

## II. Nyílt Pöröly Rend Olimpia

Táborozásod egy gyönyörű reggelén nagy napra ébredsz. A Pöröly Rend ma újra megrendezi nagyszabású nyílt versenyét! A rendezvényen most nem csak a pörölyösök vehetnek részt, hanem Ghalla bármely kalandozója benevezhet. 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 interdimenziális 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 már az egész tisztás tele van kalandozókkal. Vidáman üdvözlöd a rég nem látott ismerőseket. 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 lelkesítő szavakkal buzdít mindenkit a jó eredmények elérésére. Kiemeli a nap történelmi jelentőségét, ugyanis ma Ghalla kalandozói vér és halál nélkül mérhetik össze tudásukat. Minden versenyzőt 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 résztvevőket képességeik alapján a bírók hat kategóriába sorolják. Minden kategóriában nyolc 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 a 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 egy darabig tanulmányozza a papírt, majd némi számolgatás után közli, hogy a legmagasabb, **hatodik kategóriában** indulsz, ahol csak a legnagyobbak versenyezhetnek.

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. 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 próbálóvést. 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.

Felkészülsz, hogy megkezdőd az **1. köröd**. Gondos célzás után nyilat röpítesz a céltábla felé. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Katonásan állsz fel a céllal szemben. Cél! Tűz! A képzelt parancsnak engedelmeskedve, kilövöd a nyilat. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílveesszőt. 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. A pontszámod elegendő ahhoz, hogy továbbjuss. Veled együtt 51 versenyző jutott tovább.

A **2. körben** már messzebb van a célpont, 60 lépésre. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílveesszőt. Szép találat, pontosan **8 pont**. Némi koncentráció után megfeszíted az íjat, célzol és lösz. A lövés tökéletes. A kis légmozgás miatt azonban nem teljesen pontos a találat, de így is **9 pont**. Hidegvérrel küldöd útjára a lövedéket. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. Remekül szerepeltél az elmúlt, fordulóban, **27 pontot** kaptál. Hamar kiderül, hogy 48 versenyző folytathatja a lövöldözést, köztük te is. A többiek kiestek.

Mielőtt megkezdöd a **3. kört**, messzebb viszik a céltáblát 10 lépéssel. Teljes erőből megfeszíted az íjat, és süvítő vesszőt lösz ki. 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 nyílveessző egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! A céltábla hibázott: túl távol van tőled. Ezért lőhetsz rá az íjjal. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Büszke vagy magadra, **30 pontot** szedtél össze ebben a sorozatban. Ebből a fordulóból 38 versenyző jutott tovább. Jó lövéseidnek köszönhetően te is köztük vagy.

Nehéz dolgod lesz a **4. fordulóban**, a cél ugyanis már 80 lépésre van. Új lövedéket helyezel a húrra, majd elküldöd a célpont irányába. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Érzed, hogy ma nyerő napod van, ezért magabiztosan röpíted a nyilat a cél felé. Remek lövés! A nyílveessző egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Megveted a lábad és lösz. Uhh! Kis híján a középső körbe lőttél! De így is megér **9 pontot**. Igen jó kört tudhatsz magad mögött: **29 pont**. Megfelelő a pontszámod, így folytathatod a versenyt. 19 versenyző jutott tovább.

Az **5. körben** már ugyancsak fel kell kötni a gatyát, a távolság ugyanis 90 lépés. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílveesszőt. A nézők megtapsolnak, ugyanis beletrafáltál a céltábla középső körébe, ami **10 pontot** ér. Némi koncentráció után megfeszíted az íjat, célzol és lösz. Briliáns célzásodnak köszönhetően nyilad pontosan a cél közepét fúrja át! **10 pont** a vidéki versenyzőnek! Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítélt céltábla felé. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Remekül szerepeltél az elmúlt fordulóban, **30 pontot** kaptál. Buzgón imádkozol, hogy továbbjuss. Imád meghallgatásra talált, te is a legjobb 12 lövész között lehetsz.

Most jön a **6. sorozat**, most 100 lépésről kell lőni. Pár pillanatig célzol, majd elereszted az ideget. Jó lövés! A nyíl a **8-as számú körbe** csapódik. Istenedhez fohászkodsz, mikor a célpontra tüzelsz. Ha egy kicsit jobban célzol, akár telitalálat is lehetett volna, így azonban csak **9 pont**. Kipécézed magadnak a céltábla középső körét, és arrafelé próbálsz lőni a nyilat. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont**! Büszke vagy magadra, **27 pontot** szedtél össze ebben a sorozatban. 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. Hamarosan kiderül a lövészet végeredménye; A **6. fordulói**g jutottál el, az utolsó körödben **27 pontot** lőttél. Ezzel a teljesítménnyel a **9. helyen** végeztél. A lövészetet **Clod Onar** nyerte 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 gyakorló pályán 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. Nagyokat kurjongatva a spagulárra pattansz. Az állat nyerítve felágaskodik, majd megindul.

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 magasabbat ugrik, mint a gát. A gát után a pálya kanyargóssá válik, de hamarosan ismét kiegyenesedik. Hangos biztatásod eredményeképp gyors iramban galoppoztok. [1<sup>m</sup>40<sup>s</sup>].

A terep egyre nehezebb, bokrok és kiálló gyökerek nehezítik a haladást. A terepakadályok nagyon lelassítják a haladást, csak nehezen jutsz előre. Alighogy kiérsz a bozótosból, egy magas, tüskés sövénykerítés próbál feltartóztatni, ugratnod kell. Hatalmas ugrást produkáltok, messze a bokrok felett. Kicsit gyorsítasz, mert könnyebb terep jön, de sajnos nem tart sokáig. Egy mély patakmederhez érkeztél, a meredek partoldalon kell lefelé haladnod. Bár a spagulár patája kicsit csúszkál, azért nem lassítasz nagyon. [5<sup>m</sup>2<sup>s</sup>].

Vízcsobogást hallasz, ami nem is csoda, hiszen megérkeztél a patakhoz, amit át kell ugratnod. Nagy lendülettel rugaszkodtok el, jóval az árok túloldalán értek földet. Tovább haladsz a patakparton, ahol az egyenetlen talaj és a sok hordalék próbál lassítani. Gondot okoz a járható út megtalálása, így sok időt vesztesz a bókászással. Megpróbálsz kikecmeregni a patak völgyből, ehhez azonban egy meredek kaptatón kell feljutni. Erőteljesen ösztökéled hátasod, így az kissé szuszogva, de hamar feljut az emelkedőn. [7<sup>m</sup>11<sup>s</sup>].

Alig örülhetsz, máris újabb gondod támad: egy magas téglakerítés a következő akadály. Paripád elrugaszkodik. Valószínűleg nem volt elég téglá a falhoz, mert simán, magasan átugorjátok. Feltűnik a távolban a célvonal, úgyhogy megsarkantyúzod a hátast. Az utolsó akadály jön! Ez a legkeményebb, három gát áll egymás mögött! Az első toronymagasan átugratod. Az első ugrás lendületét kihasználva a második akadályt magasan átugratod. A harmadik akadályt már helyből ugorjátok, mégis messze fölötte íveltek át.

Közel a cél, hamarosan be is érsz. Integetsz a közönségnek, és lepattansz a spagulárról, amit egy lovasz elvezet. Még néhány versenyző van utánad. Miután ők is befejezték, kihirdetik a szám végeredményét.

Nem is kell sokáig várni, hogy kihirdessék az eredményt. 8<sup>m</sup>18<sup>s</sup> időeredménnyel 5. lettél. A győztes Weelean 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 krupiék 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 játszhatsz. 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 belevágsz a nagyvilági élet egyik legnagyszerűbb szórakozásába, a hazardjátékba.

Egy fura kis figura szólít meg, és játékra invitál. Tényleg bizarrul néz ki, egy kis gnóm idétlen színes ruhában, keménykalapot visel és krumpliorra van. Állítása szerint könnyen nyerhetsz sok pénzt. El is mondja a szabályokat. A homlokodra helyez egy pénzérmét, amit a megadott jelre a fejeddel bele kell ejtened a nadrágodba helyezett tölcserbe. Hiszen ez könnyű! Most jól megkopasztod kis hülyét! Lelekesen a nadrágodba dugod a tölcser, felemeled a fejed és óvatosan elhelyezed a homlokodon a pénzt, majd vársz a megadott jelre. Hirtelen fura hideget érzel lentről. Gyorsan lenézel (a pénz messze lerepül a homlokodról) és döbbenet látod, hogy az álnok gnóm nagy lelkesen épp egy nagy pohár vizet tölt a nadrágodba dugott tölcserbe. Káromkodva félreugrasz, és egy nagy maflást akarsz lenyomni a fickónak, de az fürgén beugrik az egyik troll biztonsági őr mögé. Közben az egyik bíró hozzád rohan és sürget, hogy ha nem akarsz lemaradni a kártyaversenyről, akkor azonnal menj az asztalokhoz. Még ökölrel megfenyegeted a gnómot, majd a nadrágodból a vizet csavargatva csatlakozol csendben mosolygó társaidhoz.

A terem közepére sietsz, ahol több kártyaasztal 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 Sheran lapokkal fogsz játszani.

Hamarosan kezdődik az első kör. Megteszed a tétet, 5 aranyat. A játékmester kiosztja a lapokat. Imádat mormolsz az istenedhez, miközben kezeid a lapokhoz érnek. Felveszed őket és megnézed. *Szörnyidézés, Szaporítás, Földanya, Druida és Hamupók*. Mázlid van, már csak pár lap kell, és kiraksz egy *Sheran Erejét*. Bedobsz néhány aranyat és cserelapokat kérsz az osztótól. Ezután a kiterített kártyákat próbálsz elvinni. Elég ügyesen játszol, és fel is szedsz két pontot érő kártyát, *Revitalizációt* és *Gyógymógyot*. Örömmel látod, hogy összejött egy *Négylapos Sheran Ereje*. Jó lapok vannak a kezében, úgyhogy egy halom aranyat tolsz be az asztal közepére. Mindenki kiteríti a lapjait. A bank a besöpört tétekből kiosztja a nyereményeket. Mivel sok pénzt nyomtál be, sokat is fizet ki neked a bank. **Nyereséged 24 arany.**

Miután mindenki bezsebelte a pénzét, középre dobjátok a lapokat és új kör jön. Megteszed a tétet, 5 aranyat. A bankos öt darab kártyát lők eléd. Kicsit remeg a kezed az izgalomtól, mikor felemeled a kártyákat az asztalról. Hm. *Sheran Temploma, Virág Szimbólum, Esőidézés, Életszikla és Kőkorszaki Szaki*. Rég voltak ilyen jó lapjaid. Neki is fogsz, hogy összehozz egy *Sheran Hite* formációt. Az asztalon heverő szabad lapok nem a legjobbak, ezért inkább új húzásokat vásárolsz, talán kijön valami. Kiválóan használod ki a cseréidet és a következő három lapot szeded össze: *Sheran Papnője, Szent Kulacs és Földanya*. Ugrálni tudnál örömdben, ugyanis ezzel a remek játékkal kihoztál egy *Teljes Sheran Hitét*. Jó lapok vannak a kezében, jó magasra licitálsz. A lapok felfedése következik, mindenki kipakol. A bank a besöpört tétekből kiosztja a nyereményeket. Mivel sok pénzt nyomtál be, sokat is fizet ki neked a bank. Ebben a körben **30 aranyat nyertél.**

Miután mindenki bezsebelte a pénzét, középre dobjátok a lapokat és új kör jön. Öt aranyat löksz az asztal közepére. A bankos öt darab kártyát lők eléd. Kicsit izzad a tenyered, de azért felveszed a lapokat, hogy megnézd őket. Nézzük, *Grok-képződmény, Nekrofun, Furulya, Kputtyintó Csalán és Móri Gyümölcs*. Nagyszerű, meg is van egy *Kert* pár. Már csak a sorozat többi részét kell összeszedni. Végignézed az asztalon a felborított lapokat és követed a többiek cseréjét. Ezután te is megszabadulsz a gyenge lapoktól, és megpróbálsz jobbakat elnyerni a szabad paklikból. Zseniálisan játszol, minden sikerül, három értékes példánnyal gyarapítod lapjaid: *Borkonyó Cserje, Gyöngymangó Bokor és Szent Tölgyfa*. Kiváló teljesítmény, sikerült összehoznod a *Teljes Kertet!* Jó lapok vannak a kezében, ezért keményen felemeled a tétet. A kör végén mindenki borít. Az osztó a lapok értéke és a feltett tétek alapján meghatározza a nyereményeket, és kiosztja azokat. Mivel sok pénzt nyomtál be, sokat is fizet ki neked a bank. Összesen **27 aranyat gyűjtöttél.**

Új leosztás következik. Öt aranyat kell leperkálnod az asztal közepére. A bankos öt darab kártyát lők eléd. Imádat mormolsz az istenedhez, miközben kezeid a lapokhoz érnek. Felveszed őket és megnézed. Hm. *Sűrű Erdő, Életszikla, Furulya, Szörnyidomítás és Trollfa*. Rég voltak ilyen jó lapjaid. Neki is fogsz, hogy összehozz egy *Természet* formációt. Két lapod feláldozod egy extra húzásért, majd az így szerzett új kártyából próbálsz értékesebbet felvenni az asztalról. Sajnos nem megy a legjobban, de így is hozzád kerül egy *Elf Kósza*. Összehoztál a végére egy *Kisebb Természetet*. Úgy döntesz, hogy növelni tudod az osztalékod, ha emeled a tétet. Néhány aranyat löksz a bankos felé. Kiteríted a lapjaid és izgatottan figyeled a többiekét is. Az osztó a lapok értéke és a feltett tétek alapján meghatározza a nyereményeket, és kiosztja azokat. Összesen **19 aranyat gyűjtöttél.**

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. Miután mindenki leszámolta a nyereményét a kasszájánál, az eredmény kihirdetése következik. A játékot **200 arany** birtokában fejezted be. Ezzel a hatalmas nyereménnyel **megnyerted** a kártyajátékot!

## Fegyverdobás

A következő versenyszám egy hosszúvás, 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 gyakorlottnak kell lenned a dobófegyverek területén. Miután mindenki eleget gyakorolt, szép sorban elkezdődnek a dobások. Hamarosan te is sorra kerülsz.

Az első dobásodhoz készülsz. Röppályaszámítással próbálkozol, hogy meghatározd az ideális dobásirányt és erősséget. Nem nagyon megy, ezért inkább az intuíciónra bízva a dolgot, elvégzed a dobást. Örömmel figyeled, hogy milyen messzire repül el. Izgatottan várod a mérés eredményét. Nemsokára közlik is: **96 láb**.

Miután a bírók befejezték a mérést és eltakarodtak a pályáról, a második dobás jön. Újra a vonalra állsz egy másik dárdával. Hatalmas léptekkel futsz neki, hogy minél nagyobb lendülettel dobhass. Majdnem belépsz, de a vonalnál sikerül elengedni a fegyvert. Hosszasan bővölöd, mágikus hatalmadban bízva, egészen addig, amíg be nem csapódik a talajba. A bírók rögtön szaladnak mindenféle mérőeszközzel, hogy megtudják, **98 lábnyi** a dobásod.

A harmadik, mindent eldöntő dobás következik. Megpróbálsz megtalálni a dárda súlypontját, majd miután megvan, minden erődet beleadva útjára indítod a pálya túlsó vége felé. Majdnem levadásztál egy madarat, de szerencsére elkerülte a dárdát, így az megfelelő távolságot ért el. A mérés után kiderül, hogy dobásod **99 láb** hosszúra sikerült.

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 **32. helyen** végeztél, összesen **293 lábat** dobtál. Az első helyet **Weasel** 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. Elégé 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 vesztegeted az időt szörnyülködésre, inkább hozzálátsz a kutakodáshoz. Még jó, hogy van tündérfény, enélkül csak a falak taperolásával lenne esélyed bármit is találni. Így viszont sasszemednek is veheted némi hasznát. Félresöpröd a port az egyik falról. Súlyomszeddel azonnal kiszúrod a kőbe vésett apró jeleket! Hát, ez gyorsan ment! [5<sup>m</sup>45<sup>s</sup>]. Hmm, ki lehetett az az ökör, aki ilyen kretén jeleket kitalált? Na, mindegy ezen ne múljon, nekiállsz a rejtvényfejtésnek. Húha! Ez nem lesz egyszerű! Na mindegy, muszáj megcsinálni. Izzadó homlokkal rajzolsz a porba a különböző jeleket, s lázasan számolgatsz. Mire az egész padlót betérítik próbálkozásaid, megtalálsz a helyes megfejtést. [13<sup>m</sup>40<sup>s</sup>].

*Üdv kalandozó! Túljutottál az első próbákon, de eddig könnyű dolgod volt. Biztosan azt gondold, hogy ez csak egy játék, tehát semmi bajod nem eshet. Tévedés! Ez a mínosz-kúp éppolyan halálos (ha nem halálosabb), mint az igazi. Ezért jól gondold meg mielőtt kimondod a wefqbbh jelszót!*

A jelszó kiejtése után sűrűlő hangot hallasz, majd lassan egy nyílás tárul fel a kúp padlóján. Bevilágítasz és látod, hogy nem túl mélyen egy padló van alattad. Gyorsan leugrasz. Egy szűk helyiségben találsz magad, melyből több alagút indul. Egyik sem tűnik valami bizalomgerjesztőnek. Rövid kutatás után kiszűrod, hogy jobbra halvány lábnyomok vezetnek. Biztosan a bírók hagyták. Fürgőn behatolsz a veszedelmes, sötét alagútba. Bár a nyomok egyre halványabbak, mégis magabiztosan követed őket az újabb és újabb elágazásokon át. [18<sup>m</sup>28<sup>s</sup>]. A folyosó, amin haladsz, kezd kiszélesedni, és egyre jobban lejt. Hamarosan a durván faragott sziklafalakokat, kövekkel kirakott fal váltja fel. 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. Van néhány ötleted, de nem vagy teljesen biztos magadban. Ezért rövid gondolkodás után olvasgatni kezded a falakat borító írást. Úgy tűnik ez segít valamit, megpróbálsz az útmutatás alapján kidolgozni a varázslat befejező lépését. Némi számolgatás után ki is töltöd a hiányos helyeket, majd beállsz a körbe. Szél kerekedik körülötted, majd elröpít a varázslat. [26<sup>m</sup>9<sup>s</sup>].

Mikor magadhoz térsz a teleport okozta sokkból, sötétséget tapasztalsz magad körül. Körbetapogatózol, s a kezed hideg, sima felületbe ütközik. Egyre világosabb van, s látod, hogy egy nagy tükört taperolsz. Ahogy körbenézel, mindenfelé tükröket látsz. A fenébe, egy tükörlabirintus! 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. [31<sup>m</sup>52<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. Sikerral jársz, a félrecsúszó kő mögött egy kapcsolót tapasztasz ki, amit el is fordítasz. Hangosan, idegtépően csikorogva a rács kinyílik. [37<sup>m</sup>58<sup>s</sup>]. Mielőtt átlépsz a kinyílt kapun, kiszűrod, hogy a túlsó oldalon valaki csapdát állított. Milyen ősrégi csel! Már kölyökkorodban sem dőltél be neki! Magabiztosan kikerülsz.

Hirtelen véget ér a járat, s egy irdatlan szakadék szélén állsz, melyen egy rozoga kötélhíd vezet át. A szélére óvakodsz, s lepillantva látod, hogy a verem feneketlen! Itt kellene átkelned valahogy. Úgy döntesz, megkockáztatod az átkelést. Egyenletes léptekkel igyekszel át a tátongó mélység felett. Bátorságod siker jutalmazza, biztonságban átersz a túloldalra.

Két kanyar után egy faajtó zárja el az utat. Kis réztábla van rajta, "KINCS" felirattal. Célnál vagy! Sajnos az ajtón sem kilincs, sem lakat nem található, sem egyéb nyitóberendezés, úgyhogy be kell törnöd, ha be akarsz menni. Meglendíted a lábad és egyetlen jól irányzott rúgással két vállra fekteted az ajtót. [42<sup>m</sup>50<sup>s</sup>].

Eljutottál hát a kincsig! Ott van pont veled szemben egy ládában! Mielőtt a ládához lépnél, gyanakodva nézel körül. Szemed megakad egy ketrecen, mely a plafonról lóg, s csak arra vár, hogy rád essen. Nagy ívben elkerülsz a csapdát. Most már szemügyre veheted a ládát. Látod, hogy egy szépen megmunkált lakattal zárták le. Szerencsére még megvan a zárnyitó készlet. Nem cicózol valami sokat a primitív zárszerkezettel, egyet-kettőt tekersz az álkulcon, s máris kinyílik a lakat. [47<sup>m</sup>38<sup>s</sup>]. Végre kinyithatod a kincsesládát! Örömmel emeled ki belőle a csodálatosan megmunkált, kvarccal futtatott karperecet. Egy vagyont érhet! Egy darab papír is van a láda fenekén, betűkkel teleróva.

*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!"*

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. Némi bemelegítés után egy ugrással sikerül elkapnod a nyílás peremét. Minden izmod megfeszítetted, hogy fel tudd magad húzni, és a lábaddal is besegíthess. Innen már könnyű dolgod van, már csak fel kell mászni. Hamarosan a felszínen találsz magad. [54<sup>m</sup>14<sup>s</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 **54<sup>m</sup>14<sup>s</sup>** alatt teljesítetted. Ezzel az idővel **4.** lettél a Mínosz-kúp szimulátorban. A leggyorsabb kincsvadász **Durazbar Grun** volt.

## A Tudás Próbája

Rendhagyó feladat következik, most nem az erődet, 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 tőröslepény!* – 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 saafer.* Megtörlöd 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 csóváltatva sétál odébb.

Elég gyenge kérdésekkel nyitnak: *Hány fogad van? Miért áll fél lábon a gólya? Hány kiló egy húszdekás tők? Hol voltál tegnap reggel 9-kor? Hány lába van Fállábú Joe-nak?* Mi van? Idiótábbnál idiótább kérdések. Ki az a marha, aki ilyeneket ki tud találni? A fejedet csóváltatva, sajnálkozva nézel a bírókra, akik bölcs, tudós képpel sétálgatnak 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: *Milyen az ongóliant gyomrában? Létezik-e a kutyafejű medve és a macskefejű tapír? Ki lakik a lápi hajlékban? A púpos varkaudar hány pupú? Mi van a phua-kúpan?* Visszagondolsz kalandjaidra, és személyes tapasztalataid alapján írogatod be a válaszokat.

A következő lapon már elmés kérdések vannak, a technikai tudományodat firtatják. *Milyen hatása van a buggyantott tojásnak? Ehető-e a szárnyas hernyó? Mire jók az immunitáskövek? Milyen fegyver a nitmák penge? Mik készülnek Zarknod piramisában?* Tudásod és feltalálói képességeid most segítségére vannak, szinte minden kérdésre tudsz válaszolni. Egyre izgalmasabb a játék. Különböző, Ghalla történelmével és kultúrájával kapcsolatos kérdéseket kapsz. *Ki volt Asylux? Mikor lépett trónra Alanor első uralkodója? Kik kapták meg a Naprendet? Mi volt a célja Zén expedíciójának? Milyen találmányáról híres Do'Nhuan?* A nehéz feladványok ellenére te magabiztosan írod be a válaszokat. Rajtad aztán nem fognak ki!

A felügyelők figyelmeztetik a társaságot, hogy múlik az idő, úgyhogy összekapod magad és megpróbálsz gyorsítani. A kérdések azonban egyre nehezebbek. *Milyen növényt lehet ősi szaporítással teremteni? Milyen familiárisokat tudsz varázslattal teremteni? Hány órát cserél meg az időcsere? Mit fejt meg a megfejtés? Mi az istenítélet komponense?* Nagyon nehéz kérdések, de neked is megvan a magadhoz való eszed. Amelyiknél nem vagy biztos, ott bőszen tippelsz. A feladatlap utolsó oldalain már igen bonyolult feladványokkal találod magad szemben. Némelyikre talán Meinstein a troll sem tudna válaszolni! *Mi az a natron mokoládor? Milyen kő van egy Lie-gyűrűben? Hogy lehet birkavesével földrengést megelőzni? Meghalhat-e ami örökkéig áll? Hogyan működik a balmenetes tekerentyűs furkométer?*

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 teremből, mikor az egyikük utánad szól, hogy az utolsó oldalt nem töltödded 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 konstatálod, hogy nem te vagy az egyetlen hülye a mezőnyben.

Izgatottan várod, milyen lett a dolgozatod, és reménykedsz, hogy nem kapsz körmöst, mint a suliban. Hamarosan felolvassák a végeredményt, a **4. helyet** szerezted meg, **103** jó válasszal és **74<sup>m9s</sup>** idővel. A legnagyobb IQ-bajnok ma **Silverstrone**.

## 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 síp-pal megadják a jelet az indulásra. Mászni kezdesz. Elég könnyűnek tűnik a dolog, a lankás fal tele van mindenféle kapaszkodóval. Elég jó iramot diktálsz felfelé, de ez a szakasz még elég könnyű. Elértél az első szakasz tetejére! A nagyja azonban még hátra van. Nemsokára kezd meredekebbé válni a fal, s a kapaszkodók is ritkulnak. Nem nagyon lassítasz a nehezebb terepen sem. A kemény sziklát puhább, agyagosabb, instabil talaj váltja fel, melyből helyenként fücsomók nőnek. Lábaddal, kapaszkodókat vájsz magadnak, s a fücsomókat óvatosan megmarkolva húzod magad egyre feljebb. Kicsit lihegsz, amint végre magad mögött hagyod a sáros-agyagos szakaszt.

A következőkben egy nehezen mászható fa- és kötélépület meghódítása a feladat. Nem rossz teljesítményt nyújtasz ezen a szakaszon, pedig majdnem csak a kezeidre kell hagyatkoznod. Több helyen a vikócmajmókéhoz 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 feletted található. Nincs mese, ugranod kell. Nem vagy valami biztos magadban, de megkockáztatod az ugrást. Nagyot nyújtózkodsz, s sikerül is elkapnod a kiszögellést. Egy kicsit lógsz ott erőt gyűjtve, majd összeszorított foggal felmászol rá. A veszedelmes ugrás után egy kis kiszögellésen állsz. Felpillantva szemedszád eláll: az előtted tornyosuló falszakasz mintha élne, véletlenszerűen mozog és hullámszik. A deformálódó falfelületen való mászás nagy figyelmet igényel, így kicsit lassabban kell haladnod az ideálisnál. Végre fent vagy! Hopp, a virág már nincs a helyén! Csalódva ugrasz le, s szép simán landolsz, a védővarázslatnak köszönhetően.

A bírók némi számolgatás után kihirdetik a szám eredményét. Feljutottál a hegy tetejére, időeredményed **19<sup>m9s</sup>**. Ezzel a kiváló teljesítménnyel a **7. helyezést** érted el. A győztes **En' Laos** lett.

## 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 bozótvágó kés bizonyára megkönnyebbitené a dolgod, de túl nagy zajt csapna. Hirtelen megállsz, mert nyomokat pillantasz meg a fűben, mégpedig egy **véregér** nyomait, ráadásul egészen frissek. Lopózni kezdesz, hogy utolérdd a zsákmányt. Sajnos hamarosan eltűnik szemed elől a nyom, mintha a föld nyelte volna el. Mindegy, talán akad más vad is az erdőben.

A talaj lazábbá és nedvesebbé válik, mint eddig volt. Egy kicsit nehezebben haladsz előre, ráadásul a felszerelésed is igen súlyos. Néha egy-egy neszre megállsz, és egy darabig fülelsz, majd továbbindulsz. Hopp, mázlid van, rábukkansz egy nemrég elhullott **barnasün** tetemére. Kihasztnád a szerencsédet és vigyázva letöröd a leghosszabb tüskéjét, és a zsáknodba rejtéd. Ahogy a talajt vizslatod, nagyon megörülsz, mert friss

**tüskés bornyú** nyomokat találsz. Ideális trófea lenne, ha elejthetéd, úgyhogy követni kezded a csapást. Maga Winnetojú, a nagy pamacs nyomkereső is büszke lenne rád, ahogy magabiztosan becserkészed áldozatod. Itt nem segít más csak a ketreccsapda. Egy faágon kötelet dobsz át, ezzel húzod fel a ketrecet. A kötél végét erősen tartva igyekszel meglapulni. Lélegzet visszafojtva várod, hogy áldozatod közelebb érjen. Mikor elhalad a ketrec alatt, elengeded kötelet. A rácsok körülzárják foglyodat. Elégedetten ugrasz elő búvóhelyedről, hogy végezz vele, és fejről lemetszed a hosszú, szarvszerű tüskét.

Egy nagy tisztásra érsz, a nap jól bevilágítja a területet. Tapasztalt erdőjáró módjára halkan lopózol, nehogy elriaszd az esetleg itt tanyázó állatokat. Körbeszimatolsz, hátha találsz valami érdekeset. Hopp, itt van valami! Úgy tűnik, hogy nemrég egy **tipi-tapi dinó** haladt el erre. Nosza, utána! Néhány perc járkálás után megpillantod a vadat! A lény méreteit és mozgását megfigyelve a hálóval való elfogást ítéled biztos módszernek. Csendben szétgöngyölöd a hálót, és elbújsz, hogy áldozatodra dobhasd. Mikor közelbe ér az állat, kiszámítod a dobás röppályáját és eldobod a hálót. Jól számoltál, zsákmányod belegabalyodik a hálódba. Elégedetten végzel vele, s erőteljes mozdulattal kitöröd a kapaszerű metszőfogát.

Nagyokat szívsz a friss erdei levegőből s kurjongatni lenne kedved séta közben. Természetesen csendben maradsz, hangosan nem lehet vadászni. Szakértő szemekkel vizsgálod a vadcsapásokat. Azonnal kiszűrod, hogy egy **kuksi bagoly** járt itt nemrég, vagyis a közelben kell lennie. Óvatosan utána indulsz, és megpróbálsz csapdavégre kapni. Árkon-bokron át követed a vadat, s hamarosan meg is pillantod teljes életnagyságban. Rövid gondolkodás után a huroccsapda mellett döntesz. Kiteszed a hurkot, s megpróbálsz magad szedernek álcázni. Hallod, hogy az állat csapdád felé közelít. Izgatottan vársz. A megfelelő pillanatban megrántod a kötelet. Megvan! Miután kivégezted aprólékos munkával kivárod a halványan világító szemét.

Ahogy bandukolsz, az erdő egyre sűrűbbé válik, egyre lassabban tudsz haladni a dús aljnövényzetben. Igyekszel csendben mozogni, nehogy elriaszd a vadakat. Folyamatosan pásztázol, hátha vadcsapásra lelsz. A talaj azonban mentes mindenféle nyomtól. Csalódottan más vadászterület után nézel.

Vadászkürt hangja üti meg a füledet. Vége a vadászatnak. Visszasietsz a kiindulási pontra. Trófeádat az egyik bíró elé veted, aki elismerően bólogatva kis nézegetés után meg is mondja az értékét: *süntüske* – **7 arany**; *bornyútüske* – **33 arany**; *dinófog* – **37 arany**; *bagolyszem* – **48 arany**;

Türelmesen várakozol, míg minden versenyző eredményét megállapítják. Rövidesen megállapításra kerül a végső sorrend. A trófeáid összesen **125 aranyat** érnek, ezzel a teljesítménnyel a **14. helyen** végeztél. A legsikeresebbnek **Jim Beam** 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. Időközben az emelvényre egy kis asztal került, rajta egy kupac csillogó érme. A legjobb versenyzők *Pöröly Emlékérmét* kapnak jutalmul!

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. Először az összetett verseny dobogóseit hirdetik ki kategóriánként. Minden kategóriában a harmadik hely egy *Bronz Pöröly Emlékérmét* vihet haza. A második hely jutalma egy *Ezüst Pöröly Emlékérem*. A bajnokok pedig *Arany Pöröly Emlékérmét* kapnak elismerésül.

Az első kategóriával, a kezdők csoportjával kezdik a sort. A harmadik helyen **Est Hajnal Csillag** végzett. Második helyezést ért el **Oda Nobuo**. A kezdők bajnoka (vagy a bajnokok kezdője) pedig **Brainstorm** lett. A három versenyző boldogan lépdél fel az emelvényre a taps közepette.

Az abszolút kezdők után most a kicsit tapasztaltabb, de még mindig amatőr versenyzők eredményei következnek, vagyis a második csoport. A harmadik helyet **Sen** szerezte meg. Második helyen **Larel Anorien** futott be. A legjobb amatőr kalandozó **Alattomos Pete**. Mindhárman vidáman integetve másznak fel a bírók mellé az állványra.

A harmadik, a haladó csoport végeredménye következik. Harmadik helyen ért célba: **Pusztító**. A második legjobb eredményt **Grafen a Vasöklű** mondhatja magáénak. A kategória győztese pedig **Myotis Canis**. Taps kíséri az emelvényre felszökellő versenyzőket.

Most pedig a negyedik csoport, a veterán versenyzők dobogóseit hirdetik ki. A dobogó harmadik fokára **Brutalitisz** állhat fel. Eggyel feljebb, a második helyet **Mr. H.A.I.R.** foglalhatja el. Mindenkit

megvert azonban az igazi veterán, **Malvern**. A győztesek ujjongva ugrálnak és vállveregetések közepette fellépdelnek a dobogóra.

Már eddig is hatalmas kalandozók léptek elő, de most a mesterek kategóriája kerül sorra, az ötödik csoport. A harmadik legjobb pontszámot **Plantagó Lanselot** érte el. A második helyen **El Shaar** tündököl. A mesterbajnok azonban **Yveraana**. Mindhárman büszke, mesterekhez méltó léptekkel haladnak fel az emelvényre. A többi versenyző hatalmas ovációban éljenzi a bajnokokat.

Az izgalom, a tetőfokára hág: a következőként kihirdetésre kerülő három versenyző a legjobb a legjobbak között, ők a legmagasabb kategória bajnokai. Izgatottan figyelsz, hiszen Te is ebben a kategóriában versenyeztél! Kiváló versenyzéssel **Killer Thorn** szerezte meg a harmadik helyet. A majdnem-legjobb, vagyis a második **En' Laos**. Imáid meghallgatták az istenek elhangzik a neved a legjobbak között. A legkiválóbb kalandozónak járó dicsőséget aratod le! Büszkén haladsz fel az emelvényre két társaddal együtt.

A következőkben minden versenyszámban meghirdetik az abszolút bajnokot.

Rövidesen megnevezik a mesterlövészek királyát: a legélesebb szemű és legbiztosabb kezű kalandozó a mezőnyben **Clod Onar** lett. Kitoró örömmel veszi át a jól megérdemelt *Réz Pöröly Emlékérmét*.

A lovasok legjobbjá, a vad hátasok ördöge nem más, mint **Weelean**. A nagy idomár meglengeti sapkáját és felgaloppozik az emelvényre, hogy átvegye a *Réz Pöröly Emlékérmét*.

A szerencse bajnoka, a kaszinók fenegyereke, vagyis a legnagyobb zslugás cím tulajdonosa **Szeli'D Kígyószisz**, a mázlis. Nyereménye egy *Réz Pöröly Emlékérem*.

A dobófegyverekben legmagasabb fokú jártasságát bizonyító versenyző ezúttal **Weasel**. Először kicsit ünnepel, majd felsiet az emelvényre a *Réz Pöröly Emlékéremért*.

A legnagyobb kincsvadász, aki semmi veszélytől nem riad vissza, a labirintusok császára ki lenne más, mint **Durazbar Grun**! Most újabb kincset szerzett, egy értékes *Réz Pöröly Emlékérmét*. Fel is szalad a dobogóra, hogy birtokba vehesse.

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

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

A legnagyobb túlélő, az erdők mestere, a vadak réme megtisztelő címet **Büntető**, a nagy vadász érdemelte ki. Az emelvényre lép, hogy begyűjtse legújabb trófeáját, a *Réz Pöröly Emlékérmét*.

Az eredmények kihirdetése és a győztesek ünneplése 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 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 puszta vakszerencse, jó kombinációs készség és nagy játéktapsztalat 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 szivatasára 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 elrejteni, 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!

## II. Nyílt Pöröly Rend Olimpia 6. Kategória Végeredmény

## Lövészet

| Hely | Szám | Név                | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | Hely | Szám | Név              | 1  | 2  | 3  | 4  | 5 | 6 | 7 |
|------|------|--------------------|----|----|----|----|----|----|----|------|------|------------------|----|----|----|----|---|---|---|
| 1.   | 4373 | Clod Onar          | 30 | 30 | 29 | 30 | 30 | 30 | 29 | 26.  | 4700 | Kwisatz Haderach | 28 | 29 | 29 | 28 | - | - | - |
| 2.   | 5451 | Ramirez Crashed    | 29 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 26 | 28.  | 3497 | Nirvana          | 30 | 30 | 30 | 27 | - | - | - |
| 3.   | 2608 | Win &2             | 30 | 28 | 30 | 29 | 29 | 30 | 24 | 29.  | 3715 | Fenevad          | 28 | 27 | 30 | 27 | - | - | - |
| 4.   | 3571 | Miko Jamadzsi      | 30 | 28 | 28 | 29 | 30 | 30 | 24 | 30.  | 3573 | Sir Criminal     | 30 | 30 | 29 | 26 | - | - | - |
| 5.   | 5897 | Zurgblug           | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 29 | -  | 31.  | 1872 | Dark Silex       | 28 | 30 | 29 | 26 | - | - | - |
| 6.   | 2770 | Yamamoto           | 29 | 30 | 30 | 30 | 28 | 29 | -  | 32.  | 1038 | Bean-sidhe       | 30 | 30 | 29 | 25 | - | - | - |
| 7.   | 2919 | Fehér Kelduin      | 30 | 29 | 29 | 29 | 27 | 29 | -  | 33.  | 2245 | Ultimate Warrior | 28 | 30 | 30 | 25 | - | - | - |
| 8.   | 2351 | White Nor Wacac    | 25 | 30 | 30 | 30 | 30 | 28 | -  | 34.  | 5669 | Bányász Soma     | 29 | 29 | 30 | 24 | - | - | - |
| 9.   | 2201 | Bohmer Kair        | 30 | 27 | 30 | 29 | 30 | 27 | -  | 35.  | 3575 | Bodobács         | 30 | 30 | 29 | 23 | - | - | - |
| 10.  | 1268 | Bonanza            | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 26 | -  | 36.  | 5076 | Dred Hornwill    | 30 | 30 | 29 | 21 | - | - | - |
| 11.  | 3705 | Fekete Tetü        | 30 | 29 | 30 | 30 | 29 | 26 | -  | 37.  | 2226 | Sauron Junior    | 29 | 27 | 29 | 19 | - | - | - |
| 12.  | 4943 | Nagyseggü Marcsa   | 26 | 30 | 30 | 30 | 29 | 18 | -  | 38.  | 4125 | Aurora           | 29 | 28 | 29 | 12 | - | - | - |
| 13.  | 1506 | Kőfejű Beldor      | 30 | 30 | 30 | 29 | 26 | -  | -  | 39.  | 4990 | Leia Organa      | 30 | 28 | 27 | -  | - | - | - |
| 13.  | 3318 | Ravasack           | 29 | 30 | 30 | 30 | 26 | -  | -  | 40.  | 2516 | Weasel           | 30 | 30 | 26 | -  | - | - | - |
| 15.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 30 | 28 | 30 | 30 | 26 | -  | -  | 40.  | 5604 | Annak            | 30 | 30 | 26 | -  | - | - | - |
| 15.  | 1490 | Dess               | 28 | 30 | 30 | 30 | 26 | -  | -  | 40.  | 3413 | Lard Falcon      | 30 | 30 | 26 | -  | - | - | - |
| 17.  | 3639 | Chaar-Lee          | 28 | 29 | 30 | 30 | 26 | -  | -  | 43.  | 1029 | Antares          | 27 | 30 | 26 | -  | - | - | - |
| 18.  | 2156 | Thoron - Laure     | 29 | 28 | 28 | 29 | 26 | -  | -  | 44.  | 3435 | Armidon Eldonal  | 27 | 29 | 25 | -  | - | - | - |
| 19.  | 1886 | Gorrt Kosugi       | 30 | 29 | 30 | 30 | 22 | -  | -  | 45.  | 1304 | Killer           | 30 | 30 | 24 | -  | - | - | - |
| 20.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 30 | 30 | 30 | 28 | -  | -  | -  | 46.  | 5780 | Durazbar Grun    | 29 | 30 | 24 | -  | - | - | - |
| 20.  | 5558 | Weelean            | 30 | 30 | 30 | 28 | -  | -  | -  | 47.  | 3092 | Yalanna Dorson   | 28 | 29 | 24 | -  | - | - | - |
| 22.  | 2195 | Killer Thorn       | 30 | 30 | 29 | 28 | -  | -  | -  | 48.  | 5864 | Kígyó Gralla     | 30 | 27 | 21 | -  | - | - | - |
| 23.  | 3490 | En' Laos           | 30 | 30 | 28 | 28 | -  | -  | -  | 49.  | 2315 | Big G            | 30 | 25 | -  | -  | - | - | - |
| 23.  | 4128 | Jim Beam           | 28 | 30 | 30 | 28 | -  | -  | -  | 50.  | 4577 | Tom a Villámkezű | 27 | 24 | -  | -  | - | - | - |
| 25.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 30 | 29 | 28 | 28 | -  | -  | -  | 51.  | 2208 | Zicho            | 29 | 21 | -  | -  | - | - | - |
| 26.  | 2823 | Silverstrone       | 28 | 30 | 28 | 28 | -  | -  | -  |      |      |                  |    |    |    |    |   |   |   |

## Lovaglás

| Hely | Szám | Név                | Idő                            | Bün.            | Össz                           | Hely | Szám | Név               | Idő                            | Bün.            | Össz                           |
|------|------|--------------------|--------------------------------|-----------------|--------------------------------|------|------|-------------------|--------------------------------|-----------------|--------------------------------|
| 1.   | 5558 | Weelean            | 7 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 7 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> | 27.  | 4990 | Leia Organa       | 9 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  |
| 2.   | 4128 | Jim Beam           | 7 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 7 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 27.  | 5669 | Bányász Soma      | 9 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  |
| 3.   | 2823 | Silverstrone       | 8 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 29.  | 5604 | Annak             | 9 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  |
| 4.   | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 8 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 30.  | 3435 | Armidon Eldonal   | 9 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> |
| 5.   | 2201 | Bohmer Kair        | 8 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> | 31.  | 3092 | Yalanna Dorson    | 9 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 10 <sup>s</sup> | 9 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> |
| 6.   | 1029 | Antares            | 8 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 32.  | 3318 | Ravasack          | 9 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 7.   | 1490 | Dess               | 8 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 33.  | 3497 | Nirvana           | 9 <sup>m</sup> 5 <sup>s</sup>  | 10 <sup>s</sup> | 9 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 8.   | 4373 | Clod Onar          | 8 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 34.  | 3639 | Chaar-Lee         | 9 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> |
| 9.   | 2245 | Ultimate Warrior   | 8 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 35.  | 3413 | Lard Falcon       | 9 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> |
| 10.  | 2351 | White Nor Wacac    | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 36.  | 3715 | Fenevad           | 9 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> |
| 10.  | 4943 | Nagyseggü Marcsa   | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 37.  | 1038 | Bean-sidhe        | 9 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> |
| 10.  | 5451 | Ramirez Crashed    | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 38.  | 2770 | Yamamoto          | 9 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> |
| 13.  | 3575 | Bodobács           | 8 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 39.  | 3573 | Sir Criminal      | 9 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> |
| 14.  | 3490 | En' Laos           | 8 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 40.  | 5076 | Dred Hornwill     | 9 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> |
| 15.  | 5864 | Kígyó Gralla       | 8 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 41.  | 2479 | Wizax Quicklyhand | 9 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> |
| 16.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 8 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 42.  | 1872 | Dark Silex        | 9 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> |
| 17.  | 2315 | Big G              | 8 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 43.  | 1268 | Bonanza           | 9 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> |
| 18.  | 1886 | Gorrt Kosugi       | 8 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 44.  | 3571 | Miko Jamadzsi     | 9 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> |
| 19.  | 2195 | Killer Thorn       | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 45.  | 3705 | Fekete Tetü       | 9 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 9 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> |
| 19.  | 5780 | Durazbar Grun      | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 46.  | 4577 | Tom a Villámkezű  | 9 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 9 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> |
| 19.  | 1304 | Killer             | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 47.  | 5897 | Zurgblug          | 9 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 9 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> |
| 22.  | 4700 | Kwisatz Haderach   | 8 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 8 <sup>m</sup> 53 <sup>s</sup> | 48.  | 2226 | Sauron Junior     | 9 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 9 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> |
| 23.  | 1506 | Kőfejű Beldor      | 8 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 49.  | 2208 | Zicho             | 9 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> | 5 <sup>s</sup>  | 10 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup> |
| 24.  | 2516 | Weasel             | 8 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 10 <sup>s</sup> | 8 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 50.  | 2156 | Thoron - Laure    | 10 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 10 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup> |
| 25.  | 4125 | Aurora             | 8 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 51.  | 2919 | Fehér Kelduin     | 10 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 10 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup> |
| 26.  | 2608 | Win &2             | 8 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 0 <sup>s</sup>  | 8 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> |      |      |                   | <sub>m</sub>                   | <sub>s</sub>    | <sub>m</sub> <sub>s</sub>      |

## Kaszinó

| Hely | Szám | Név                | 1. | 2. | 3. | 4. | Arany | Hely | Szám | Név              | 1. | 2.  | 3.  | 4.  | Arany |
|------|------|--------------------|----|----|----|----|-------|------|------|------------------|----|-----|-----|-----|-------|
| 1.   | 2201 | Bohmer Kair        | 24 | 30 | 27 | 19 | 200   | 27.  | 1872 | Dark Silex       | 12 | 16  | 11  | 2   | 141   |
| 2.   | 2195 | Killer Thorn       | 31 | 25 | 14 | 20 | 190   | 28.  | 4700 | Kwisatz Haderach | 9  | 4   | 19  | 8   | 140   |
| 3.   | 3490 | En' Laos           | 14 | 17 | 25 | 31 | 187   | 29.  | 2156 | Thoron - Laure   | -2 | 13  | 17  | 12  | 140   |
| 4.   | 2770 | Yamamoto           | 10 | 12 | 25 | 32 | 179   | 30.  | 3435 | Armidon Eldonal  | 12 | 10  | 11  | 7   | 140   |
| 5.   | 4577 | Tom a Villámkezű   | 13 | 20 | 10 | 30 | 173   | 31.  | 3705 | Fekete Tetü      | -5 | 14  | 8   | 21  | 138   |
| 6.   | 5451 | Ramirez Crashed    | 19 | 18 | 14 | 22 | 173   | 32.  | 3571 | Miko Jamadzsi    | 3  | 20  | 17  | -2  | 138   |
| 7.   | 5864 | Kígyó Gralla       | 32 | 13 | 17 | 9  | 171   | 33.  | 4990 | Leia Organa      | 11 | 15  | 14  | -5  | 135   |
| 8.   | 3715 | Fenevad            | 30 | 12 | 11 | 18 | 171   | 34.  | 5669 | Bányász Soma     | 12 | 7   | 10  | 5   | 134   |
| 9.   | 4943 | Nagyseggü Marcsa   | 17 | 5  | 32 | 8  | 162   | 35.  | 2351 | White Nor Wacac  | 4  | 27  | -3  | 4   | 132   |
| 10.  | 3639 | Chaar-Lee          | 11 | 11 | 11 | 27 | 160   | 36.  | 2245 | Ultimate Warrior | 12 | 7   | 0   | 9   | 128   |
| 11.  | 5604 | Annak              | 18 | 25 | 12 | 4  | 159   | 37.  | 2823 | Silverstrone     | 4  | -5  | 7   | 21  | 127   |
| 12.  | 3318 | Ravasack           | 4  | 25 | 15 | 14 | 158   | 38.  | 2226 | Sauron Junior    | -1 | 6   | 13  | 8   | 126   |
| 13.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 13 | 15 | -4 | 33 | 157   | 39.  | 1268 | Bonanza          | 9  | -1  | -2  | 18  | 124   |
| 14.  | 2608 | Win &2             | 16 | 6  | 9  | 26 | 157   | 40.  | 1304 | Killer           | 13 | -8  | 4   | 14  | 123   |
| 15.  | 3413 | Lard Falcon        | -2 | 28 | -4 | 30 | 152   | 41.  | 2919 | Fehér Kelduin    | 19 | 6   | 1   | -4  | 122   |
| 16.  | 2516 | Weasel             | 25 | -1 | 19 | 7  | 150   | 42.  | 5558 | Weelean          | 7  | 14  | 7   | -8  | 120   |
| 17.  | 2208 | Zicho              | 17 | 2  | 24 | 6  | 149   | 43.  | 3497 | Nirvana          | 7  | -1  | 8   | 4   | 118   |
| 18.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 14 | 6  | 10 | 19 | 149   | 44.  | 2315 | Big G            | -8 | -1  | 14  | 9   | 114   |
| 19.  | 5780 | Durazbar Grun      | 25 | 7  | 17 | -1 | 148   | 45.  | 3092 | Yalanna Dorson   | 2  | 5   | -10 | 15  | 112   |
| 20.  | 5076 | Dred Hornwill      | 16 | 11 | 4  | 16 | 147   | 46.  | 5897 | Zurgblug         | 1  | 4   | 1   | 5   | 111   |
| 21.  | 4373 | Clod Onar          | 17 | -8 | 18 | 18 | 145   | 47.  | 1029 | Antares          | 8  | 1   | 1   | -3  | 107   |
| 22.  | 1506 | Kőfejű Beldor      | 22 | 13 | 6  | 3  | 144   | 48.  | 1886 | Gorrt Kosugi     | 15 | -12 | 3   | -1  | 105   |
| 23.  | 3575 | Bodobács           | 8  | 13 | 4  | 19 | 144   | 49.  | 3573 | Sir Criminal     | 19 | 18  | -17 | -16 | 104   |
| 24.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 17 | -3 | 13 | 17 | 144   | 50.  | 4128 | Jim Beam         | -4 | 0   | 6   | -2  | 100   |
| 25.  | 4125 | Aurora             | 6  | 7  | 14 | 15 | 142   | 51.  | 1490 | Dess             | 7  | -8  | 1   | -4  | 96    |
| 26.  | 1038 | Bean-sidhe         | 3  | 32 | 13 | -7 | 141   |      |      |                  |    |     |     |     |       |

## Fegyverdobás

| Hely | Szám | Név                | 1.  | 2.  | 3.  | Össz | Hely | Szám | Név               | 1.  | 2.  | 3.  | Össz |
|------|------|--------------------|-----|-----|-----|------|------|------|-------------------|-----|-----|-----|------|
| 1.   | 2516 | Weasel             | 140 | 135 | 137 | 412  | 27.  | 5604 | Annak             | 103 | 103 | 115 | 321  |
| 2.   | 5780 | Durazbar Grun      | 131 | 134 | 130 | 395  | 28.  | 2195 | Killer Thorn      | 105 | 95  | 120 | 320  |
| 3.   | 4577 | Tom a Villámkezű   | 133 | 133 | 126 | 392  | 29.  | 5350 | Acinonyx Jubatus  | 103 | 109 | 105 | 317  |
| 4.   | 1038 | Bean-sidhe         | 124 | 135 | 129 | 388  | 30.  | 4943 | Nagyseggű Marcsa  | 105 | 96  | 98  | 299  |
| 5.   | 3435 | Armidon Eldonal    | 123 | 131 | 130 | 384  | 31.  | 1268 | Bonanza           | 103 | 97  | 93  | 293  |
| 6.   | 4990 | Leia Organa        | 127 | 123 | 127 | 377  | 32.  | 2201 | Bohmer Kair       | 96  | 98  | 99  | 293  |
| 7.   | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 132 | 120 | 124 | 376  | 33.  | 5451 | Ramirez Crashed   | 92  | 99  | 101 | 292  |
| 8.   | 2208 | Zicho              | 131 | 124 | 120 | 375  | 34.  | 5558 | Weelean           | 98  | 96  | 91  | 285  |
| 9.   | 3715 | Fenevad            | 131 | 122 | 120 | 373  | 35.  | 2351 | White Nor Wacak   | 97  | 97  | 91  | 285  |
| 10.  | 3490 | En' Laos           | 120 | 130 | 122 | 372  | 36.  | 2608 | Win &2            | 99  | 89  | 80  | 268  |
| 11.  | 3573 | Sir Criminal       | 119 | 126 | 123 | 368  | 37.  | 2823 | Silverstrone      | 93  | 92  | 81  | 266  |
| 12.  | 4125 | Aurora             | 132 | 108 | 127 | 367  | 38.  | 1506 | Kőfejű Beldor     | 76  | 85  | 97  | 258  |
| 13.  | 1886 | Gorrt Kosugi       | 113 | 127 | 125 | 365  | 39.  | 1490 | Dess              | 84  | 79  | 79  | 242  |
| 14.  | 3092 | Yalanna Dorson     | 125 | 121 | 118 | 364  | 40.  | 4700 | Kwisatz Haderach  | 91  | 71  | 72  | 234  |
| 15.  | 1304 | Killer             | 131 | 116 | 115 | 362  | 41.  | 4373 | Clod Onar         | 73  | 71  | 67  | 211  |
| 16.  | 3575 | Bodobács           | 121 | 119 | 122 | 362  | 42.  | 2479 | Wizax Quicklyhand | 68  | 70  | 72  | 210  |
| 17.  | 2315 | Big G              | 117 | 120 | 122 | 359  | 43.  | 2770 | Yamamoto          | 68  | 69  | 70  | 207  |
| 18.  | 5864 | Kígyó Gralla       | 123 | 113 | 120 | 356  | 44.  | 5897 | Zurgblug          | 61  | 65  | 66  | 192  |
| 19.  | 5669 | Bányász Soma       | 112 | 123 | 120 | 355  | 45.  | 3705 | Fekete Tetű       | 56  | 71  | 59  | 186  |
| 20.  | 3413 | Lard Falcon        | 115 | 123 | 116 | 354  | 46.  | 2919 | Fehér Kelduin     | 56  | 63  | 66  | 185  |
| 21.  | 2245 | Ultimate Warrior   | 119 | 110 | 123 | 352  | 47.  | 3571 | Miko Jamadzsi     | 51  | 70  | 60  | 181  |
| 22.  | 5076 | Dred Hornwill      | 126 | 116 | 107 | 349  | 48.  | 4128 | Jim Beam          | 65  | 54  | 62  | 181  |
| 23.  | 1872 | Dark Silex         | 114 | 110 | 125 | 349  | 49.  | 2156 | Thoron - Laure    | 55  | 54  | 64  | 173  |
| 24.  | 1029 | Antares            | 112 | 110 | 117 | 339  | 50.  | 3639 | Chaar-Lee         | 60  | 57  | 53  | 170  |
| 25.  | 2226 | Sauron Junior      | 105 | 116 | 111 | 332  | 51.  | 3318 | Ravasack          | 52  | 46  | 42  | 140  |
| 26.  | 3497 | Nirvana            | 108 | 113 | 104 | 325  |      |      |                   |     |     |     |      |

## Mínosz-kúp szimulátor

| Hely | Szám                    | Név                                  | Idő                             | Hely | Szám | Név                | Idő                             | Hely | Szám | Név              | Idő                             |
|------|-------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|------|------|--------------------|---------------------------------|------|------|------------------|---------------------------------|
| 1.   | 5780                    | Durazbar Grun                        | 51 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> | 18.  | 5897 | Zurgblug           | 56 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 35.  | 3705 | Fekete Tetű      | 59 <sup>m</sup> 1 <sup>s</sup>  |
| 2.   | 1268                    | Bonanza                              | 52 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> | 19.  | 3573 | Sir Criminal       | 56 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 36.  | 4128 | Jim Beam         | 59 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  |
| 3.   | 5451                    | Ramirez Crashed                      | 52 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 20.  | 3435 | Armidon Eldonal    | 57 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 37.  | 5669 | Bányász Soma     | 59 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> |
| 4.   | <b>2201 Bohmer Kair</b> | <b>54<sup>m</sup> 14<sup>s</sup></b> |                                 | 21.  | 5864 | Kígyó Gralla       | 57 <sup>m</sup> 18 <sup>s</sup> | 38.  | 4943 | Nagyseggű Marcsa | 59 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> |
| 5.   | 2351                    | White Nor Wacak                      | 54 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 22.  | 2516 | Weasel             | 57 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 39.  | 1506 | Kőfejű Beldor    | 59 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> |
| 6.   | 5076                    | Dred Hornwill                        | 54 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> | 23.  | 2823 | Silverstrone       | 57 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 40.  | 3639 | Chaar-Lee        | 59 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> |
| 7.   | 1304                    | Killer                               | 54 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> | 24.  | 2245 | Ultimate Warrior   | 57 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 40.  | 4125 | Aurora           | 59 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> |
| 8.   | 5604                    | Annak                                | 54 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 24.  | 1038 | Bean-sidhe         | 57 <sup>m</sup> 40 <sup>s</sup> | 42.  | 4700 | Kwisatz Haderach | 60 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  |
| 9.   | 4373                    | Clod Onar                            | 54 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 26.  | 4577 | Tom a Villámkezü   | 57 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> | 43.  | 2919 | Fehér Kelduin    | 60 <sup>m</sup> 20 <sup>s</sup> |
| 10.  | 3715                    | Fenevad                              | 55 <sup>m</sup> 5 <sup>s</sup>  | 27.  | 2195 | Killer Thorn       | 57 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> | 44.  | 2770 | Yamamoto         | 60 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> |
| 11.  | 2315                    | Big G                                | 55 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> | 28.  | 3490 | En' Laos           | 57 <sup>m</sup> 54 <sup>s</sup> | 45.  | 3092 | Yalanna Dorson   | 60 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> |
| 12.  | 3575                    | Bodobács                             | 55 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> | 29.  | 5558 | Weelean            | 58 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  | 46.  | 2208 | Zicho            | 61 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  |
| 13.  | 3497                    | Nirvana                              | 55 <sup>m</sup> 39 <sup>s</sup> | 30.  | 3571 | Miko Jamadzsi      | 58 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 47.  | 3413 | Lard Falcon      | 61 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> |
| 14.  | 2156                    | Thoron - Laure                       | 55 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 31.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 58 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 48.  | 2226 | Sauron Junior    | 61 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> |
| 15.  | 3318                    | Ravasack                             | 56 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 32.  | 2608 | Win &2             | 58 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 49.  | 1872 | Dark Silex       | 62 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> |
| 16.  | 5350                    | Acinonyx Jubatus                     | 56 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 33.  | 1490 | Dess               | 58 <sup>m</sup> 32 <sup>s</sup> | 50.  | 1886 | Gorrt Kosugi     | 62 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> |
| 17.  | 4990                    | Leia Organa                          | 56 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> | 34.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 58 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> | 51.  | 1029 | Antares          | 62 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> |

## Tudás

| Hely | Szám                    | Név                                 | Idő                             | Pont | Hely | Szám | Név                | Idő                             | Pont |
|------|-------------------------|-------------------------------------|---------------------------------|------|------|------|--------------------|---------------------------------|------|
| 1.   | 2823                    | Silverstrone                        | 67 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 108  | 27.  | 3571 | Miko Jamadzsi      | 78 <sup>m</sup> 55 <sup>s</sup> | 92   |
| 2.   | 2195                    | Killer Thorn                        | 70 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 106  | 28.  | 5076 | Dred Hornwill      | 76 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 91   |
| 3.   | 4373                    | Clod Onar                           | 74 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 104  | 29.  | 1268 | Bonanza            | 77 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 91   |
| 4.   | <b>2201 Bohmer Kair</b> | <b>74<sup>m</sup> 9<sup>s</sup></b> | <b>103</b>                      |      | 30.  | 1506 | Kőfejű Beldor      | 77 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 91   |
| 5.   | 4577                    | Tom a Villámkezü                    | 72 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 102  | 31.  | 5864 | Kígyó Gralla       | 78 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup>  | 91   |
| 6.   | 4125                    | Aurora                              | 75 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 101  | 32.  | 3497 | Nirvana            | 78 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 91   |
| 7.   | 2315                    | Big G                               | 75 <sup>m</sup> 25 <sup>s</sup> | 101  | 33.  | 3715 | Fenevad            | 79 <sup>m</sup> 14 <sup>s</sup> | 91   |
| 8.   | 3575                    | Bodobács                            | 73 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  | 100  | 34.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 81 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> | 91   |
| 9.   | 2226                    | Sauron Junior                       | 76 <sup>m</sup> 35 <sup>s</sup> | 100  | 35.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 79 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 90   |
| 10.  | 3490                    | En' Laos                            | 72 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 99   | 36.  | 3318 | Ravasack           | 79 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 90   |
| 11.  | 5780                    | Durazbar Grun                       | 75 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> | 98   | 37.  | 2208 | Zicho              | 78 <sup>m</sup> 57 <sup>s</sup> | 89   |
| 12.  | 5451                    | Ramirez Crashed                     | 77 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  | 98   | 38.  | 2919 | Fehér Kelduin      | 80 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 89   |
| 13.  | 2516                    | Weasel                              | 76 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 96   | 39.  | 3705 | Fekete Tetű        | 80 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 89   |
| 14.  | 1886                    | Gorrt Kosugi                        | 76 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> | 95   | 40.  | 4128 | Jim Beam           | 82 <sup>m</sup> 10 <sup>s</sup> | 89   |
| 15.  | 5558                    | Weelean                             | 77 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  | 95   | 41.  | 2156 | Thoron - Laure     | 82 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup>  | 88   |
| 16.  | 2608                    | Win &2                              | 76 <sup>m</sup> 8 <sup>s</sup>  | 94   | 42.  | 2245 | Ultimate Warrior   | 79 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 87   |
| 17.  | 2351                    | White Nor Wacak                     | 76 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 94   | 43.  | 4700 | Kwisatz Haderach   | 80 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>  | 87   |
| 18.  | 3435                    | Armidon Eldonal                     | 76 <sup>m</sup> 43 <sup>s</sup> | 94   | 44.  | 5669 | Bányász Soma       | 80 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 87   |
| 19.  | 3573                    | Sir Criminal                        | 80 <sup>m</sup> 17 <sup>s</sup> | 94   | 45.  | 1029 | Antares            | 81 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 86   |
| 20.  | 1038                    | Bean-sidhe                          | 77 <sup>m</sup> 52 <sup>s</sup> | 93   | 46.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 81 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 85   |
| 21.  | 5604                    | Annak                               | 78 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> | 93   | 47.  | 1304 | Killer             | 81 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  | 83   |
| 22.  | 2770                    | Yamamoto                            | 79 <sup>m</sup> 6 <sup>s</sup>  | 93   | 48.  | 3092 | Yalanna Dorson     | 83 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> | 83   |
| 23.  | 3413                    | Lard Falcon                         | 79 <sup>m</sup> 27 <sup>s</sup> | 93   | 49.  | 3639 | Chaar-Lee          | 84 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup> | 83   |
| 24.  | 4990                    | Leia Organa                         | 80 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 93   | 50.  | 4943 | Nagyseggű Marcsa   | 86 <sup>m</sup> 4 <sup>s</sup>  | 80   |
| 25.  | 1872                    | Dark Silex                          | 78 <sup>m</sup> 24 <sup>s</sup> | 92   | 51.  | 1490 | Dess               | 82 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 79   |
| 26.  | 5897                    | Zurgblug                            | 78 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> | 92   |      |      |                    |                                 |      |

## Mászás

| Hely | Szám | Név              | Szint | Idő                             | Hely | Szám | Név                | Szint | Idő                             |
|------|------|------------------|-------|---------------------------------|------|------|--------------------|-------|---------------------------------|
| 1.   | 3490 | En' Laos         | 7     | 18 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> | 27.  | 1506 | Kőfőjű Beldor      | 7     | 20 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  |
| 2.   | 2208 | Zicho            | 7     | 18 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> | 28.  | 2919 | Fehér Kelduin      | 7     | 20 <sup>m</sup> 7 <sup>s</sup>  |
| 3.   | 3413 | Lard Falcon      | 7     | 18 <sup>m</sup> 42 <sup>s</sup> | 29.  | 5451 | Ramirez Crashed    | 7     | 20 <sup>m</sup> 12 <sup>s</sup> |
| 4.   | 4990 | Leia Organa      | 7     | 18 <sup>m</sup> 44 <sup>s</sup> | 30.  | 3639 | Chaar-Lee          | 7     | 20 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> |
| 5.   | 2195 | Killer Thorn     | 7     | 18 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 30.  | 3435 | Armidon Eldonal    | 7     | 20 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> |
| 6.   | 1304 | Killer           | 7     | 18 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 32.  | 3705 | Fekete Tetű        | 7     | 20 <sup>m</sup> 26 <sup>s</sup> |
| 7.   | 2201 | Bohmer Kair      | 7     | 19 <sup>m</sup> 9 <sup>s</sup>  | 33.  | 4577 | Tom a Villámkezű   | 7     | 20 <sup>m</sup> 34 <sup>s</sup> |
| 8.   | 3573 | Sir Criminal     | 7     | 19 <sup>m</sup> 13 <sup>s</sup> | 34.  | 2226 | Sauron Junior      | 7     | 20 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 9.   | 1886 | Gorrt Kosugi     | 7     | 19 <sup>m</sup> 16 <sup>s</sup> | 34.  | 4125 | Aurora             | 7     | 20 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 10.  | 4373 | Clod Onar        | 7     | 19 <sup>m</sup> 21 <sup>s</sup> | 36.  | 4700 | Kwisatz Haderach   | 7     | 21 <sup>m</sup> 15 <sup>s</sup> |
| 11.  | 5076 | Dred Hornwill    | 7     | 19 <sup>m</sup> 22 <sup>s</sup> | 37.  | 3318 | Ravasack           | 6     | 16 <sup>m</sup> 47 <sup>s</sup> |
| 12.  | 2770 | Yamamoto         | 7     | 19 <sup>m</sup> 23 <sup>s</sup> | 38.  | 5780 | Durazbar Grun      | 6     | 16 <sup>m</sup> 51 <sup>s</sup> |
| 13.  | 2823 | Silverstrone     | 7     | 19 <sup>m</sup> 28 <sup>s</sup> | 39.  | 3497 | Nirvana            | 6     | 16 <sup>m</sup> 56 <sup>s</sup> |
| 14.  | 2516 | Weasel           | 7     | 19 <sup>m</sup> 31 <sup>s</sup> | 40.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 6     | 17 <sup>m</sup> 2 <sup>s</sup>  |
| 15.  | 5669 | Bányász Soma     | 7     | 19 <sup>m</sup> 33 <sup>s</sup> | 41.  | 4128 | Jim Beam           | 6     | 17 <sup>m</sup> 19 <sup>s</sup> |
| 16.  | 3575 | Bodobács         | 7     | 19 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> | 42.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 6     | 17 <sup>m</sup> 29 <sup>s</sup> |
| 17.  | 2608 | Win &2           | 7     | 19 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 43.  | 2156 | Thoron - Laure     | 6     | 17 <sup>m</sup> 37 <sup>s</sup> |
| 17.  | 2245 | Ultimate Warrior | 7     | 19 <sup>m</sup> 41 <sup>s</sup> | 44.  | 5864 | Kigyó Gralla       | 6     | 17 <sup>m</sup> 38 <sup>s</sup> |
| 19.  | 2315 | Big G            | 7     | 19 <sup>m</sup> 46 <sup>s</sup> | 45.  | 3092 | Yalanna Dorson     | 6     | 17 <sup>m</sup> 45 <sup>s</sup> |
| 20.  | 2351 | White Nor Wacak  | 7     | 19 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 46.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 6     | 17 <sup>m</sup> 49 <sup>s</sup> |
| 20.  | 3571 | Miko Jamadzsi    | 7     | 19 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 47.  | 5558 | Weelean            | 6     | 17 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> |
| 20.  | 5897 | Zurgblug         | 7     | 19 <sup>m</sup> 48 <sup>s</sup> | 48.  | 4943 | Nagyseggű Marcsa   | 6     | 18 <sup>m</sup> 0 <sup>s</sup>  |
| 23.  | 1268 | Bonanza          | 7     | 19 <sup>m</sup> 50 <sup>s</sup> | 49.  | 1029 | Antares            | 6     | 18 <sup>m</sup> 3 <sup>s</sup>  |
| 24.  | 3715 | Fenevad          | 7     | 19 <sup>m</sup> 58 <sup>s</sup> | 50.  | 1872 | Dark Silex         | 6     | 18 <sup>m</sup> 30 <sup>s</sup> |
| 25.  | 5604 | Annak            | 7     | 19 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> | 51.  | 1490 | Dess               | 5     | 14 <sup>m</sup> 36 <sup>s</sup> |
| 25.  | 1038 | Bean-sidhe       | 7     | 19 <sup>m</sup> 59 <sup>s</sup> |      |      |                    |       | <sup>m</sup> <sup>s</sup>       |

## Vadászat

[illegible]

## Összetett végeredmény

| Hely | Szám | Név                | Lövészet | Lovaglás | Kaszinó | Fvdobás | Mínosz-kúp | Tudás | Mászás | Vadászat | Össz |
|------|------|--------------------|----------|----------|---------|---------|------------|-------|--------|----------|------|
| 1.   | 2201 | Bohmer Kair        | 9        | 5        | 1       | 32      | 4          | 4     | 7      | 14       | 76   |
| 2.   | 3490 | En' Laos           | 23       | 14       | 3       | 10      | 28         | 10    | 1      | 3        | 92   |
| 3.   | 2195 | Killer Thorn       | 22       | 19       | 2       | 28      | 27         | 2     | 5      | 2        | 107  |
| 4.   | 5451 | Ramirez Crashed    | 2        | 10       | 6       | 33      | 3          | 12    | 29     | 21       | 116  |
| 5.   | 4373 | Clod Onar          | 1        | 8        | 21      | 41      | 9          | 3     | 10     | 40       | 133  |
| 6.   | 2823 | Silverstrone       | 26       | 3        | 37      | 37      | 23         | 1     | 13     | 8        | 148  |
| 7.   | 5780 | Durazbar Grun      | 46       | 19       | 19      | 2       | 1          | 11    | 38     | 15       | 151  |
| 8.   | 2351 | White Nor Wacak    | 8        | 10       | 35      | 35      | 5          | 17    | 20     | 22       | 152  |
| 9.   | 2516 | Weasel             | 40       | 24       | 16      | 1       | 22         | 13    | 14     | 26       | 156  |
| 10.  | 2608 | Win &2             | 3        | 26       | 14      | 36      | 32         | 16    | 17     | 23       | 167  |
| 11.  | 1952 | Glanga Dor Blazeer | 25       | 4        | 13      | 7       | 31         | 35    | 40     | 12       | 167  |
| 12.  | 5076 | Dred Hornwill      | 36       | 40       | 20      | 22      | 6          | 28    | 11     | 10       | 173  |
| 13.  | 3575 | Bodobács           | 35       | 13       | 23      | 16      | 12         | 8     | 16     | 50       | 173  |
| 14.  | 4990 | Leia Organa        | 39       | 27       | 33      | 6       | 17         | 24    | 4      | 27       | 177  |
| 15.  | 1304 | Killer             | 45       | 19       | 40      | 15      | 7          | 47    | 6      | 7        | 186  |
| 16.  | 2770 | Yamamoto           | 6        | 38       | 4       | 43      | 44         | 22    | 12     | 19       | 188  |
| 17.  | 5350 | Acinonyx Jubatus   | 15       | 16       | 18      | 29      | 16         | 46    | 42     | 6        | 188  |
| 18.  | 5558 | Weelean            | 20       | 1        | 42      | 34      | 29         | 15    | 47     | 5        | 193  |
| 19.  | 5864 | Kígyó Gralla       | 48       | 15       | 7       | 18      | 21         | 31    | 44     | 9        | 193  |
| 20.  | 3573 | Sir Criminal       | 30       | 39       | 49      | 11      | 19         | 19    | 8      | 20       | 195  |
| 20.  | 5604 | Annak              | 40       | 29       | 11      | 27      | 8          | 21    | 25     | 34       | 195  |
| 22.  | 4125 | Aurora             | 38       | 25       | 25      | 12      | 40         | 6     | 34     | 17       | 197  |
| 23.  | 3715 | Fenevad            | 29       | 36       | 8       | 9       | 10         | 33    | 24     | 48       | 197  |
| 24.  | 1886 | Gorrt Kosugi       | 19       | 18       | 48      | 13      | 50         | 14    | 9      | 29       | 200  |
| 25.  | 1038 | Bean-sidhe         | 32       | 37       | 26      | 4       | 24         | 20    | 25     | 35       | 203  |
| 26.  | 3413 | Lard Falcon        | 40       | 35       | 15      | 20      | 47         | 23    | 3      | 24       | 207  |
| 27.  | 3435 | Armidon Eldonal    | 44       | 30       | 30      | 5       | 20         | 18    | 30     | 30       | 207  |
| 28.  | 2315 | Big G              | 49       | 17       | 44      | 17      | 11         | 7     | 19     | 43       | 207  |
| 29.  | 1268 | Bonanza            | 10       | 43       | 39      | 31      | 2          | 29    | 23     | 33       | 210  |
| 30.  | 4577 | Tom a Villámkezű   | 50       | 46       | 5       | 3       | 26         | 5     | 33     | 51       | 219  |
| 31.  | 2245 | Ultimate Warrior   | 33       | 9        | 36      | 21      | 24         | 42    | 17     | 38       | 220  |
| 32.  | 4943 | Nagyseggű Marcsa   | 12       | 10       | 9       | 30      | 38         | 50    | 48     | 32       | 229  |
| 33.  | 5897 | Zurgblug           | 5        | 47       | 46      | 44      | 18         | 26    | 20     | 25       | 231  |
| 34.  | 3318 | Ravasack           | 13       | 32       | 12      | 51      | 15         | 36    | 37     | 36       | 232  |
| 35.  | 1506 | Kőfejű Beldor      | 13       | 23       | 22      | 38      | 39         | 30    | 27     | 45       | 237  |
| 36.  | 4128 | Jim Beam           | 23       | 2        | 50      | 48      | 36         | 40    | 41     | 1        | 241  |
| 37.  | 2208 | Zicho              | 51       | 49       | 17      | 8       | 46         | 37    | 2      | 31       | 241  |
| 38.  | 3571 | Miko Jamadzsi      | 4        | 44       | 32      | 47      | 30         | 27    | 20     | 37       | 241  |
| 39.  | 1872 | Dark Silex         | 31       | 42       | 27      | 23      | 49         | 25    | 50     | 4        | 251  |
| 40.  | 5669 | Bányász Soma       | 34       | 27       | 34      | 19      | 37         | 44    | 15     | 44       | 254  |
| 41.  | 2156 | Thoron - Laure     | 18       | 50       | 29      | 49      | 14         | 41    | 43     | 11       | 255  |
| 42.  | 2479 | Wizax Quicklyhand  | 20       | 41       | 24      | 42      | 34         | 34    | 46     | 15       | 256  |
| 43.  | 1490 | Dess               | 15       | 7        | 51      | 39      | 33         | 51    | 51     | 13       | 260  |
| 44.  | 3497 | Nirvana            | 28       | 33       | 43      | 26      | 13         | 32    | 39     | 49       | 263  |
| 45.  | 3705 | Fekete Tetű        | 11       | 45       | 31      | 45      | 35         | 39    | 32     | 28       | 266  |
| 46.  | 3639 | Chaar-Lee          | 17       | 34       | 10      | 50      | 40         | 49    | 30     | 41       | 271  |
| 47.  | 2226 | Sauron Junior      | 37       | 48       | 38      | 25      | 48         | 9     | 34     | 39       | 278  |
| 48.  | 1029 | Antares            | 43       | 6        | 47      | 24      | 51         | 45    | 49     | 18       | 283  |
| 49.  | 4700 | Kwisatz Haderach   | 26       | 22       | 28      | 40      | 42         | 43    | 36     | 47       | 284  |
| 50.  | 2919 | Fehér Kelduin      | 7        | 51       | 41      | 46      | 43         | 38    | 28     | 42       | 296  |
| 51.  | 3092 | Yalanna Dorson     | 47       | 31       | 45      | 14      | 45         | 48    | 45     | 46       | 321  |