

I. Nyílt Pöröly Rend Olimpia

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

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

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

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

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

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

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

Lövészet

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

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

1. forduló, a cél távolsága 50 lépés. Nyílveszőt lösz a tábla védtelen testébe. Szájtátva bámulod a lövedéket, ami telibe trafálja a **7-es kört**. Pár pillanatig célzol, majd elereszted az ideget. Hát ez a lövés jobb is lehetett volna! De nem lett, így csak **5 pontot** kapsz. Kipécézed magadnak a céltábla középső körét, és arafelé próbálsz lőni a nyilat. Közepes lövés, senki sem tapsol, de legalább stabil **7 pontot** ér. **19 pontot** szedté össze a fordulóban. Vajon mire lesz elég? Megfelelő a pontszámod, így folytathatod a versenyt. 47 versenyző jutott tovább.

Nehéz dolgod lesz a **2. fordulóban**, a cél ugyanis már 60 lépésre van. Kilövés után izgatottan figyeled a lövedék röppályáját. Nyilad pontosan a **6-os körbe** talál. Megveted a lábad és lősz. A nyíl suhanva száguld, majd kissé rezegve beleáll a **7-es körbe**. Gondos célzás után nyilat röpítesz a céltábla felé. Nyilad pontosan a **6-os körbe** talál. Legutóbbi lövéseid összesen **19 pontot** jelentenek. Felkiáltasz örömdobban, mikor kiderül, hogy a következő körben is szerepelhetsz, a legjobb 39 íjász közt.

A **3. körben** már messzebb van a célpont, 70 lépésre. Nyílvesszőt lősz a tábla védtelen testébe. Keményen bővölöd a nyilat, de hiába, csak a **3-as körbe** talál be. Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítelt céltábla felé. Keményen bővölöd a nyilat, de hiába, csak a **3-as körbe** talál be. Megváród míg elül a szél, csak ezután lövöd ki a vesszőt. Alaposan megsorozod a céltábla kerek testét. (1 támadással **5 pontot** szerezve.) Bonyolult aritmetikai műveletek eredményeképp kijön, hogy pontszámod ebben a körben **11**. 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.

Hamarosan kiderül a lövészet végeredménye; A **3. fordulóig** jutottál, el utolsó körödben **11 pontot** lőttél. Ezzel a teljestemmenyel a **39. helyen** végeztél. A lövészetet **Csak Csupi** 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 telítüzdelt pályán a lehető legrövidebb időn belül, és a lehető legkevesebb hibával. A nagyterületű pályán mindenféle gátakat meg falakat helyeztek el, ezeket kell átugratni. Ha levered az akadályt, az csökkenti a pontszámot, amit az időeredményedből számolnak ki.

A játékvezetők kisorsolják, hogy ki melyik állat hátán fog versenyre kelni. A spagulárok sorszámát beteszik egy kalapba, s minden versenyző húz egyet. Ezután rövid időt kaptok, hogy megismerkedjete a hátasotokkal, majd elkezdődik a verseny. Nem sok idő van, hogy gyakorolj, hamarosan te jössz.

Felülsz az állat hátára, és meglengeted sapkádat a közönség felé. Ezután magabiztosan indulsz el.

Hiába nógatod a táltos paripádat, ő inkább úgy dönt, most csak cammogni fog. Hopp, egy fa gerenda állja utad! Egy szökkenés, és máris a túloldalon vagytok. [**0^m30^s**] A mezei csiga hozzátok képest mennydörgő istennyila, majdnem hátrafelé haladtok. Kicsit lassítasz, mert egy gerenda állja utad. Ahogy ugrik, picit meglöki a lécet a hátas. Aggódva figyeled, ahogy remeg, majd végül lepottyan! [**+5^s** büntetés] [**1^m5^s**] Tiszta béna ez az állat, úgy mászik, hogy estére sem értek célba! Egy bokrokból álló kerítés a következő átugranivaló. Rosszul ugrik a spagulár, ezért kicsit fennakad az ágakon. Végül nagy nehezen sikerül átvergődni. [**+5^s** büntetés] [**1^m39^s**]

Hiába nógatod a táltos paripádat, ő inkább úgy dönt, most csak cammogni fog. Kicsit megszeppensz, amikor látod, hogy ezúttal egy téglafal felett kell átrepülnöd. Rohamodnak köszönhetően az egész épület összeomlik. [**+5^s** büntetés] [**2^m14^s**] Tiszta béna ez az állat, úgy mászik, hogy estére sem értek célba! Egy kanyar után akadályhoz érkezel, egy gerendát kell átugratnod. Ugrás! Fenébe, csak pár centin múlt, hogy leverted! [**+5^s** büntetés] [**2^m49^s**] A mezei csiga hozzátok képest mennydörgő istennyila, majdnem hátrafelé haladtok. Széles, vízzel teli árok próbálja akadályozni továbbhaladásodat. Jókor ugratsz, simán sikerül a dolog. [**3^m19^s**] A mezei csiga hozzátok képest mennydörgő istennyila, majdnem hátrafelé haladtok. Bozótos sövénykerítés felé haladsz. Nagyot ugrik a spagulár, de nem eléggé: pár gally elbúcsúzik a bokortól. [**+5^s** büntetés] [**3^m54^s**]

A mezei csiga hozzátok képest mennydörgő istennyila, majdnem hátrafelé haladtok. A legutolsó, legnehezebb próba jön, hármas akadály. Hátasod nekirugaszkodik az első lécnak. Pár hüvelykkel felette szálltok el. A szűk hely miatt a második ugrás nem tökéletes, de néhány centivel megvan. Utolsó ugrás! Majdnem megvan, de csak majdnem. Csak egy ujjnyi kellett volna! [**+5^s** büntetés] [**4^m29^s**] Most már nincs más hátra, mint bevágtázni a célba. Megkönnyebbülten szállsz le a kimerült állat hátáról. Miután mindenki sikeresen átverekedte magát a pályán, következik az eredményhirdetés.

Nemsokára kiderül az eredmény. A távot **4^m29^s** alatt teljesítetted, ezzel a **47. helyet** szerezted meg. A legjobb lovasnak ma **Csak Csupi** bizonyult.

Fegyverdobás

A következő versenyszám egy hosszúkás, sík területen kerül lebonyolításra. A körülbelül 100 méter hosszú pálya fűvel van borítva és keresztben vonalak szelik át, mindegyik mellé egy-egy szám van festve, és több 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 és ebből a pontszámot. 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.

Rövid karbemelegítés után megkezdod a dobásokat. Megpróbálod megtalálni a dárda súlypontját, majd miután megvan, minden erődet beleadva útjára indítod a pálya túlsó vége felé. Huss! Úgy tűnik, le sem akar szállni! Hosszú repülés után meggondolja a dolgot, és padlót fog. Izgatottan várod a mérés eredményét. Nemsokára közlik is: **54 méter**.

Nincs sok időd töprengeni az eredményen, a második kísérlet jön. Kinézed magadnak a pálya legtávolabbi pontját, s egy rövid nekifutás után útjára küldöd a dárdát. Mintha szárnyakat kapott volna, úgy megy! Azért kiderül, hogy mégsem kapott, mert a nagy száguldás után becsapódik a földre. Dolgoznak a bírók. Munkájuk eredménnyel jár, megtudod, hogy **47 méterre** dobtad el a fegyvert.

Harmadik, egyben utolsó dobásod következik. Hosszas koncentráció és rövid nekifutás után egy még rövidebbet lendítesz, és eleresztod dárdádat. Szép íven repül, s igencsak erőltetned kell a szemed, hogy megláthasd a becsapódás helyét! Dolgoznak a bírók. Munkájuk eredménnyel jár, megtudod, hogy **54 méterre** dobtad el a fegyvert. Miután végeztél a dobásaidal még megnézed az utánad következő versenyzők próbálkozásait, majd türelmesen várod az eredményhirdetést.

Hamarosan minden versenyző befejezi, és megkezdődhet a pontok kiszámítása. A bírók közlik, hogy összesen **155 métert** dobtál, amivel a **19. helyezést** szerezted meg. A számot **Deafblind Dumb** nyerte 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 kúpa 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 kúpa. A labirintusról nincs térkép, de a bírók könnyítésül jeleket hagytak hátra, melyeket követve eljuthatsz a célhoz. Csak meg kell őket találni... Az eltelt időt egy nagy homokórával mérik, és a végén átszámítják pontokká.

Már el is indul az első próbálkozó! Óvatosan lép be a kúp alacsony bejáratán. Hosszú idő múlva bukkan elő a föld alól. Elégge meg van tépázva, de a kezében ott szorongatja egy fénylő ékszert. Sikertől neki! Nem sok idő van tátani a szádat, hamarosan te következelsz. Mielőtt belépnél, az egyik bíró elmormolja Rád a tündérfényt és a kezébe 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!

Nekiállsz átkutatni a helyiséget. A szanaszét heverő ősi szobormaradványok eléggé megnehezítik a dolgot, gyakran megbotlasz bennük, mindig csak láb alatt vannak. Te azonban nem zavartatod magad, gátlástalanul félrerugdosol mindent, ami akadályozni próbál. Szép sorban vizsgálod át a falakat. Rövid keresés után rád vigyorog a szerencse. Még a kúp felét sem kellett átnézned, máris megtaláltad a rejtjelezett irományt! [3^m11^s] Nézegetni kezded a titkos írásjeleket. Elég furcsa írás, itt egy kör, ott egy háromszög, amott pedig egy kishal ikonja. Próbálkozol, hátha találsz valami összefüggést közöttük. Megérzésből lerögzítesz néhány betűt. Ezekből kiindulva semmi perc alatt kikombinálsz az egész irományt. És láss csodát! Értelmes (??)

szöveg jön ki! [5^m9^s]

Aha! Szóval sikerült rájönnöd a megoldásra! Valószínűleg túl könnyű volt a rejtvény. Sebj, majd szólok a bírónak, hogy a következő versenyen nehezebbet írjanak. De ha már megfejtetted, akkor megmondom a jelszót: mdmqpnb . Mondd ki, és továbbmehetsz!

Fennhangon kimondod a jelszót, mire a padló közepén feltárul egy üreg. Elég sötét van lent, de azért bátran lemászol. Egy kör alakú helyiségben találsz magad, amit valamilyen sziklás anyagba vágtak. Körbenézve látod, hogy több alagút is indul innen különböző irányokba. A távolból nyugtalanító neszeket hallasz, rossz szag terjeng. Most merre? Mindegyik folyosó bejáratát megvizsgálod, a bíró által említett nyomokat keresve. Az egyiknél találsz is valami halvány turistajelzést, amit óvatosan követni kezdesz. Hamarosan elágazáshoz érsz. Döbbenet látod, hogy a jelek mindkét irányban folytatódnak. Találomra kiválasztod az egyiket. Néhány kanyar és elágazás után zsákutcába érsz. Először csodálkozol, majd a jeleket alaposabban megnézve rájössz, hogy különbözik a korábbiaktól. Sietve visszatérsz, majd a helyes irányba indulsz el. [8^m44^s] Felfedezed, hogy egyre inkább lejt a járat, és a falak is megmunkáltabbak, bizonyára valami fontosabb hely felé tartasz. Szerencsére a lábad elé nézel, így kiszúrod a neked szánt veremcsapdát. Elég gyengén sikerült álcázniuk! A folyosó falához simulva óvatosan kikerülsz a veszélyt.

Rövidesen egy nagyobb, félgömb alakú helyiségbe érkezel. A falat körben mindenhol faragások borítják, s belőlük kékes, földöntúli fény árad. Kijárat nincs, de a terem közepén a padlóra egy hatalmas pentagramma van festve. A mágikus jeleket megvizsgálva rájössz, ez egy majdnem működő teleportkapu, valószínűleg ezt kell használnod a továbbhaladáshoz. Előtte azonban még be kéne írnod egy-két hiányzó rúnát. Egy darab krétakövel a kezeden gondolkodni kezdesz. Mint a mágia tudora, rutinból beírod a megfelelő jeleket, majd belépsz a körbe. Hatalmas villanást látsz, majd minden elsötétül egy pillanatra. [10^m57^s]

Mikor magadhoz térsz a teleport okozta sokkból, sötétséget tapasztalsz magad körül. Körbetapogatózol, s a kezeden hideg, sima felületbe ütközik. Egyre világosabb van, s látod, hogy egy nagy tükröt taperolsz. Ahogy körbenézel, mindenfelé tükröket látsz. A fenébe, egy tükörlabirintus! Megpróbálsz figyelmen kívül hagyni a tükörképeket, s emlékezetből tájékozódni. Így kissé bizonytalanul haladsz, de sikerül rábukkannod egy kivezető folyosóra. [13^m43^s] Egyszer csak egy erős, masszív rács zárja el a folyosót. Semmi zár, semmi lakat. Próbálsz erővel kinyitni, de túl gyenge vagy. Valószínűleg valamiféle titkos kar, vagy ilyesmi nyitja. Gyorsan átvizsgálod a falat, és hamar rá is bukkansz egy álcázott karra. Nem tévővázol, meghúzod. Sikerrel jártál, a vasrács szépen felemelkedik! [16^m9^s] Fürgén továbbindulsz. Sajnos megfélemledsz az óvatosságról, s mire észbe, kapsz egy hálót ránt föl, s most abban kuksz, dühödben mindenféle csúnya szavakat mondogatva. Kissé kényelmetlen pózban vagy, de mégis sikerül hozzáférned a csomókhoz, melyek fogva tartanak. Így pusztán kézzel elég nehéz őket kibogozni, de kitartó munkával sikerül magad kiszabadítanod. Most pedig tovább! [20^m21^s]

Egyszerre véget ér a folyosó, s egy mély szakadék tátong előtted. Csak egy ócska kötéllépcső vezet át. Lepillantasz a mélybe, de nem látod a fenéket, csak valami baljós, kavargó sötétséget. Igyekszel nem lenézni, amikor átkelsz a félelmetes mélység felett. Egyszer csak elveszted az egyensúlyod, s ordítva zuhansz le. A vártnál jóval korábban eléred a szakadék alját. Nem is olyan veszélyes, mint hitted! Már csak ki kéne innen másznod. Találsz néhány kapaszkodót, így nem tart sokáig, míg kimászol a túlparton. [22^m43^s] 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. Próbaképpen vállal megpróbálsz az ajtót. Nagyon erős, ezért úgy véled, nem érdemes pusztán kézzel próbálkozni. Egy nagyobb kődarabbal dolgozol tovább. Hosszas csépeled, míg végül sikerül tűzfát csinálnod az ajtóból. Kimerülve, izzadtan lépsz be. [29^m16^s]

Ez hát a kincseskamra! Sejtelmes félhomály rejti a ládát, mely minden kalandozó álmát, a kincset őrizi! A ládához lépsz. Mielőtt azonban elérhetnéd, csattanást hallasz, s máris egy lezuhanó ketrec foglya vagy. Megpróbálkozol a ketrec felemelésével, de túl nehéz. Ezután a rácsok szétfeszítésével próbálkozol. Szerencsére a csapda néhány helyen enged az erőszaknak, és némi tekergéssel és horzsolással sikerül kibújni. [33^m7^s] A ládához lépsz. Sajnos a fosztogatást egy lakat akadályozza. Sebj, előkapod az átkulcsokat. Bedugod az egyik drótot és a zár belsejében kotorászol. Elég bonyolult a zárszerkezet, ráadásul ezzel a primitív eszközzel sem tudsz sokat kezdeni, mindig elcsúszik. Na, most talán... igen, végre! Sikerült felnyitnod! [39^m47^s] Végre kinyithatod a kincsesládát! Örömmel emeled ki belőle a csodálatosan

megmunkált, gyémántokkal kirakott koronát. Egy vagyont érhet! Egy darab papír is van a láda fenekén, betűkkel teleróva.

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

Rövid tűnődés után követed az utasításokat, remélve, hogy közben nem lát senki. Mikor végzel, nagy zajjal egy nyílás támad a szoba mennyezetén, s nem is olyan messze fent fényt pillantasz meg! Megfeszülsz, és ugrasz. Sikerül megfognod az akna szélét, de innen igen nehéz magad csak a kezdeddel felhúznod. Többször is nekifeszülsz, míg sikerül a lábaddal is megtámasztanod magad. Kicsit pihensz, csak ezután indulsz tovább. Innen már nincs sok gond, végre kijutsz a labirintusból. [46^m14^s] Büszke vagy magadra, hogy megszerezted a kincset. Míg a hátralevő versenyzők is sorra kerülnek, megpróbálsz megbecsülni az értékét. Megállapítod, hogy nulla, ugyanis hamis. Seba, hamarosan következik az eredményhirdetés.

Minden versenyző időeredményét kihirdetik. A próbát 46^m14^s alatt teljesítetted. Ezzel az idővel **26. lettél** a Mínozs-kúp szimulátorban. A leggyorsabb kincsvadász **Rowena** 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.

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

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

Az első kérdések röhejesen könnyűek: *Milyen színű a lila brekk? Hány lábú a fülkarika? Hány lába van egy féllábú százlábúnak? Ki lakik a molluszk házban? Mi a kedvenc színed? Mi van?* Idiótábbnál idiótább kérdések. Ki az a marha, aki ilyeneket ki tud találni? Már kezded fogalmazni a petíciót, hogy váltsák le a verseny szervezőit.

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

A szervezők, úgy látszik, megijedtek a megkezdett levélről, mert egyre értelmesebb, gyakorlatiasabb kérdések jönnek: *Milyen gyors a spagulár? Melyik állatból nyerhető ki kaktusztüske? Mire jó a magszimbél? Hol található szárnyas hernyó? Hol terem a borkonyó bibe? Milyen színű a pris*

Húha. Itt elfogyott a kérdés. – *Mester!* – kiáltasz a bírónak. – *Ellopták a kérdésemet!* – A bíró bambán néz ki a fejéből, majd aláírókanta a papírodát. – *Jó, hogy szóltál* – mondja – *majd ezt figyelembe veszem.* Büszkén húzod ki magad. Micsoda szemek kellettek ahhoz, hogy ezt a hibát észrevedd! Na haladjunk tovább! Egyre izgalmasabb a játék. Különböző, Ghalla történelmével, kalandozókkal, Közös Tudatokkal kapcsolatos kérdéseket kapsz. *Hány Közös Tudat létezik Ghallán? Melyik oldal nyerte a Toronyháborút? Ki kelt át először az Alanori Csatornán? Milyen térképeket lehet elővarázsolni a látógömbökből? Melyik KT alakult meg elsőként?* Kicsit gondolkodóba esel némelyik feladat láttán, de mindegyikhez írsz valamit, hátha beletrafálsz.

A felügyelők figyelmeztetik a társaságot, hogy a megoldásokra kapott idő fele már eltelt, úgyhogy összekapod magad és megpróbálsz gyorsítani. A kérdések azonban egyre nehezebbek. *Papi vagy varázslói varázslat a lélek védelme? Mi az agyburok komponense? Mi a hatása az agyi extenzióknak? Papi vagy varázslói varázslat a pajzsűzés? Mit használunk el jégcsóvánál?* Hú, ezek a kérdések már kezdenek kifogni rajtad. Egy részükre képes vagy valami értelmeset írni, de sokszor csak tippelni tudsz.

Kínodban megpróbálsz a legközelebbi versenyző, **Lábszagú Vargánya** dolgozatába belekuksizni, hát-ha ő nem olyan hülye, mint te. Sajnos észreveszi a kísérletet, és nyelvet öltve rád eltakarja a papírokat. Duzzogva tovább olvasod a kérdéseket.

Már csak pár oldal maradt a hatalmas papírcsomóból, viszont a feladványok annál nehezebbek. A természet legrejtettebb dolgaiban kell jártasnak lenned, hogy megválaszolhasd őket. *Mi, merre, hány méter? Mi az a herpás kurbinátor? Mikor lesz a világvége? Miért kék az ég? Milyen a téridő metrikája egy differenciálisan rotáló fekete lyuk körül?*

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

Rövidesen kiderül az igazság, már hozzák is a kijavított dolgozatokat. Úgy érzed magad, mint az iskolában, miközben a neveket és a pontokat olvassák. **103** kérdésre sikerült helyesen válaszolnod, és így a **41. helyen** végeztél. Az első a stréber **Silver Hawk** lett.

Mászás

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

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

Elég könnyűnek tűnik a dolog, a lankás fal tele van mindenféle kapaszkodóval. Hatalmas szökellésekkel, rekordsebességgel haladsz felfelé. Lepillantva látod, hogy már többen le is perceltek. Te azonban feljutottál a legelső szakasz tetejére. [**1^m30^s**] Ahogy feljebb érsz, úgy érzed, mintha a fal egyre meredekebb lenne, s nincs is már annyi kiszögellés. Kicsit msszebbre kell nyúlni a kapaszkodókért, de ez sem igazán akadályozza gyors előrejutásodat. Még némi tornázkodás után eléred a második időmérő pontot. [**3^m21^s**]

Magad mögött hagyod a sziklás szakaszt, de a következő még nehezebb lesz. Az előtted álló építményt fa és kötelek alkotják. A pálya kialakítása nem teszi lehetővé, hogy a lábaddal is segíts a mászásban. Két kezddel töretlenül hajtasz egyre feljebb. Több helyen vikócmajmokhoz hasonló trükköket mutatsz be, egyik farúdról a másikra himbálózva. Végül véget ér ez a szaksz is. [**4^m58^s**] Vége a kötél szakasznak. Meredek, szinte teljesen sima fal magasodik előtted. Kezed-lábad erősen nekiszorítva a falnak felfelé indulsz. Mintha be lennél kenve ragasztóval, olyan gyorsan jutsz előre. Nem tudsz tökéletesen odaragadni, egyszercsak lefordulsz, s fejfelé lefelé zuhanni kezdesz. Pörögsz és sikoltozol, miközben az irdatlan mélységbe zuhansz. Talajt fogva vékony palacsintává lapulsz. Hamarosan azonban visszanyered eredeti alakod, s türelmesen várakozol az eredményhirdetésre.

A bírók némi számolgatás után kihirdetik a szám eredményét. Sikerült felmásznod a 3. szakasz tetejére, időeredményed **4^m58^s**. Ez a teljesítmény a **36. helyet** jelenti számodra. A győzelmet **Kazimir** szerezte meg.

Vadászat

A most következő feladat egy igen fontos túlélő képességet tesz próbára: a kajaszerezés művészetében kell jártasságot bizonyítanod. A játék egy hatalmas, kiterjedt erdőségben zajlik. A versenyzőknek adott idő alatt minél több kaját kell összegyűjteniük. A bírók mindenkit ellátnak különböző csapdákkal, megkönnyítve az állatok elejtését. Egy nagy zsákot is kap mindenki, ebbe kell gyűjteni a kaját. Mielőtt még elkezdődne a verseny, a bírók közlik, hogy az így összegyűjtött élelmiszert jótékony célra fogják felhasználni. Az Olimpia befejezése után ugyanis egy nagy lakomát csapnak a verseny résztvevőinek.

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

Tapasztalt erdőjáró módjára halkan lopózol, kitaróan fürkészve minden apró jelet, ami kaja jelenlétére utalhat. Fürgeségednek köszönhetően sikerül elkapnod egy **nagyobb gyíkot**. Tudod, hogy fehér húsa a legízletesebb csemege. [+5 kaja] Fürgeségednek köszönhetően sikerül elkapnod egy **nagyobb gyíkot**. Tudod, hogy fehér húsa a legízletesebb csemege. [+5 kaja]

Szép, zöldellő erdőben haladsz, s közben szorgalmasan kutatod a vadcsapásokat. Néha egy-egy neszre megállsz, és egy darabig fülelsz, majd továbbindulsz. Hangos trappolás üti meg a füledet. A hang összetéveszthetetlen, biztosra veszed, hogy a zsákmányjelölt egy **tipi-tapi dino**. A verem biztos módszernek tűnik. Gyorsan kiásol egy mély gödröt, s ágakkal, levelekkel takarod le. A jól végzett munka után elbújsz. Hallgatod a közeledő vad lépteit. Várod a recsenést, majd a zuhanás hangját, de a műsor sajnos elmarad. Kinézel a rejtekedből, és látod, hogy a szörny sehol nincs. Észrevette a cselt! Szomorúan indulsz tovább. **Ürgelyukat** fedezel fel séta közben. Hamar vizet kerítesz, s kiöntöd a lakót. Meg sem szárítod, úgy dugod be a zsákodba. [+4 kaja]

Menet közben a vadcsapásokat figyeled, hátha valamelyiken friss nyomokra bukkansz. A bokrokat is figyeled, hátha valamelyiken ehető bogyót találsz. Az egyik fáról leversz **néhány madárfiókát**. Kicsit ugyan sajnálsz őket, de aztán arra gondolsz, sütve milyen finomak lesznek, és foglyul ejted valamennyit. [+4 kaja] Nem hiába mászkálsz a vadonban! Vadászszerencséd egy nagyméretű **szukszcesszív approximátort** vezérelt utadba! Megítélésed szerint a hurokcspada felállítása lenne a legcélravezetőbb megoldás a közeledő vacsora elfogására. Gyorsan kihelyezed a megfelelően csomózott kötelet, s a másik végét fogva elbújsz egy bokorban. Hallod, hogy az állat csapdád felé közelít. Izgatottan vársz. A megfelelő pillanatban megrántod a kötelet. Megvan! Villámgyorsan megnyúzod és elrakod a zsákmányt. [+8 kaja] Kis patakocska partján vastag, **ehető mohatelepeket** pillantasz meg. Vigyázva szeded fel a zöldséget. [+5 kaja]

Nagyokat szívsz a friss erdei levegőből s kurjongatni lenne kedved séta közben. Természetesen csendben maradsz, hangosan nem lehet vadászni. Egy erdei patakocska partján egy **partra vetődött hal** ficáncol. Gyorsan elkapod, de eszed ágában sincs visszadobni, hanem miután fejbekólintottad, zutty, be a zsákba! [+6 kaja] Vadászkiált hangja üti meg a füledet. Vége a vadászatnak. Sietsz vissza a kiindulási pontra, s átadod a zsákmányt a bírónak. Megvizsgálja, majd leméri leméri a szerzett kaját.

A temérdek vad, hal, s jó falat felbecslése után kiderül, ki milyen jó vadász. A teljes zsákmányod **37 kaja**, ez a **28. helyezést** jelenti számodra. A legtöbb ételmezt **Silver Hawk** gyűjtötte.

Eredményhirdetés

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

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

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

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

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

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

A következőként kihirdetett három versenyző a legjobb a legjobbak között, ők a legmagasabb kategória bajnokai. Kiváló versenyzéssel **G'run'dygg** szerezte meg a harmadik helyet. A majdnem-legjobb, vagyis

a második **Annak**. A legkiválóbb kalandozónak kijáró dicsőséget viszont **Ramirez Crashed** aratta le. A három legenda vidáman halad el az őket ünneplő egyszerű halandók között, egyenesen az emelvényre.

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

A következőkben minden versenyszámban meghirdetik az abszolút bajnokot.

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

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

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

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

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

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

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

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

I. Nyílt Pöröly Rend Olimpia 4. Kategória Végeredmény

Lövészet

Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1.	3353	Csak Csupi	30	30	30	30	30	29	25.	5726	Lord Raver	30	30	26	21	-	-
2.	5132	Thym Bonecrusher	30	30	30	30	30	24	26.	3920	Rowena	29	27	22	21	-	-
3.	3664	Brutalitisz	30	30	30	30	27	24	27.	1616	Black Shadow	28	30	25	20	-	-
4.	3441	Re-U.M.A.	30	30	30	29	27	24	28.	5300	Kárász	30	28	23	20	-	-
5.	5468	Chitarel	30	30	29	28	29	23	29.	4250	Sújtólég	28	27	27	18	-	-
6.	1552	Mnémoszüné	30	30	30	29	30	21	30.	4971	Cupp az Ószeres	27	22	23	15	-	-
7.	3830	Elena Merdarogh	30	30	30	29	27	21	31.	4007	Büntető	28	25	18	-	-	-
8.	5446	Nátha	30	30	30	26	27	21	32.	2962	Hathor	26	18	17	-	-	-
9.	3316	Spirit O'Forest	30	30	30	30	26	-	33.	3656	Hegyek Királya	22	25	16	-	-	-
10.	4669	Grafen a Vasöklű	30	30	29	27	25	-	34.	5072	Drasworth Shengorr	22	24	16	-	-	-
11.	2983	Roham Bee Lee	30	29	30	26	25	-	35.	1122	Kazimir	24	22	15	-	-	-
12.	3790	Silver Howk	30	28	29	28	23	-	36.	2327	Bow Syck	21	21	15	-	-	-
12.	1949	High Density	30	29	30	26	23	-	37.	3318	Ravasack	22	21	12	-	-	-
14.	2525	Enrico Caravadallo	30	29	29	26	23	-	38.	2948	Valéra	20	20	12	-	-	-
15.	2201	Bohmer Kair	30	30	30	28	22	-	39.	1205	Master con Tibera	19	19	11	-	-	-
16.	5886	Vivienn Courtney	30	30	28	25	21	-	40.	2526	Deafblind Dumb	20	17	-	-	-	-
17.	3030	Ghurk	30	30	28	27	19	-	41.	1985	MacVaren	18	17	-	-	-	-
18.	3486	Kéter Szerpi	30	30	26	24	18	-	42.	4716	Chardonnay	15	17	-	-	-	-
19.	1055	Lábszagú Vargánya	29	30	23	26	17	-	43.	4263	Donna Kalucsni	21	15	-	-	-	-
20.	1559	Rótszakállú Kaldor	30	30	29	23	-	-	44.	2699	Arbedark	16	15	-	-	-	-
21.	5562	Anram Salle	30	30	28	23	-	-	45.	5895	Doc Tódor	23	13	-	-	-	-
22.	5984	Alaron Galdra	30	30	27	23	-	-	46.	2198	Gaya Patria	16	12	-	-	-	-
23.	3503	Aranyeső	30	25	25	22	-	-	47.	4960	Zaknafein	17	11	-	-	-	-
24.	2150	Beren Peredhil	30	30	27	21	-	-	48.	2887	Megtorló	13	-	-	-	-	-

Lovaglás

Hely	Szám	Név	Idő	Bün.	Össz.	Hely	Szám	Név	Idő	Bün.	Össz.
1.	3353	Csak Csupi	2 ^m 3 ^s	0 ^s	2 ^m 3 ^s	24.	4971	Cupp az Ószeres	3 ^m 18 ^s	15 ^s	3 ^m 33 ^s
2.	3920	Rowena	2 ^m 22 ^s	0 ^s	2 ^m 22 ^s	24.	5562	Anram Salle	3 ^m 23 ^s	10 ^s	3 ^m 33 ^s
3.	2201	Bohmer Kair	2 ^m 25 ^s	0 ^s	2 ^m 25 ^s	27.	3656	Hegyek Királya	3 ^m 28 ^s	15 ^s	3 ^m 43 ^s
4.	2962	Hathor	2 ^m 45 ^s	0 ^s	2 ^m 45 ^s	27.	1949	High Density	3 ^m 23 ^s	20 ^s	3 ^m 43 ^s
4.	5132	Thym Bonecrusher	2 ^m 45 ^s	0 ^s	2 ^m 45 ^s	27.	5895	Doc Tódor	3 ^m 33 ^s	10 ^s	3 ^m 43 ^s
6.	1559	Rótszakállú Kaldor	2 ^m 36 ^s	10 ^s	2 ^m 46 ^s	30.	3790	Silver Howk	3 ^m 34 ^s	10 ^s	3 ^m 44 ^s
7.	4669	Grafen a Vasöklű	2 ^m 52 ^s	0 ^s	2 ^m 52 ^s	31.	2327	Bow Syck	3 ^m 28 ^s	20 ^s	3 ^m 48 ^s
8.	2150	Beren Peredhil	2 ^m 48 ^s	5 ^s	2 ^m 53 ^s	32.	1616	Black Shadow	3 ^m 34 ^s	15 ^s	3 ^m 49 ^s
9.	3664	Brutalitisz	2 ^m 48 ^s	10 ^s	2 ^m 58 ^s	33.	2699	Arbedark	3 ^m 36 ^s	20 ^s	3 ^m 56 ^s
9.	5886	Vivienn Courtney	2 ^m 53 ^s	5 ^s	2 ^m 58 ^s	33.	1552	Mnémoszüné	3 ^m 41 ^s	15 ^s	3 ^m 56 ^s
11.	2525	Enrico Caravadallo	2 ^m 54 ^s	5 ^s	2 ^m 59 ^s	33.	2198	Gaya Patria	3 ^m 36 ^s	20 ^s	3 ^m 56 ^s
12.	2526	Deafblind Dumb	2 ^m 46 ^s	15 ^s	3 ^m 1 ^s	36.	3441	Re-U.M.A.	3 ^m 37 ^s	20 ^s	3 ^m 57 ^s
13.	3830	Elena Merdarogh	2 ^m 59 ^s	5 ^s	3 ^m 4 ^s	36.	4007	Büntető	3 ^m 52 ^s	5 ^s	3 ^m 57 ^s
14.	5072	Drasworth Shengorr	3 ^m 1 ^s	5 ^s	3 ^m 6 ^s	38.	3486	Kéter Szerpi	3 ^m 33 ^s	25 ^s	3 ^m 58 ^s
15.	3316	Spirit O'Forest	3 ^m 7 ^s	0 ^s	3 ^m 7 ^s	39.	2983	Roham Bee Lee	3 ^m 34 ^s	25 ^s	3 ^m 59 ^s
16.	5300	Kárász	3 ^m 9 ^s	0 ^s	3 ^m 9 ^s	40.	4263	Donna Kalucsni	3 ^m 45 ^s	15 ^s	4 ^m 0 ^s
17.	1055	Lábszagú Vargánya	3 ^m 6 ^s	5 ^s	3 ^m 11 ^s	41.	2948	Valéra	3 ^m 41 ^s	25 ^s	4 ^m 6 ^s
18.	3503	Aranyeső	3 ^m 13 ^s	0 ^s	3 ^m 13 ^s	42.	1985	MacVaren	3 ^m 41 ^s	30 ^s	4 ^m 11 ^s
19.	5984	Alaron Galdra	3 ^m 8 ^s	10 ^s	3 ^m 18 ^s	43.	5726	Lord Raver	3 ^m 55 ^s	20 ^s	4 ^m 15 ^s
20.	3030	Ghurk	3 ^m 25 ^s	0 ^s	3 ^m 25 ^s	44.	3318	Ravasack	4 ^m 0 ^s	20 ^s	4 ^m 20 ^s
20.	5446	Nátha	3 ^m 15 ^s	10 ^s	3 ^m 25 ^s	45.	4960	Zaknafein	3 ^m 56 ^s	25 ^s	4 ^m 21 ^s
22.	4250	Sújtólég	3 ^m 25 ^s	5 ^s	3 ^m 30 ^s	46.	1122	Kazimir	3 ^m 57 ^s	30 ^s	4 ^m 27 ^s
23.	5468	Chitarel	3 ^m 21 ^s	10 ^s	3 ^m 31 ^s	47.	1205	Master con Tibera	3 ^m 59 ^s	30 ^s	4 ^m 29 ^s
24.	4716	Chardonnay	3 ^m 23 ^s	10 ^s	3 ^m 33 ^s	48.	2887	Megtorló	4 ^m 5 ^s	35 ^s	4 ^m 40 ^s

Fegyverdobás

Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	Össz	Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	Össz
1.	2526	Deafblind Dumb	64	69	62	195	25.	1122	Kazimir	39	42	55	136
1.	2948	Valéra	59	67	69	195	26.	3318	Ravasack	36	47	47	130
1.	5072	Drasworth Shengorr	73	63	59	195	27.	5895	Doc Tódor	41	33	54	128
4.	3920	Rowena	54	68	72	194	28.	4669	Grafen a Vasöklű	38	52	37	127
5.	4007	Büntető	65	64	60	189	28.	2983	Roham Bee Lee	46	38	43	127
6.	4263	Donna Kalucsni	65	54	63	182	30.	3486	Kéter Szerpi	37	42	46	125
7.	2327	Bow Syck	60	60	58	178	31.	2150	Beren Peredhil	42	37	34	113
8.	2201	Bohmer Kair	59	56	60	175	32.	3441	Re-U.M.A.	37	24	42	103
9.	2962	Hathor	59	55	60	174	33.	5300	Kárász	33	33	34	100
10.	4971	Cupp az Ószeres	68	45	60	173	34.	1055	Lábszagú Vargánya	26	33	38	97
11.	3353	Csak Csupi	49	58	63	170	35.	4716	Chardonnay	36	34	26	96
12.	3664	Brutalitisz	63	43	63	169	36.	5886	Vivienn Courtney	28	39	25	92
13.	3656	Hegyek Királya	62	46	59	167	37.	1949	High Density	39	17	33	89
14.	3030	Ghurk	46	56	63	165	38.	5726	Lord Raver	29	36	23	88
15.	2198	Gaya Patria	51	52	60	163	39.	5446	Nátha	28	37	20	85
16.	3503	Aranyeső	62	49	51	162	39.	3316	Spirit O'Forest	36	21	28	85
17.	4250	Sújtólég	50	51	59	160	41.	1559	Rótszakállú Kaldor	24	32	26	82
18.	5468	Chitarel	51	51	54	156	42.	3790	Silver Howk	12	30	37	79
19.	1205	Master con Tibera	54	47	54	155	42.	1552	Mnémoszüné	24	29	26	79
20.	5984	Alaron Galdra	46	62	45	153	44.	2525	Enrico Caravadallo	28	34	16	78
21.	2699	Arbedark	52	47	50	149	45.	5562	Anram Salle	19	25	28	72
22.	4960	Zaknafein	46	45	54	145	46.	3830	Elena Merdarogh	15	29	19	63
23.	1985	MacVaren	51	41	51	143	47.	2887	Megtorló	13	8	26	47
24.	5132	Thym Bonecrusher	45	50	46	141	48.	1616	Black Shadow	6	19	8	33

Mínosz-kúp szimulátor

Hely	Szám	Név	Idő	Hely	Szám	Név	Idő	Hely	Szám	Név	Idő
1.	3920	Rowena	26 ^m 48 ^s	17.	3656	Hegyek Királya	41 ^m 31 ^s	33.	3790	Silver Howk	50 ^m 23 ^s
2.	3664	Brutalitisz	27 ^m 37 ^s	18.	5300	Kárász	42 ^m 17 ^s	34.	1985	MacVaren	56 ^m 32 ^s
3.	3486	Kéter Szerpi	30 ^m 42 ^s	19.	4716	Chardonnay	42 ^m 37 ^s	35.	2948	Valéra	57 ^m 16 ^s
4.	5132	Thym Bonecrusher	31 ^m 39 ^s	20.	2150	Beren Peredhil	42 ^m 52 ^s	36.	1552	Mnémoszüné	57 ^m 23 ^s
5.	5446	Nátha	31 ^m 47 ^s	21.	2327	Bow Syck	44 ^m 20 ^s	37.	5468	Chitarel	59 ^m 55 ^s
6.	5886	Vivienn Courtney	32 ^m 12 ^s	22.	5895	Doc Tódor	44 ^m 36 ^s	38.	1949	High Density	63 ^m 7 ^s
7.	2526	Deafblind Dumb	33 ^m 9 ^s	23.	4250	Sújtólég	44 ^m 48 ^s	39.	2525	Enrico Caravadallo	63 ^m 37 ^s
8.	4263	Donna Kalucsni	34 ^m 56 ^s	24.	2983	Roham Bee Lee	45 ^m 25 ^s	40.	1122	Kazimir	66 ^m 39 ^s
9.	3830	Elena Merdarogh	36 ^m 33 ^s	25.	5984	Alaron Galdra	45 ^m 54 ^s	41.	1055	Lábszagú Vargánya	66 ^m 47 ^s
10.	3353	Csak Csupi	37 ^m 1 ^s	26.	1205	Master con Tibera	46 ^m 14 ^s	42.	3318	Ravasack	67 ^m 41 ^s
11.	3030	Ghurk	37 ^m 22 ^s	27.	1616	Black Shadow	47 ^m 13 ^s	43.	4960	Zaknafein	69 ^m 51 ^s
12.	2962	Hathor	37 ^m 43 ^s	28.	2198	Gaya Patria	47 ^m 38 ^s	44.	2699	Arbedark	74 ^m 52 ^s
13.	4971	Cupp az Ószeres	37 ^m 59 ^s	29.	4669	Grafen a Vasöklü	48 ^m 25 ^s	45.	3441	Re-U.M.A.	79 ^m 33 ^s
14.	2201	Bohmer Kair	38 ^m 9 ^s	30.	1559	Rötszakállú Kaldor	48 ^m 44 ^s	46.	5726	Lord Raver	83 ^m 13 ^s
15.	3503	Aranyeső	38 ^m 11 ^s	31.	5072	Drasworth Shengorr	48 ^m 55 ^s	47.	4007	Büntető	95 ^m 33 ^s
16.	3316	Spirit OForest	38 ^m 29 ^s	32.	5562	Anram Salle	49 ^m 57 ^s	48.	2887	Megtorló	106 ^m 15 ^s

Tudás Próbája

Hely	Szám	Név	Pont	Hely	Szám	Név	Pont	Hely	Szám	Név	Pont
1.	3790	Silver Howk	167	17.	3030	Ghurk	135	33.	1055	Lábszagú Vargánya	113
2.	1949	High Density	163	17.	5072	Drasworth Shengorr	135	34.	2887	Megtorló	112
3.	3318	Ravasack	157	19.	3920	Rowena	134	34.	5895	Doc Tódor	112
4.	5562	Anram Salle	153	20.	5446	Nátha	133	36.	2962	Hathor	111
5.	3353	Csak Csupi	151	21.	2198	Gaya Patria	128	36.	5300	Kárász	111
6.	2526	Deafblind Dumb	149	22.	4669	Grafen a Vasöklü	126	38.	1616	Black Shadow	110
7.	3830	Elena Merdarogh	147	23.	3486	Kéter Szerpi	125	39.	4250	Sújtólég	108
8.	2201	Bohmer Kair	143	23.	1552	Mnémoszüné	125	40.	4971	Cupp az Ószeres	104
9.	3664	Brutalitisz	142	25.	2150	Beren Peredhil	124	41.	1205	Master con Tibera	103
10.	5984	Alaron Galdra	140	26.	3441	Re-U.M.A.	121	42.	1122	Kazimir	102
11.	3316	Spirit OForest	139	27.	4716	Chardonnay	120	43.	2983	Roham Bee Lee	101
11.	3656	Hegyek Királya	139	27.	2699	Arbedark	120	44.	2327	Bow Syck	99
11.	5468	Chitarel	139	29.	5132	Thym Bonecrusher	119	45.	3503	Aranyeső	98
14.	4263	Donna Kalucsni	138	30.	4960	Zaknafein	117	46.	1985	MacVaren	96
15.	2948	Valéra	136	30.	1559	Rötszakállú Kaldor	117	47.	5886	Vivienn Courtney	89
15.	5726	Lord Raver	136	32.	4007	Büntető	115	48.	2525	Enrico Caravadallo	83

Mászás

Hely	Szám	Név	Szak	Idő	Hely	Szám	Név	Szak	Idő
1.	1122	Kazimir	6	4 ^m 4 ^s	25.	3316	Spirit OForest	3	4 ^m 29 ^s
2.	3664	Brutalitisz	6	6 ^m 12 ^s	26.	4263	Donna Kalucsni	3	4 ^m 31 ^s
3.	3486	Kéter Szerpi	4	5 ^m 25 ^s	27.	1559	Rötszakállú Kaldor	3	4 ^m 34 ^s
4.	3656	Hegyek Királya	4	5 ^m 26 ^s	27.	1949	High Density	3	4 ^m 34 ^s
5.	5446	Nátha	4	5 ^m 34 ^s	29.	3441	Re-U.M.A.	3	4 ^m 36 ^s
6.	1552	Mnémoszüné	4	5 ^m 35 ^s	29.	3503	Aranyeső	3	4 ^m 36 ^s
7.	3353	Csak Csupi	4	5 ^m 38 ^s	31.	5300	Kárász	3	4 ^m 43 ^s
8.	2150	Beren Peredhil	4	5 ^m 40 ^s	32.	5984	Alaron Galdra	3	4 ^m 46 ^s
9.	5132	Thym Bonecrusher	4	5 ^m 43 ^s	33.	2198	Gaya Patria	3	4 ^m 49 ^s
10.	2201	Bohmer Kair	4	5 ^m 46 ^s	34.	5886	Vivienn Courtney	3	4 ^m 55 ^s
11.	3030	Ghurk	4	5 ^m 51 ^s	35.	1055	Lábszagú Vargánya	3	4 ^m 57 ^s
12.	2526	Deafblind Dumb	4	5 ^m 54 ^s	36.	1205	Master con Tibera	3	4 ^m 58 ^s
13.	2983	Roham Bee Lee	4	5 ^m 57 ^s	37.	4669	Grafen a Vasöklü	3	5 ^m 2 ^s
14.	2962	Hathor	4	5 ^m 58 ^s	38.	2948	Valéra	3	5 ^m 3 ^s
15.	1985	MacVaren	4	6 ^m 7 ^s	39.	5895	Doc Tódor	3	5 ^m 8 ^s
16.	4250	Sújtólég	4	6 ^m 10 ^s	40.	5726	Lord Raver	3	5 ^m 9 ^s
17.	3790	Silver Howk	3	4 ^m 15 ^s	41.	4971	Cupp az Ószeres	2	3 ^m 2 ^s
18.	5468	Chitarel	3	4 ^m 16 ^s	41.	3830	Elena Merdarogh	2	3 ^m 2 ^s
19.	4007	Büntető	3	4 ^m 18 ^s	43.	3318	Ravasack	2	3 ^m 4 ^s
19.	2699	Arbedark	3	4 ^m 18 ^s	44.	4716	Chardonnay	2	3 ^m 11 ^s
21.	5072	Drasworth Shengorr	3	4 ^m 19 ^s	45.	2525	Enrico Caravadallo	2	3 ^m 16 ^s
22.	2327	Bow Syck	3	4 ^m 21 ^s	46.	1616	Black Shadow	2	3 ^m 19 ^s
22.	5562	Anram Salle	3	4 ^m 21 ^s	47.	4960	Zaknafein	2	3 ^m 21 ^s
24.	3920	Rowena	3	4 ^m 23 ^s	48.	2887	Megtorló	1	1 ^m 42 ^s

Vadászat

Hely	Szám	Név	Kaja	Hely	Szám	Név	Kaja	Hely	Szám	Név	Kaja
1.	3790	Silver Howk	84	15.	5300	Kárász	48	33.	2327	Bow Syck	33
2.	1985	MacVaren	78	18.	3486	Kéter Szerpi	46	33.	5984	Alaron Galdra	33
2.	3353	Csak Csupi	78	19.	2526	Deafblind Dumb	45	35.	1552	Mnémoszüné	30
4.	4669	Grafen a Vasöklü	66	19.	2525	Enrico Caravadallo	45	35.	2962	Hathor	30
5.	5468	Chitarel	65	21.	2699	Arbedark	42	37.	2948	Valéra	29
6.	1055	Lábszagú Vargánya	63	21.	5895	Doc Tódor	42	38.	4263	Donna Kalucsni	28
7.	2150	Beren Peredhil	60	23.	3830	Elena Merdarogh	40	39.	4007	Büntető	26
8.	3316	Spirit OForest	58	23.	2198	Gaya Patria	40	39.	3441	Re-U.M.A.	26
9.	3503	Aranyeső	56	25.	4960	Zaknafein	39	41.	2887	Megtorló	25
10.	3920	Rowena	55	25.	2201	Bohmer Kair	39	41.	4971	Cupp az Ószeres	25
11.	1122	Kazimir	54	25.	1559	Rötszakállú Kaldor	39	43.	5446	Nátha	24
12.	3656	Hegyek Királya	52	28.	1205	Master con Tibera	37	44.	5726	Lord Raver	23
12.	5132	Thym Bonecrusher	52	28.	4250	Sújtólég	37	45.	2983	Roham Bee Lee	22
14.	5072	Drasworth Shengorr	50	30.	5886	Vivienn Courtney	36	46.	3664	Brutalitisz	20
15.	3030	Ghurk	48	31.	1616	Black Shadow	35	47.	1949	High Density	15
15.	3318	Ravasack	48	32.	4716	Chardonnay	34	48.	5562	Anram Salle	9

Összetett végeredmény

Hely	Szám	Név	Lövészet	Lovaglás	Fvdobás	Mínosz-kúp	Tudás	Mászás	Vadászat	Össz
1.	3353	Csak Csupi	1	1	11	10	5	7	2	37
2.	2201	Bohmer Kair	15	3	8	14	8	10	25	83
2.	3664	Brutalitisz	3	9	12	2	9	2	46	83
4.	5132	Thym Bonecrusher	2	4	24	4	29	9	12	84
5.	3920	Rowena	26	2	4	1	19	24	10	86
6.	2526	Deafblind Dumb	40	12	1	7	6	12	19	97
7.	3030	Ghurk	17	20	14	11	17	11	15	105
8.	3656	Hegyek Királya	33	27	13	17	11	4	12	117
8.	5468	Chitarel	5	23	18	37	11	18	5	117
10.	3316	Spirit O'Forest	9	15	39	16	11	25	8	123
10.	2150	Beren Peredhil	24	8	31	20	25	8	7	123
12.	5072	Drasworth Shengorr	34	14	1	31	17	21	14	132
13.	3486	Kéter Szerpi	18	38	30	3	23	3	18	133
14.	3790	Silver Howk	12	30	42	33	1	17	1	136
15.	4669	Grafen a Vasöklü	10	7	28	29	22	37	4	137
16.	5446	Nátha	8	20	39	5	20	5	43	140
17.	2962	Hathor	32	4	9	12	36	14	35	142
18.	3830	Elena Merdarogh	7	13	46	9	7	41	23	146
19.	3503	Aranyeső	23	18	16	15	45	29	9	155
20.	5984	Alaron Galdra	22	19	20	25	10	32	33	161
21.	4250	Sújtólég	29	22	17	23	39	16	28	174
22.	4263	Donna Kalucsni	43	40	6	8	14	26	38	175
23.	5300	Kárász	28	16	33	18	36	31	15	177
24.	5886	Vivienn Courtney	16	9	36	6	47	34	30	178
25.	1559	Rötszakállú Kaldor	20	6	41	30	30	27	25	179
26.	1552	Mnémoszüné	6	33	42	36	23	6	35	181
27.	1055	Lábszagú Vargánya	19	17	34	41	33	35	6	185
28.	1949	High Density	12	27	37	38	2	27	47	190
29.	2327	Bow Syck	36	31	7	21	44	22	33	194
30.	5562	Anram Salle	21	24	45	32	4	22	48	196
31.	2198	Gaya Patria	46	33	15	28	21	33	23	199
31.	4971	Cupp az Ószeres	30	24	10	13	40	41	41	199
33.	1122	Kazimir	35	46	25	40	42	1	11	200
34.	2983	Roham Bee Lee	11	39	28	24	43	13	45	203
34.	1985	MacVaren	41	42	23	34	46	15	2	203
36.	2948	Valéra	38	41	1	35	15	38	37	205
37.	4007	Büntető	31	36	5	47	32	19	39	209
37.	2699	Arbedark	44	33	21	44	27	19	21	209
39.	3318	Ravasack	37	44	26	42	3	43	15	210
40.	3441	Re-U.M.A.	4	36	32	45	26	29	39	211
41.	5895	Doc Tódor	45	27	27	22	34	39	21	215
42.	2525	Enrico Caravaddallo	14	11	44	39	48	45	19	220
43.	4716	Chardonnay	42	24	35	19	27	44	32	223
44.	1205	Master con Tibera	39	47	19	26	41	36	28	236
45.	1616	Black Shadow	27	32	48	27	38	46	31	249
46.	5726	Lord Raver	25	43	38	46	15	40	44	251
47.	4960	Zaknafein	47	45	22	43	30	47	25	259
48.	2887	Megtorló	48	48	47	48	34	48	41	314