | 36   |
| 10.  | 1785        | Kis Nyúl            | 88 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup>      | 72        | 32.  | 3242 | Laiole llehniae    | 102 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 35   |
| 11.  | 3970        | Nano Pallanthoff    | 90 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 70        | 33.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 102 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> | 35   |
| 12.  | 2957        | Fürge Calver        | 90 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup>      | 66        | 34.  | 3159 | Mad Max            | 102 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  | 34   |
| 13.  | 3075        | Szadis Tata         | 92 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup>      | 58        | 35.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | 102 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 31   |
| 14.  | 4007        | Büntető             | 95 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>       | 55        | 36.  | 4395 | Holdfényharcos     | 102 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 30   |
| 15.  | 5984        | Alaron Galdra       | 94 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup>      | 53        | 37.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 102 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 29   |
| 16.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 97 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup>      | 48        | 38.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 102 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> | 26   |
| 17.  | 5213        | Psycho Marvin       | 98 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup>      | 48        | 39.  | 1853 | Haomir             | 103 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 23   |
| 18.  | 1845        | Ambi a Phúr         | 95 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup>      | 46        | 40.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 105 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 23   |
| 19.  | 3506        | Ezüstsörény         | 97 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup>      | 46        | 41.  | 1838 | SHM 2              | 106 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 21   |
| 20.  | 4284        | Orghon Kawer        | 98 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup>      | 45        | 42.  | 2095 | Tran Dranan        | 106 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 17   |
| 21.  | 2887        | Megtorló            | 99 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup>      | 45        | 43.  | 4480 | Zulu               | 108 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 11   |
| 22.  | 3580        | Corwex              | 100 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup>     | 45        |      |      |                    | <sup>m</sup> <sup>s</sup>        |      |

## Mászás

| Hely | Szám        | Név                 | Szint    | Idő                                  | Hely | Szám | Név               | Szint                     | Idő                             |
|------|-------------|---------------------|----------|--------------------------------------|------|------|-------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 1.   | 1065        | Pusztító            | 7        | 17 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup>      | 23.  | 2887 | Megtorló          | 4                         | 13 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  |
| 2.   | 4990        | Leia Organa         | 7        | 19 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup>      | 24.  | 4395 | Holdfényharcos    | 4                         | 13 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 3.   | 2195        | Killer Thorn        | 7        | 19 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup>      | 25.  | 2666 | Tirkiz Azor       | 4                         | 13 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> |
| 4.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 7        | 21 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup>      | 26.  | 3580 | Corwex            | 4                         | 13 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 5.   | 2957        | Fürge Calver        | 6        | 17 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>      | 27.  | 1785 | Kis Nyúl          | 3                         | 9 <sup>m</sup> 5 <sup>s</sup>   |
| 5.   | 3639        | Chaar-Lee           | 6        | 17 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>      | 28.  | 3159 | Mad Max           | 3                         | 9 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup>  |
| 7.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 6        | 17 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup>      | 29.  | 3506 | Ezüstsörény       | 3                         | 9 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup>  |
| 8.   | 1745        | Lexendorin          | 6        | 17 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup>      | 30.  | 2514 | Shamum            | 3                         | 9 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup>  |
| 9.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>6</b> | <b>18<sup>m</sup> 33<sup>s</sup></b> | 31.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra | 3                         | 9 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup>  |
| 10.  | 1173        | Issus Banth         | 5        | 14 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup>      | 32.  | 1845 | Ambi a Phúr       | 3                         | 10 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup>  |
| 11.  | 4284        | Orghon Kawer        | 5        | 15 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup>      | 33.  | 5730 | Jeanne D'Arc      | 3                         | 10 <sup>m</sup> 11 <sup>s</sup> |
| 12.  | 3970        | Nano Pallanthoff    | 5        | 15 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup>      | 34.  | 4207 | Lucky Luke        | 3                         | 10 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> |
| 13.  | 3790        | Silver Howk         | 5        | 15 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup>      | 35.  | 3621 | Syrus Bo Hong     | 3                         | 10 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> |
| 14.  | 5213        | Psycho Marvin       | 5        | 16 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup>      | 36.  | 3858 | Kobu.-don. 5.     | 3                         | 10 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> |
| 15.  | 3242        | Laiole llehniae     | 4        | 12 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>      | 37.  | 3772 | Artemis Entreri   | 2                         | 6 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup>  |
| 15.  | 4007        | Büntető             | 4        | 12 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup>      | 38.  | 2095 | Tran Dranan       | 2                         | 6 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup>  |
| 17.  | 3075        | Szadis Tata         | 4        | 12 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup>      | 39.  | 2225 | Avelon Sperethil  | 2                         | 6 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup>  |
| 18.  | 5984        | Alaron Galdra       | 4        | 12 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup>      | 40.  | 1853 | Haomir            | 2                         | 6 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup>  |
| 19.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 4        | 12 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup>      | 41.  | 3116 | Cicus             | 2                         | 7 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>   |
| 20.  | 5696        | Missz lee Liane     | 4        | 12 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup>      | 42.  | 1838 | SHM 2             | 2                         | 7 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup>  |
| 20.  | 2148        | Csonttörő Shaden    | 4        | 12 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup>      | 43.  | 4480 | Zulu              | 2                         | 7 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup>  |
| 22.  | 4431        | Rog a Smaragdszemű  | 4        | 12 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup>      |      |      |                   | <sup>m</sup> <sup>s</sup> |                                 |

## Vadászat

| Hely | Szám        | Név                 | 1         | 2        | 3         | 4        | 5  | 6  | Össz      | Hely | Szám | Név                | 1  | 2  | 3  | 4 | 5 | 6 | Össz |
|------|-------------|---------------------|-----------|----------|-----------|----------|----|----|-----------|------|------|--------------------|----|----|----|---|---|---|------|
| 1.   | 3790        | Silver Howk         | 25        | 6        | 50        | 52       | 9  | 34 | 176       | 23.  | 3621 | Syrus Bo Hong      | 45 | 10 | -  | - | - | - | 55   |
| 2.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 40        | 7        | 22        | 23       | 12 | 37 | 141       | 24.  | 5696 | Missz lee Liane    | 30 | 6  | 7  | 9 | - | - | 52   |
| 3.   | 1745        | Lexendorin          | 34        | 31       | 34        | 8        | 31 | -  | 138       | 25.  | 1838 | SHM 2              | 10 | 36 | 5  | - | - | - | 51   |
| 4.   | 2195        | Killer Thorn        | 42        | 8        | 30        | 10       | 36 | -  | 126       | 26.  | 2463 | Neal Syrrus-Derra  | 45 | 5  | -  | - | - | - | 50   |
| 5.   | 4395        | Holdfényharcos      | 44        | 42       | 3         | 29       | -  | -  | 118       | 27.  | 4284 | Orghon Kawer       | 8  | 32 | 7  | - | - | - | 47   |
| 6.   | 1065        | Pusztító            | 33        | 36       | 4         | 44       | -  | -  | 117       | 27.  | 2887 | Megtorló           | 32 | 7  | 8  | - | - | - | 47   |
| 7.   | 3159        | Mad Max             | 8         | 25       | 31        | 3        | 39 | -  | 106       | 29.  | 4207 | Lucky Luke         | 33 | 4  | 6  | - | - | - | 43   |
| 8.   | 4007        | Büntető             | 19        | 61       | 21        | -        | -  | -  | 101       | 30.  | 3858 | Kobu.-don. 5.      | 6  | 35 | -  | - | - | - | 41   |
| 9.   | 3580        | Corwex              | 33        | 35       | 28        | -        | -  | -  | 96        | 31.  | 4431 | Rog a Smaragdszemű | 30 | 10 | -  | - | - | - | 40   |
| 10.  | 3075        | Szadis Tata         | 7         | 19       | 35        | 31       | -  | -  | 92        | 32.  | 3486 | Kéter Szerpi       | 6  | 28 | 5  | - | - | - | 39   |
| 11.  | 1785        | Kis Nyúl            | 31        | 6        | 7         | 39       | 7  | -  | 90        | 33.  | 5984 | Alaron Galdra      | 29 | 7  | -  | - | - | - | 36   |
| 12.  | 1173        | Issus Banth         | 26        | 3        | 40        | 20       | -  | -  | 89        | 34.  | 1845 | Ambi a Phúr        | 9  | 6  | 21 | - | - | - | 36   |
| 13.  | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>33</b> | <b>9</b> | <b>38</b> | <b>5</b> | -  | -  | <b>85</b> | 35.  | 2148 | Csonttörő Shaden   | 4  | 29 | -  | - | - | - | 33   |
| 14.  | 2666        | Tirkiz Azor         | 40        | 8        | 31        | -        | -  | -  | 79        | 36.  | 3639 | Chaar-Lee          | 21 | 4  | 6  | - | - | - | 31   |
| 15.  | 5213        | Psycho Marvin       | 8         | 33       | 5         | 30       | -  | -  | 76        | 37.  | 3473 | Vitéz Fehérlófia   | 23 | 7  | -  | - | - | - | 30   |
| 16.  | 2957        | Fürge Calver        | 27        | 5        | 9         | 34       | -  | -  | 75        | 38.  | 3772 | Artemis Entreri    | 1  | 27 | -  | - | - | - | 28   |
| 17.  | 2514        | Shamum              | 22        | 45       | 5         | -        | -  | -  | 72        | 39.  | 2225 | Avelon Sperethil   | 7  | 7  | 6  | - | - | - | 20   |
| 18.  | 3970        | Nano Pallanthoff    | 32        | 31       | 8         | -        | -  | -  | 71        | 40.  | 2095 | Tran Dranan        | 4  | 15 | -  | - | - | - | 19   |
| 19.  | 3242        | Laiole llehniae     | 31        | 9        | 31        | -        | -  | -  | 71        | 41.  | 3116 | Cicus              | 7  | 6  | -  | - | - | - | 13   |
| 20.  | 4990        | Leia Organa         | 7         | 19       | 24        | 14       | -  | -  | 64        | 42.  | 1853 | Haomir             | 8  | -  | -  | - | - | - | 8    |
| 21.  | 4480        | Zulu                | 9         | 52       | -         | -        | -  | -  | 61        | 43.  | 5730 | Jeanne D'Arc       | 3  | 3  | -  | - | - | - | 6    |
| 22.  | 3506        | Ezüstsörény         | 38        | 10       | 9         | -        | -  | -  | 57        |      |      |                    |    |    |    |   |   |   |      |

## Összetett végeredmény

| Hely | Szám        | Név                 | Lövészet | Lovaglás | Kaszinó  | Fvdbás   | Mínosz-kúp | Tudás    | Mászás   | Vadászat  | Össz      |
|------|-------------|---------------------|----------|----------|----------|----------|------------|----------|----------|-----------|-----------|
| 1.   | 2195        | Killer Thorn        | 1        | 10       | 3        | 3        | 10         | 1        | 3        | 4         | 35        |
| 2.   | 5716        | Biztoskezü Veriel   | 5        | 4        | 1        | 13       | 3          | 6        | 7        | 2         | 41        |
| 3.   | 4990        | Leia Organa         | 3        | 2        | 16       | 1        | 1          | 2        | 2        | 20        | 47        |
| 4.   | <b>5785</b> | <b>Arany Macska</b> | <b>4</b> | <b>5</b> | <b>9</b> | <b>9</b> | <b>9</b>   | <b>3</b> | <b>9</b> | <b>13</b> | <b>61</b> |
| 5.   | 2957        | Fürge Calver        | 21       | 1        | 2        | 4        | 8          | 12       | 5        | 16        | 69        |
| 6.   | 3970        | Nano Pallanthoff    | 11       | 7        | 7        | 8        | 5          | 11       | 12       | 18        | 79        |
| 7.   | 1173        | Issus Banth         | 12       | 9        | 22       | 6        | 4          | 9        | 10       | 12        | 84        |
| 8.   | 3473        | Vitéz Fehérlófia    | 18       | 7        | 15       | 5        | 6          | 4        | 4        | 37        | 96        |
| 9.   | 1745        | Lexendorin          | 28       | 25       | 26       | 2        | 2          | 5        | 8        | 3         | 99        |
| 10.  | 3639        | Chaar-Lee           | 2        | 3        | 13       | 26       | 7          | 8        | 5        | 36        | 100       |
| 11.  | 4284        | Orghon Kawer        | 6        | 6        | 5        | 17       | 13         | 20       | 11       | 27        | 105       |
| 12.  | 3790        | Silver Howk         | 8        | 15       | 12       | 30       | 20         | 7        | 13       | 1         | 106       |
| 13.  | 4007        | Büntető             | 25       | 20       | 6        | 10       | 21         | 14       | 15       | 8         | 119       |
| 14.  | 1065        | Pusztító            | 10       | 30       | 21       | 7        | 17         | 29       | 1        | 6         | 121       |
| 15.  | 5213        | Psycho Marvin       | 14       | 11       | 11       | 27       | 19         | 17       | 14       | 15        | 128       |
| 16.  | 5984        | Alaron Galdra       | 9        | 12       | 8        | 22       | 12         | 15       | 18       | 33        | 129       |
| 17.  | 3486        | Kéter Szerpi        | 16       | 18       | 9        | 12       | 11         | 16       | 19       | 32        | 133       |
| 18.  | 2148        | Csonttörő Shaden    | 7        | 17       | 3        | 19       | 16         | 30       | 20       | 35        | 147       |
| 19.  | 1785        | Kis Nyúl            | 13       | 21       | 23       | 28       | 24         | 10       | 27       | 11        | 157       |
| 20.  | 3075        | Szadis Tata         | 20       | 28       | 36       | 16       | 23         | 13       | 17       | 10        | 163       |
| 21.  | 2887        | Megtorló            | 19       | 26       | 19       | 15       | 22         | 21       | 23       | 27        | 172       |
| 22.  | 3506        | Ezüstsörény         | 15       | 31       | 17       | 25       | 18         | 19       | 29       | 22        | 176       |
| 23.  | 5696        | Missz lee Liane     | 22       | 42       | 18       | 18       | 15         | 23       | 20       | 24        | 182       |
| 24.  | 1845        | Ambi a Phúr         | 35       | 19       | 23       | 11       | 13         | 18       | 32       | 34        | 185       |
| 25.  | 3242        | Laiole llehniae     | 24       | 23       | 13       | 35       | 25         | 32       | 15       | 19        | 186       |
| 26.  | 4395        | Holdfényharcos      | 23       | 13       | 27       | 32       | 31         | 36       | 24       | 5         | 191       |
| 27.  | 3580        | Corwex              | 34       | 16       | 35       | 20       | 33         | 22       | 26       | 9         | 195       |
| 28.  | 2666        | Tirkiz Azor         | 17       | 36       | 19       | 37       | 27         | 26       | 25       | 14        | 201       |
| 29.  | 2514        | Shamum              | 36       | 14       | 33       | 14       | 29         | 31       | 30       | 17        | 204       |
| 30.  | 4431        | Rog a Smaragdszemű  | 26       | 29       | 30       | 34       | 26         | 37       | 22       | 31        | 235       |
| 31.  | 3159        | Mad Max             | 27       | 24       | 43       | 31       | 43         | 34       | 28       | 7         | 237       |
| 32.  | 2463        | Neal Syrrus-Derra   | 32       | 34       | 39       | 21       | 28         | 33       | 31       | 26        | 244       |
| 33.  | 3621        | Syrus Bo Hong       | 32       | 27       | 31       | 29       | 34         | 35       | 35       | 23        | 246       |
| 34.  | 5730        | Jeanne D'Arc        | 39       | 40       | 25       | 24       | 30         | 24       | 33       | 43        | 258       |
| 35.  | 4207        | Lucky Luke          | 28       | 32       | 41       | 38       | 37         | 27       | 34       | 29        | 266       |
| 36.  | 3772        | Artemis Entreri     | 43       | 37       | 29       | 23       | 32         | 28       | 37       | 38        | 267       |
| 37.  | 3858        | Kobu.-don. 5.       | 31       | 39       | 27       | 33       | 35         | 38       | 36       | 30        | 269       |
| 38.  | 3116        | Cicus               | 42       | 22       | 42       | 36       | 42         | 25       | 41       | 41        | 291       |
| 39.  | 2225        | Avelon Sperethil    | 30       | 33       | 33       | 39       | 41         | 40       | 39       | 39        | 294       |
| 40.  | 1838        | SHM 2               | 38       | 35       | 40       | 42       | 38         | 41       | 42       | 25        | 301       |
| 41.  | 4480        | Zulu                | 41       | 38       | 38       | 43       | 39         | 43       | 43       | 21        | 306       |
| 42.  | 2095        | Tran Dranan         | 37       | 41       | 32       | 41       | 36         | 42       | 38       | 40        | 307       |
| 43.  | 1853        | Haomir              | 39       | 43       | 37       | 40       | 40         | 39       | 40       | 42        | 320       |