

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 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. 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. Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítelt céltábla felé. Bajnoki találat, egyenesen a cél közepébe! Ez bizony **10 pont!** Nyílveszőt lősz a tábla védtelen testébe. Ezt a lövést még egy elf íjászmester is megirigyelhetné! Pontosan a tábla origóját találtad el. **10 pontos** találat! Még a nyelved hegyét is kidugod, annyira koncentrálsz a lövésre. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot.** Fantasztikus, **30 pontos** kört zártál. Elég pontot gyűjtöttél, hogy a 48 továbbjutó közé kerülj.

Nehéz dolgod lesz a **2. fordulóban**, a cél ugyanis már 60 lépésre van. A széljárást is figyelembe véve végzed el a célzást, hogy biztos legyen a találat. Uhh! Kis híján a középső körbe lőttél! De így is megér **9 pontot**. Gonoszul elmosolyodsz, és egy vesszőt küldesz a halálraítelt céltábla felé. Remek lövés! A nyílvevő egyenesen a középső, **10 pontos** körbe talál! Katonásan állsz fel a céllal szemben. Célozz! Tűz! A képzelt parancsnak engedelmeskedve, kilövöd a nyilat. **8 pont**. Kicsit vitatkozol a bírókkal, hogy te 9-nek láttad, de végül nagylelkűen engedsz. Remekül szerepeltél az elmúlt fordulóban, **27 pontot** kaptál. Elég pontot gyűjtöttél, hogy a 48 továbbjutó közé kerülj.

3. kör, 70 lépésről. Új lövedéket helyezel a húrra, majd elküldöd a célpont irányába. Telitalálat! Büszkén könyveled el a megérdemelt **10 pontot**. A húr kicsit vágja a kezed, de ez nem akadályoz, már repül is ki a lövedék. Lövedékeddel perforárod a **7 pontos** kört a táblán. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílvevőt. Közepes lövés, senki sem tapsol, de legalább stabil **6 pontot** ér. Szép teljesítmény: egy sorozatban **23 pont**. Elég pontot gyűjtöttél, hogy a 45 továbbjutó közé kerülj.

Kicsit megtörlöd izzadó kezed a **4. sorozat** előtt. Hosszasan célzol, majd kilövöd a nyílvevőt. **8 pont**. Kicsit vitatkozol a bírókkal, hogy te 9-nek láttad, de végül nagylelkűen engedsz. Gondosan beméred a célpontot, majd rálősz. Szájtátva bámulod a lövedéket, ami telibe trafálja a **7-es kört**. Üdvözlésképpen egy nyíllal köszöntöd a táblát. Jó lövés! A nyíl a **8-as számú körbe** csapódik. Jó lövéseidnek köszönhetően **23 ponttal** lettél gazdagabb. 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.

Rövidesen ki is derülnek az eredmények. A **4. fordulóra** kerültél be, ahol **23 pontot** szereztél. Ez a **44. helyre** elég. A győzelmet **G'run'dyig** szerezte meg.

Lovaglás

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

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

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

A mezei csiga hozzátok képest mennydörgő istennyila, majdnem hátrafelé haladtok. Visszafogod a tempót, ahogy egy gerendához érkezel. Erősen megkapaszkodsz ugrás közben. Megvan, átugrottátok! **[0^m29^s]** Nem igazán erőlteti meg magát a paci, éppenhogy megy. Visszafogod a tempót, ahogy egy gerendához érkezel. Erősen megkapaszkodsz ugrás közben. Megvan, átugrottátok! **[0^m58^s]** Közepes sebességgel galoppozol a sima szakaszon. Egy bokrokból álló kerítés a következő átugranivaló. Hopp, ez az akadály többé nem akadály! Magabiztosan érsz földet a túloldalon. **[1^m23^s]**

Egyenes rész következik, így kiereszted a kantárt, de lovad így se a leggyorsabb. Egy magas téglakerítés a következő akadály. Az ugrás túl alacsonyra sikeredik, jónéhány téglá hangos robajjal hull le. **[+5^s büntetés]** **[1^m52^s]** Egyenletes tempót diktálva ügettek. Kicsit lassítasz, mert egy gerenda állja utad. Spagulárod nagyot szökken, s jó fél méterrel magasabbat ugrik, mint a gát. **[2^m20^s]** Hátasod mindent belead: szinte repültök a széllel! Valami megcsillan előtted a földön: egy széles vizesárok! Nagy ívben szálltok át a túlsó oldalra. A spagulár leérkezéskor megcsúszik, de tovább tud haladni. **[2^m40^s]** Egyenes rész következik, így kiereszted a kantárt, de lovad így se a leggyorsabb. Egy bokrokból álló kerítés a következő átugranivaló. Minden idegszáladdal az ugrásra összpontosítasz. Minden hiába, kicsit megtépázod a bokrokat. **[+5^s büntetés]** **[3^m9^s]**

Hangosan dobog a paci patája, ahogy ügettek. A legutolsó, legnehezebb próba jön, hármas akadály. Egy szökkenés és máris a túlvagytok az elsőn. Megállás nélkül ugratsz tovább, s jóval a második lécc felett szökkentek el. A harmadik gát éppenhogy megvan! **[3^m35^s]** Túl vagy az utolsó akadályon is, most már gond nélkül beérsz a célba. Integetsz a közönségnek, és lepattansz a spagulárról, amit egy lovász elvezet. Miután mindenki sikeresen átverekedte magát a pályán, következik az eredményhirdetés.

Nemsokára kiderül az eredmény. A távot **3^m35^s** alatt teljesítetted, ezzel a **46. helyet** szerezted meg. A legjobb lovasnak ma **Gorrt Kosugi** 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 gyakorltnak kell lenned a dobófegyverek területén. Miután mindenki eleget gyakorolt, szép sorban elkezdődnek a dobások. Hamarosan te is sorra kerülsz.

Rövid karbemelegítés után megkezdted a dobásokat. Kinézed magadnak a pálya legtávolabbi pontját, s egy rövid nekifutás után útjára küldöd a dárdát. A pontos távolságmérés eredménye: pontosan **80 méter**.

Miután a bírók befejezték a mérést és eltakarodtak a pályáról, másodszor is próbálkozhatsz. Hatalmas léptekkel futsz neki, hogy minél nagyobb lendülettel dobhass. Majdnem belépsz, de a vonalnál sikerül elengedni a fegyvert. Izgatottan várod a mérés eredményét. Nemsokára közlik is: **78 méter**.

Harmadik, egyben utolsó dobásod következik. Röppályaszámítással próbálkozol, hogy meghatározd az ideális dobásirányt és erősséget. Nem nagyon megy, ezért inkább az intuíción bízva a dolgot, elvégzed a dobást. Megpróbálsz megtippelni a távolságot. De hiába minden tipp, a mérés eredménye számít, ami ezúttal **82 méter**. 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 **15. helyen** végeztél, összesen **240 métert** dobtál. Az első helyet **En' Laos** 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 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 kúpban. A labirintusról nincs térkép, de a bírók könnyítésül jeleket hagytak hátra, melyeket követve eljuthatsz a célhoz. Csak meg kell őket találni... Az eltelt időt egy nagy homokórával mérik, és a végén átszámítják pontokká.

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

A kúp belülről eléggé romosnak tűnik. Néhány csúf kinézetű és töredezett kőszobor adja meg az alaphangulatot, melyek a mágikus fényben ijesztő árnyakat vetnek a málladozó, ősi faragásokkal díszített falakra. Lépéseid hatására por szállong, és pókháló tapad az orrodra. Igazán kitakaríthatnak 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. Félresöpröd a port az egyik falról. Súlyomszemeddel azonnal kiszúrod a kőbe vésett apró jeleket! Hát, ez gyorsan ment! **[2^m54^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. Vadul, izzadó homlokkal gondolkodsz. Kétségbeesetten írogatod be a betűket a különböző jelek helyébe. Már egészen pánikba esel, mikor egyszer csak értelmes alakot ölt a szöveg! **[7^m54^s]**

Aha! Szóval sikerült rájössz a megoldásra! Valószínűleg túl könnyű volt a rejtvény. Sebah, majd szólok a bírónak, hogy a következő versenyen nehezebbet írjanak. De ha már megfejtetted,

akkor megmondom a jelszót: okpcmuvj . Mondd ki, és továbbmehetsz!

Csengő hangon beköpöd a jelszót, mire a padlón egy kőlap félrehúzódik. és te lemászhatasz egy üregbe. Hmm, itt sincs jobb illat, mint egy emelettel feljebb. Körbevilágítasz a durván megmunkált sziklafalakon, s felfedezed, hogy több járat is indul innen. Vajon melyik lesz a helyes? Felméred a terepet, s kiszúrod, hogy az egyik alagút fala gondosabban megmunkált a többinél. Valószínűleg ez az érdekesebb járat, ezért arra indulsz. Néhány elágazás után egyre civilizáltabb helyen haladsz, nyilvánvaló, hogy a helyes úton jársz. **[9^m43^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.

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. Mivel mesteri alkalmazója vagy a mágiának, nem jelent gondot egy ilyen primitív varázslat kiegészítése. Néhány mozdulattal be is fejezed, majd kipróbálsz a varázskört. Huss, elteleportálsz! **[12^m5^s]**

Valami hideg helyiségben találsz magad, és félhomály van, de mintha lassan erősödne a fény. Körbepillantasz, s megdöbbenve látod, hogy minden oldalról marcona alakok vesznek körül. Gyorsan védekező állást veszel fel, de mikor elegendő a fény, hogy rendesen láthass, rájössz, hogy saját tükörképeidet nézted ellenfélnek. A szoba tele van tükörrel, s köztük keskeny folyosók, járatok vezetnek. Na, innen érdekes lesz kijutni! A sok tükör kicsit zavar a tájékozódásban, de te inkább a plafont és a padlót figyeled, így viszonylag könnyen meg tudod állapítani, melyik járat valódi, melyik csak tükörkép. Rövid bolyongás után magad mögött hagyod a tükörket, s egy folyosón haladsz tovább. **[13^m45^s]** Hopp, erre is nehéz lesz továbbmenni! Egy vasból készült rács állja utad. Hatalmas nagy, cirádás rudakból áll, semmi esélyed, hogy megemeld. Valami rejtett nyitóberendezés működtetheti. Végigfuttatod a falon a tekinteted, és a szemed megakad egy díszítő faragásnak álcázott kapcsolón. Rögvest megnyomod, mire hangosan csikorogva kinyílik a rács. **[16^m13^s]** Ahogy a kapun átlépsz, szörnyű gyanúd támad. Figyelmesen megvizsgálva magad előtt a padlót, észreveszed az álcázott hálót ami téged volt hivatott foglyul ejteni. Gyorsan elkerülsz.

Egyszerre véget ér a folyosó, s egy mély szakadék tátong előtted. Csak egy ócska kötéllhíd vezet át. Lepillantasz a mélybe, de nem látod a fenekét, csak valami baljós, kavargó sötétséget. Úgy döntesz, megkockáztatod az átkelést. Egyenletes léptekkel igyekszel át a tátongó mélység felett. Bátorságod siker jutalmazza, biztonságban átersz a túloldalra. Tovább kanyarogsz egy folyosón. Nem sokáig mehetsz, mert egy ajtóba ütközöl, melyen a "KINCS" felirat díszel. Semmi lakatot, meg kilincset nem látsz, erővel kell bejutnod. Befeszítesz és vállal megtaszajtod az ajtót. Úgy tűnik túlon túl izmos vagy, mert azonnal összeszakad. **[17^m46^s]**

Itt vagy hát a kincseskamrában! A szoba szemközti falánál áll egy lezárt láda, mélyén az áhított kincs! A ládához lépsz. Mielőtt azonban elérhetnéd, csattanást hallasz, s máris egy lezuhanó ketrec foglya vagy. Jól ismered az efféle ketrecek, így pillanatok alatt megtalálsz a rögzítési pontokat. A csapda szétszedése sem vesz sok időt igénybe, hamarosan szabad vagy. **[21^m3^s]** Vizsgálni kezded a kincsesládát. Erős vaspántok védik, s egy díszes lakat fityeg rajta. Kénytelen vagy zárat nyitni. A legvékonyabb dróttal kifürkészed a lakat belsejét, majd egy vastagabbal megpróbálsz megadásra bírni. Rövid ügyeskedés után sikerrel jársz. **[25^m36^s]** Visszafojtott lélegzettel emeled fel a ládika tetejét. Egy csillogó, igazgyönggyel díszített nyakláncot találsz benne! Gyorsan zsebre vágod. Találsz még egy papírtekercset is, valami írás van rajta rajta. Talán ez mondja meg, hogy lehet innen kijutni? Nekiállsz, hogy kibetűzd.

Örülsz, mi? Most már kezdedben a kincs, minden rendben. Csak egy valamire nem gondoltál, arra, hogy még ki kell menned innen. De, ne félj, én segítek neked, elmondom, mit kell tenned. Bukfencezz körbe a szobában, és közben ütemesen hümmögj!

Furcsállod a dolgot, de megteszed, amit az írás mond. Ekkor remegni kezd a föld és a plafonon egy csapóajtó nyílik ki. Egy függőleges akna vezet felfelé, ahonnan napfény szűrődik le! Felszökkenysz a kivezető "alagútba" s gyorsan mászni kezdesz kifelé. Egy pillanatra sem állsz meg, így hamarosan a napfényes levegőn találsz magad. **[27^m7^s]** Büszke vagy magadra, hogy megszerezted a kincset. Míg a hátralevő versenyzők is sorra kerülnek, megpróbálsz megbecsülni az értékét. Megállapítod, hogy nulla, ugyanis hamis. Sebj, hamarosan következik az eredményhirdetés.

Minden versenyző időeredményét kihirdetik. A próbát **27^m7^s** alatt teljesítetted. Ezzel az idővel **31. lettél** a Mínosz-kúp szimulátorban. A leggyorsabb kincsvadász **Annak** 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 kettőszáz) kérdést tartalmaz. – *Szent túróslapény!* – 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.

Az első kérdések röhejesen könnyűek: *Mire használjuk a kaját? Milyen színű a kék orchidea? Milyen színe van egy piros labdának? Milyen színű a lila brekk? Milyen fajba tartozol? Régen olvastál már ekkora ökör dolgokat. Ki az a marha, aki ilyeneket ki tud találni? Már kezded fogalmazni a petíciót, hogy váltsák le a verseny szervezőit.*

”Tisztelt Nagyérdemű Szervezőbizottság! Ezennel javaslom, hogy ...” Rájössz, hogy talán nem ez a legalkalmasabb 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: *Miből nyerhető ki a sáfránypor? Mire jó a magszimbél? Milyen gyors a spagulár? Mit csinál egy varkaudar behemót, ha felbőszíted? Melyik állat lapockacsontját használjuk? Milyen színű a pris*

Húha. Itt elfogyott a kérdés. – *Mester!* – kiáltasz a bírónak. – *Ellopták a kérdésemet!* – A bíró bambán néz ki a fejéből, majd aláírkantja a papírodat. – *Jó, hogy szóltál* – mondja – *majd ezt figyelembe veszem.* Büszkén húzod ki magad. Micsoda szemek kellettek ahhoz, hogy ezt a hibát észrevedd! Na haladjunk tovább! Egyre izgalmasabb a játék. Különböző, Ghalla történelmével, kalandozókkal, Közös Tudatokkal kapcsolatos kérdéseket kapsz. *Kik nyertek bárdversenyt? Ki kelt át először az Alanori Csatornán? Melyik KT alakult meg elsőként? Hány kalandozó kell egy KT alapításhoz? Hány KT képesség van?* A nehéz feladványok ellenére te magabiztosan írod be a válaszokat. Rajtad aztán nem fognak ki!

Erőteljesen koncentrálni kell. Egyre bonyolultabb kérdésekkel találkozol, ráadásul az idő is szorít, már több mint a fele eltelt. *Papi vagy varázslói varázslat a láthatatlanság? Mi a komponense a varázsvédelemnek? Mitől véd a pszi-acéltorony? Mi a hatása az agyi extenzióknak? Mi Chara-din szférája?* Nagyon nehéz kérdések, de neked is megvan a magadhoz való eszed. Amelyiknél nem vagy biztos, ott bőszen tippelsz.

Közeledsz a teszt végéhez. A kérdések az Univerzum végső titkait feszegetik. *Mekkora a kvarkok barióntöltése? Miért kék az ég? Mi a válasz? Hány állapota van egy neuronnak? Hány kromoszómája van egy alpesi tehénnek?*

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

A pontozók gyorsan kijavítják a tesztek és eredményt hirdetnek. Hamarosan hallod a neve: **164** jó választ adtál, ezzel a **44. helyen** végeztél. A legokosabbnak **Eredil** bizonyult.

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 kezdész.

Az első szakasz elég könnyű, csupa kiszögellés, meg nem is túl meredek. Fürgén szökelsz felfelé a lankás hegyoldalon, szinte kapaszkodnod sem kell. Lepillantva látod, hogy már többen le is perceltek. Te azonban feljutottál a legelső szakasz tetejére. [1^{m00s}] Hamarosan azonban észreveszed, hogy egyre meredekebb a fal, s egyre kevesebb a kiszögellés. Nem számít a nehezebb terep, téged, a hegyek ördögét ilyen apróság cseppet sem lassít le. Kicsit lihegsz, amint megérkezel a második szakasz végehez. [2^{m2s}]

Magad mögött hagyod a sziklás szakaszt, de a következő még nehezebb lesz. Az előtted álló építményt fa és kötelek alkotják. A lábad nem nagyon tudod megvetni, ezért szinte csak karizmaidra hagyatkozva tornászod felfelé magad. Kicsit már fáj a karod, de hamarosan az utolsó kötélrészre is magad mögött hagyod. Kicsit pihegsz. [3^{m2s}] 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. Kicsit már unod ezt a pókosdit, így nagyon örülsz, amikor magad mögött hagyod ezt a tükörsima falrészletet. [3^{m51s}] Eddig azt hitted, hogy a függőlegesnél meredekebb nincsen, most látod, hogy van. A következő kapaszkodó jóval felettéd található. Nincs mese, ugranod kell. Szinte gondolkodás nélkül szökkensz felfelé. Nagyot repülsz, s könnyedén fellendíted magad a párkányra. [4^{m21s}]

Stabilizálsz magad egy kiszögellésen, s felméred az előtted álló részt. Fölötted a fal ide-oda mozog, hullámzik, gyűrődik. Sosem tudhatod, mikor melyik kapaszkodó tűnik el a kezed, lábad alól. Amint rálépsz egy kiszögellésre, szinte azonnal el is tűnik, így gyorsan tovább kell lépned. Mindez nagy haladási sebességet biztosít. Végre fent vagy! Hopp, a virág már nincs a helyén! Csalódva ugrasz le, s szép simán landolsz, a védővarázslatnak köszönhetően. [5^{m13s}]

A bírók némi számolgatás után kihirdetik a szám eredményét. Feljutottál a hegy tetejére, időeredményed 5^{m13s}. Ezzel a kiváló teljesítménnyel a 25. helyezést érted el. A győztes G'run'dyyg lett.

Vadászat

A most következő feladat egy igen fontos túlélő képességet tesz próbára: a kajaszerezés művészetében kell jártasságodat 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.

Fákkal ritkásan benőtt részen haladsz. Figyeled az erdő hangjait, s a nyomokat, hiszen minden apró jel fontos lehet. 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**] Fürgeségednek köszönhetően sikerül elkapnod egy **nagyobb gyíkot**. Tudod, hogy fehér húsa a legízletesebb csemege. [+4 **kaja**] Hangos csörtetés és mormogás ragadja meg a figyelmed. Közelebb óvakodva látod, hogy egy **tapis-maci** járja az erdőt málna után kutatva. A lény méreteit és mozgását megfigyelve a hálózattal való elfogást ítéled biztos módszernek. Csendben szétgöngyölöd a hálót, és elbújsz, hogy áldozatodra dobhasd. Feszülten várod, mikor ér közelbe a szörny. Egyszer csak felkapja a fejét és beleszimatol a levegőbe, majd hátat fordítva elinal. Valószínűleg megérezte a szagodat. Na, mindegy, itt már nincs keresnivalód, elrakod a hálót és továbbhaladsz.

Szép, zöldellő erdőben haladsz, s közben szorgalmasan kutatsz a vadcsapásokat. Néha egy-egy neszre megállsz, és egy darabig fülelsz, majd továbbindulsz. Egy bokor levelén **kövér pondrókra** lelsz. Elég csúnyán néznek ki, de tudod, hogy az ízük verhetetlen. Össze is szedsz belőlük, amennyit csak tudsz. [+3 **kaja**] Az erdő sűrűbb részeiben barangolva mozgást észlelsz. Egy nagytermetű, lomha **tacsos tapír** vonszolja nehézkesen hízott testét. Itt az ideje a hebrencs csapda felállításának. Szétfeszíted a csapdát, s csalit helyezel el benne. Ezután elbújsz és várod a fejleményeket. Mosolyogva nézed, ahogy a préda a csapda felé közelít. Néhány lépésre tőle azonban megtorpan, majd elhúzza a csíkot. Nem dőlt be! Nincs mit tenni, to-

vább folytatod a keresést. Az erdő sűrűbb részeiben barangolva mozgást észlelsz. Egy nagytermetű, lomha **tacsos tapír** vonszolja nehézkesen hízott testét. Elhatározod, hogy hálót ejtesz a potenciális kajajelöltre. Felmászol egy fára, s a hálót készenlétben tarva várakozol. Izgatottan figyeled, ahogy az állat közeledik. Remek időzítéssel kiereszted a hálót, egyenesen a fejére! Most már a tied, csak ki kell nyerned belőle az ehető részeket. [+8 kaja] Az erdő sűrűbb részeiben barangolva mozgást észlelsz. Egy nagytermetű, lomha **tacsos tapír** vonszolja nehézkesen hízott testét. Nem vesztegeted az időt, ásót kapsz elő, nekifogsz egy mély verem kialakításának. Hamar elkészülsz, s levelekkel feded be a tetejét. Kezeidet dörzsölve bújsz el egy közeli bokorban. Rövid várakozás után örömmel látod, hogy az állat egyenesen a verem felé tart. Arcodról lefagy a mosoly, mikor látod, hogy egyenesen átgyalogol a verem felett, anélkül, hogy beesene. Előbújsz és dühösen ugrálni kezdesz a gödrön, mígnem beszakad, s te belepottyanasz. Aki másnak vermet ás... Káromkodva mászol ki, és továbbindulsz. Nemsokára felhangzik a versenyszám végét jelentő kürtszó. Visszatérsz a kiindulási pontra, s kiszórod a bíró elé a kaját, amit gyűjtöttél. Elégedetten bólogatva becsüli fel a zsákmány értékét.

A temérdek vad, hal, s jó falat felbecslése után kiderül, ki milyen jó vadász. A teljes zsákmányod **21 kaja**, ez a **47. helyezést** jelenti számodra. A legtöbb ételmet **Birka** 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 dobogóseit hirdetik ki. A harmadik helyen **Alaron** végzett, a második **Vidám Szalmaszál**, a kezdők bajnoka (vagy a bajnokok kezdője) pedig **Schadel Morscher** lett. A három versenyző boldogan lépdel fel az emelvényre a taps közepette.

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

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

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

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

A következőként kihirdetett három versenyző a legjobb a legjobbak között, ők a legmagasabb kategória bajnokai. Kiváló versenyzéssel **G'run'dyig** 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'dyig** lett. Kitörő örömmel veszi át a jól megérdemelt Pöröly Emlékérmét.

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

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

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 ősatya a bölcs **Eredil**, az iq-bajnok. Büszke, bölcs ábrázattal veszi ár a Pöröly Emlékérmet.

A hegyek ura, a magasság és mélység bajnoka, aki nem szenved tériszonytól és már jobban mászik, mint jár **Pusztító** lett. Fürge 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 Emlékérmet.

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 6. Kategória Végeredmény

Lövészet

Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
1.	1852	G'run'dyyg	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	25.	4627	Seuso di Pelso	30	30	30	29	28	25	-	-	-	-
2.	4373	Clod Onar	30	30	30	30	30	30	30	30	30	29	26.	3110	Vörös Leif	30	30	30	29	29	24	-	-	-	-
3.	4810	LeChuck	30	30	30	30	30	30	30	30	30	29	27.	3451	Jason D. Bourne	30	30	30	29	29	23	-	-	-	-
4.	2351	White Nor Wacak	30	30	30	30	30	30	30	30	29	-	28.	4363	Salamon	30	30	30	29	28	23	-	-	-	-
4.	2823	Silverstrone	30	30	30	30	30	30	30	29	-	-	29.	1038	Bean-sidhe	30	30	30	28	28	22	-	-	-	-
4.	5451	Ramirez Crashed	30	30	30	30	30	30	30	29	-	-	30.	3115	Pug	30	30	30	27	27	19	-	-	-	-
4.	5812	Tüzes Víz	30	30	30	30	30	30	30	29	-	-	31.	5764	Rabio Fox	30	30	30	30	26	-	-	-	-	-
8.	1268	Bonanza	30	30	30	30	30	30	30	27	-	-	32.	1247	Qpica	30	30	30	27	25	-	-	-	-	-
9.	4665	Green Wizard Eagle	30	30	30	30	30	30	30	26	-	-	33.	4990	Leia Organa	30	30	30	28	24	-	-	-	-	-
10.	2069	King Gregory	30	30	30	30	30	30	29	-	-	-	34.	3490	En' Laos	30	30	29	28	24	-	-	-	-	-
10.	4128	Jim Beam	30	30	30	30	30	30	29	-	-	-	35.	4348	Birka	30	30	30	28	23	-	-	-	-	-
10.	4314	Erynome Killmaster	30	30	30	30	30	30	29	-	-	-	36.	3715	Fenevad	30	30	29	29	22	-	-	-	-	-
13.	2479	Wizax Quicklyhand	30	30	30	30	30	30	28	-	-	-	37.	1029	Antares	30	30	30	27	22	-	-	-	-	-
13.	2156	Thoron - Laure	30	30	30	30	30	30	28	-	-	-	38.	3435	Armidon Eldonal	30	30	29	26	21	-	-	-	-	-
15.	4125	Aurora	30	30	30	30	30	29	-	-	-	-	39.	5669	Bányász Soma	30	30	29	28	20	-	-	-	-	-
15.	2322	Eredil	30	30	30	30	30	29	-	-	-	-	40.	2226	Sauron Junior	30	29	25	25	19	-	-	-	-	-
17.	2883	Dort Amessix	30	30	30	29	28	29	-	-	-	-	41.	2289	Askelson az Őrző	30	29	25	26	18	-	-	-	-	-
18.	4347	Gorhud	30	30	30	29	30	28	-	-	-	-	42.	3413	Lard Falcon	30	30	25	24	18	-	-	-	-	-
19.	5604	Annak	30	30	30	30	30	27	-	-	-	-	43.	2315	Big G	29	27	24	25	16	-	-	-	-	-
20.	3686	Ezüst Sólyom	30	30	30	29	29	27	-	-	-	-	44.	3705	Fekete Tetü	30	27	23	23	-	-	-	-	-	-
21.	5350	Acinonyx Jubatus	30	30	30	30	30	26	-	-	-	-	45.	1343	Thord a Pusztító	28	24	23	18	-	-	-	-	-	-
21.	1886	Gorrt Kosugi	30	30	30	30	30	26	-	-	-	-	46.	2516	Weasel	30	26	19	-	-	-	-	-	-	-
23.	3370	Gurry	30	30	30	30	28	26	-	-	-	-	47.	2208	Zicho	27	20	18	-	-	-	-	-	-	-
24.	3497	Nirvana	30	30	30	29	27	26	-	-	-	-	48.	5667	Wart	18	19	14	-	-	-	-	-	-	-

Lovaglás

Hely	Szám	Név	Idő	Bün.	Össz.	Hely	Szám	Név	Idő	Bün.	Össz.
1.	1886	Gorrt Kosugi	1 ^m 34 ^s	0 ^s	1 ^m 34 ^s	25.	2156	Thoron - Laure	2 ^m 21 ^s	5 ^s	2 ^m 26 ^s
2.	5451	Ramirez Crashed	1 ^m 39 ^s	0 ^s	1 ^m 39 ^s	26.	3451	Jason D. Bourne	2 ^m 27 ^s	0 ^s	2 ^m 27 ^s
3.	4125	Aurora	1 ^m 43 ^s	5 ^s	1 ^m 48 ^s	27.	5350	Acinonyx Jubatus	2 ^m 29 ^s	0 ^s	2 ^m 29 ^s
4.	5764	Rabio Fox	1 ^m 49 ^s	0 ^s	1 ^m 49 ^s	28.	2069	King Gregory	2 ^m 26 ^s	5 ^s	2 ^m 31 ^s
5.	4373	Clod Onar	1 ^m 46 ^s	10 ^s	1 ^m 56 ^s	29.	4990	Leia Organa	2 ^m 34 ^s	0 ^s	2 ^m 34 ^s
6.	3490	En' Laos	1 ^m 57 ^s	0 ^s	1 ^m 57 ^s	30.	1247	Qpica	2 ^m 35 ^s	0 ^s	2 ^m 35 ^s
6.	5812	Tüzes Víz	1 ^m 57 ^s	0 ^s	1 ^m 57 ^s	31.	2479	Wizax Quicklyhand	2 ^m 34 ^s	5 ^s	2 ^m 39 ^s
8.	2315	Big G	1 ^m 59 ^s	0 ^s	1 ^m 59 ^s	32.	2208	Zicho	2 ^m 44 ^s	0 ^s	2 ^m 44 ^s
8.	3413	Lard Falcon	1 ^m 59 ^s	0 ^s	1 ^m 59 ^s	33.	4348	Birka	2 ^m 41 ^s	5 ^s	2 ^m 46 ^s
10.	3370	Gurry	2 ^m 4 ^s	0 ^s	2 ^m 4 ^s	34.	4627	Seuso di Pelso	2 ^m 49 ^s	0 ^s	2 ^m 49 ^s
10.	3686	Ezüst Sólyom	2 ^m 4 ^s	0 ^s	2 ^m 4 ^s	34.	3115	Pug	2 ^m 44 ^s	5 ^s	2 ^m 49 ^s
12.	3497	Nirvana	2 ^m 6 ^s	0 ^s	2 ^m 6 ^s	36.	1268	Bonanza	2 ^m 45 ^s	5 ^s	2 ^m 50 ^s
13.	1852	G'run'dyyg	2 ^m 8 ^s	0 ^s	2 ^m 8 ^s	37.	3435	Armidon Eldonal	2 ^m 46 ^s	5 ^s	2 ^m 51 ^s
14.	2823	Silverstrone	2 ^m 13 ^s	0 ^s	2 ^m 13 ^s	38.	3110	Vörös Leif	2 ^m 42 ^s	10 ^s	2 ^m 52 ^s
15.	1038	Bean-sidhe	2 ^m 4 ^s	10 ^s	2 ^m 14 ^s	39.	1343	Thord a Pusztító	2 ^m 51 ^s	10 ^s	3 ^m 1 ^s
16.	2516	Weasel	2 ^m 15 ^s	0 ^s	2 ^m 15 ^s	39.	4314	Erynome Killmaster	2 ^m 56 ^s	5 ^s	3 ^m 1 ^s
17.	4128	Jim Beam	2 ^m 17 ^s	0 ^s	2 ^m 17 ^s	41.	1029	Antares	2 ^m 58 ^s	5 ^s	3 ^m 3 ^s
18.	4363	Salamon	2 ^m 18 ^s	0 ^s	2 ^m 18 ^s	42.	5669	Bányász Soma	3 ^m 1 ^s	5 ^s	3 ^m 6 ^s
19.	3715	Fenevad	2 ^m 9 ^s	10 ^s	2 ^m 19 ^s	43.	2883	Dort Amessix	3 ^m 4 ^s	10 ^s	3 ^m 14 ^s
19.	5604	Annak	2 ^m 19 ^s	0 ^s	2 ^m 19 ^s	43.	2322	Eredil	3 ^m 4 ^s	10 ^s	3 ^m 14 ^s
21.	2351	White Nor Wacak	2 ^m 20 ^s	0 ^s	2 ^m 20 ^s	45.	4665	Green Wizard Eagle	3 ^m 25 ^s	5 ^s	3 ^m 30 ^s
22.	2289	Askelson az Őrző	2 ^m 18 ^s	5 ^s	2 ^m 23 ^s	46.	3705	Fekete Tetü	3 ^m 25 ^s	10 ^s	3 ^m 35 ^s
23.	4347	Gorhud	2 ^m 24 ^s	0 ^s	2 ^m 24 ^s	47.	2226	Sauron Junior	3 ^m 42 ^s	10 ^s	3 ^m 52 ^s
24.	4810	LeChuck	2 ^m 25 ^s	0 ^s	2 ^m 25 ^s	48.	5667	Wart	3 ^m 48 ^s	5 ^s	3 ^m 53 ^s

Fegyverdobás

Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	Össz	Hely	Szám	Név	1.	2.	3.	Össz
1.	3490	En' Laos	91	100	93	284	25.	3451	Jason D. Bourne	72	72	71	215
2.	1038	Bean-sidhe	88	95	97	280	26.	3115	Pug	62	67	77	206
3.	2315	Big G	73	98	99	270	26.	5350	Acinonyx Jubatus	64	75	67	206
4.	3413	Lard Falcon	100	84	84	268	28.	2351	White Nor Wacak	67	60	77	204
5.	3686	Ezüst Sólyom	93	91	80	264	29.	3110	Vörös Leif	72	64	67	203
6.	3435	Armidon Eldonal	86	86	90	262	30.	4348	Birka	58	76	63	197
7.	2226	Sauron Junior	89	81	91	261	31.	1268	Bonanza	56	77	62	195
8.	5764	Rabio Fox	88	78	94	260	32.	2069	King Gregory	62	62	69	193
9.	2208	Zicho	85	84	85	254	33.	2322	Eredil	63	62	67	192
9.	5604	Annak	90	88	76	254	34.	4810	LeChuck	60	60	67	187
11.	1343	Thord a Pusztító	82	94	72	248	34.	4125	Aurora	65	54	68	187
12.	4990	Leia Organa	84	82	81	247	36.	2823	Silverstrone	71	56	54	181
13.	2516	Weasel	82	81	81	244	37.	5451	Ramirez Crashed	62	58	58	178
14.	3715	Fenevad	68	84	90	242	38.	4314	Erynome Killmaster	64	49	59	172
15.	3705	Fekete Tetü	80	78	82	240	39.	2883	Dort Amessix	54	47	58	159
16.	2289	Askelson az Őrző	77	68	89	234	40.	1852	G'run'dyyg	52	58	41	151
17.	3370	Gurry	75	81	77	233	41.	5667	Wart	46	38	50	134
18.	1029	Antares	80	77	75	232	42.	4373	Clod Onar	33	45	51	129
19.	1247	Qpica	81	76	73	230	43.	4665	Green Wizard Eagle	38	47	42	127
20.	3497	Nirvana	84	78	67	229	44.	4128	Jim Beam	30	41	47	118
20.	1886	Gorrt Kosugi	81	72	76	229	45.	2156	Thoron - Laure	36	26	39	101
22.	4363	Salamon	78	81	68	227	46.	4347	Gorhud	33	25	42	100
23.	5669	Bányász Soma	65	76	85	226	47.	2479	Wizax Quicklyhand	29	34	29	92
24.	4627	Seuso di Pelso	78	73	68	219	48.	5812	Tüzes Víz	19	38	15	72

Mínosz-kúp szimulátor

Hely	Szám	Név	Idő	Hely	Szám	Név	Idő	Hely	Szám	Név	Idő
1.	5604	Annak	17 ^m 40 ^s	17.	1268	Bonanza	24 ^m 5 ^s	33.	2289	Askelson az Őrző	27 ^m 20 ^s
2.	5812	Tüzes Víz	18 ^m 7 ^s	18.	5669	Bányász Soma	24 ^m 17 ^s	34.	2823	Silverstrone	27 ^m 44 ^s
3.	4363	Salamon	18 ^m 9 ^s	19.	3370	Gurrry	24 ^m 26 ^s	35.	1247	Qpica	28 ^m 10 ^s
4.	5451	Ramirez Crashed	18 ^m 23 ^s	20.	4128	Jim Beam	24 ^m 32 ^s	36.	2069	King Gregory	28 ^m 48 ^s
5.	5764	Rabio Fox	19 ^m 55 ^s	21.	1038	Bean-sidhe	25 ^m 1 ^s	37.	3115	Pug	29 ^m 5 ^s
6.	3715	Fenevad	20 ^m 33 ^s	22.	2479	Wizax Quicklyhand	25 ^m 22 ^s	38.	4125	Aurora	29 ^m 13 ^s
7.	5350	Acinonyx Jubatus	20 ^m 36 ^s	23.	3686	Ezüst Solyom	25 ^m 23 ^s	39.	1029	Antares	29 ^m 20 ^s
8.	1343	Thord a Pusztító	21 ^m 33 ^s	24.	4990	Leia Organa	25 ^m 26 ^s	40.	2208	Zicho	31 ^m 31 ^s
9.	3451	Jason D. Bourne	21 ^m 42 ^s	25.	1886	Gorrt Kosugi	25 ^m 29 ^s	41.	4627	Seuso di Pelso	31 ^m 44 ^s
10.	4373	Clod Onar	21 ^m 49 ^s	26.	4810	LeChuck	25 ^m 32 ^s	42.	4665	Green Wizard Eagle	32 ^m 41 ^s
11.	3435	Armidon Eldonal	22 ^m 1 ^s	27.	3490	En' Laos	25 ^m 55 ^s	43.	4348	Birka	33 ^m 43 ^s
12.	2351	White Nor Wacak	22 ^m 42 ^s	28.	3413	Lard Falcon	26 ^m 19 ^s	44.	3497	Nirvana	34 ^m 28 ^s
13.	2156	Thoron - Laure	22 ^m 57 ^s	29.	3110	Vörös Leif	26 ^m 38 ^s	45.	2516	Weasel	34 ^m 32 ^s
14.	2315	Big G	23 ^m 17 ^s	30.	4347	Gorhud	26 ^m 39 ^s	46.	2883	Dort Amessix	38 ^m 53 ^s
15.	4314	Erynome Killmaster	23 ^m 39 ^s	31.	3705	Fekete Tetü	27 ^m 7 ^s	47.	2322	Eredil	41 ^m 7 ^s
16.	1852	G'run'dygg	23 ^m 53 ^s	32.	2226	Sauron Junior	27 ^m 11 ^s	48.	5667	Wart	79 ^m 40 ^s

Tudás Próbája

Hely	Szám	Név	Pont	Hely	Szám	Név	Pont	Hely	Szám	Név	Pont
1.	2322	Eredil	197	16.	4128	Jim Beam	183	33.	3451	Jason D. Bourne	173
2.	2516	Weasel	193	18.	2069	King Gregory	182	34.	3497	Nirvana	172
2.	2823	Silverstrone	193	19.	1247	Qpica	180	34.	5350	Acinonyx Jubatus	172
2.	4373	Clod Onar	193	19.	4314	Erynome Killmaster	180	36.	2208	Zicho	171
5.	5451	Ramirez Crashed	192	19.	4810	LeChuck	180	37.	1029	Antares	170
6.	4125	Aurora	189	22.	1038	Bean-sidhe	179	37.	5812	Tüzes Víz	170
6.	5604	Annak	189	23.	3370	Gurrry	178	39.	3715	Fenevad	169
8.	2883	Dort Amessix	188	23.	1886	Gorrt Kosugi	178	40.	4990	Leia Organa	168
9.	4627	Seuso di Pelso	187	23.	5764	Rabio Fox	178	40.	5667	Wart	168
10.	3686	Ezüst Solyom	186	26.	3115	Pug	177	40.	3413	Lard Falcon	168
10.	5669	Bányász Soma	186	27.	2351	White Nor Wacak	176	43.	2479	Wizax Quicklyhand	166
12.	1268	Bonanza	185	27.	2226	Sauron Junior	176	44.	4363	Salamon	164
13.	3490	En' Laos	184	29.	4348	Birka	175	44.	3705	Fekete Tetü	164
13.	1852	G'run'dygg	184	29.	1343	Thord a Pusztító	175	46.	4347	Gorhud	162
13.	2289	Askelson az Őrző	184	29.	3435	Armidon Eldonal	175	47.	2156	Thoron - Laure	160
16.	2315	Big G	183	32.	3110	Vörös Leif	174	48.	4665	Green Wizard Eagle	157

Mászás

Hely	Szám	Név	Szak	Idő	Hely	Szám	Név	Szak	Idő
1.	1852	G'run'dygg	6	2 ^m 5 ^s	25.	3705	Fekete Tetü	6	5 ^m 13 ^s
2.	4373	Clod Onar	6	2 ^m 47 ^s	26.	2069	King Gregory	6	5 ^m 16 ^s
3.	1886	Gorrt Kosugi	6	3 ^m 24 ^s	27.	3110	Vörös Leif	6	5 ^m 17 ^s
4.	3490	En' Laos	6	3 ^m 35 ^s	28.	4665	Green Wizard Eagle	6	5 ^m 18 ^s
5.	4314	Erynome Killmaster	6	3 ^m 44 ^s	29.	1343	Thord a Pusztító	6	5 ^m 21 ^s
6.	2208	Zicho	6	3 ^m 49 ^s	30.	2289	Askelson az Őrző	6	5 ^m 22 ^s
7.	5451	Ramirez Crashed	6	3 ^m 50 ^s	31.	4128	Jim Beam	6	5 ^m 24 ^s
8.	4810	LeChuck	6	3 ^m 51 ^s	32.	5350	Acinonyx Jubatus	6	5 ^m 26 ^s
9.	3435	Armidon Eldonal	6	3 ^m 53 ^s	33.	2156	Thoron - Laure	6	5 ^m 29 ^s
10.	4990	Leia Organa	6	3 ^m 59 ^s	33.	5669	Bányász Soma	6	5 ^m 29 ^s
11.	3413	Lard Falcon	6	4 ^m 6 ^s	35.	3497	Nirvana	6	5 ^m 42 ^s
12.	1268	Bonanza	6	4 ^m 10 ^s	36.	3370	Gurrry	6	5 ^m 44 ^s
13.	2351	White Nor Wacak	6	4 ^m 14 ^s	37.	2516	Weasel	6	5 ^m 51 ^s
13.	2823	Silverstrone	6	4 ^m 14 ^s	38.	3115	Pug	6	5 ^m 54 ^s
15.	2315	Big G	6	4 ^m 24 ^s	38.	4363	Salamon	6	5 ^m 54 ^s
16.	1247	Qpica	6	4 ^m 25 ^s	40.	3686	Ezüst Solyom	6	5 ^m 55 ^s
17.	2322	Eredil	6	4 ^m 33 ^s	41.	4125	Aurora	6	6 ^m 4 ^s
18.	3715	Fenevad	6	4 ^m 36 ^s	42.	2479	Wizax Quicklyhand	6	6 ^m 12 ^s
19.	5812	Tüzes Víz	6	4 ^m 46 ^s	43.	1029	Antares	6	6 ^m 25 ^s
20.	5764	Rabio Fox	6	4 ^m 48 ^s	44.	4348	Birka	6	5 ^m 21 ^s
21.	2226	Sauron Junior	6	4 ^m 50 ^s	45.	4347	Gorhud	6	6 ^m 46 ^s
22.	5604	Annak	6	4 ^m 56 ^s	46.	2883	Dort Amessix	5	5 ^m 6 ^s
23.	3451	Jason D. Bourne	6	5 ^m 0 ^s	47.	4627	Seuso di Pelso	5	5 ^m 48 ^s
24.	1038	Bean-sidhe	6	5 ^m 9 ^s	48.	5667	Wart	4	5 ^m 57 ^s

Vadászat

Hely	Szám	Név	Kaja	Hely	Szám	Név	Kaja	Hely	Szám	Név	Kaja
1.	4348	Birka	92	17.	3413	Lard Falcon	54	32.	3435	Armidon Eldonal	43
2.	1029	Antares	79	18.	2823	Silverstrone	53	32.	3370	Gurrry	43
3.	1247	Qpica	77	19.	2069	King Gregory	52	35.	2156	Thoron - Laure	41
3.	2479	Wizax Quicklyhand	77	19.	3686	Ezüst Solyom	52	35.	4314	Erynome Killmaster	41
5.	3715	Fenevad	69	19.	1038	Bean-sidhe	52	35.	5350	Acinonyx Jubatus	41
6.	1852	G'run'dygg	67	22.	3110	Vörös Leif	50	35.	4125	Aurora	41
7.	5812	Tüzes Víz	65	23.	2315	Big G	49	39.	2351	White Nor Wacak	40
8.	3451	Jason D. Bourne	63	23.	3490	En' Laos	49	40.	4627	Seuso di Pelso	38
8.	4128	Jim Beam	63	23.	5669	Bányász Soma	49	41.	2289	Askelson az Őrző	36
10.	4363	Salamon	58	26.	1268	Bonanza	47	42.	4347	Gorhud	35
11.	2208	Zicho	57	27.	1886	Gorrt Kosugi	46	42.	2226	Sauron Junior	35
12.	5604	Annak	56	28.	5451	Ramirez Crashed	45	44.	4990	Leia Organa	32
13.	2516	Weasel	55	29.	4665	Green Wizard Eagle	44	45.	1343	Thord a Pusztító	30
13.	3115	Pug	55	29.	2883	Dort Amessix	44	46.	2322	Eredil	26
13.	3497	Nirvana	55	29.	5764	Rabio Fox	44	47.	3705	Fekete Tetü	21
13.	4810	LeChuck	55	32.	4373	Clod Onar	43	48.	5667	Wart	19

Összetett végeredmény

Hely	Szám	Név	Lövészet	Lovaglás	Fvdbás	Mínosz-kúp	Tudás	Mászás	Vadászat	Össz
1.	5451	Ramirez Crashed	4	2	37	4	5	7	28	87
2.	5604	Annak	19	19	9	1	6	22	12	88
3.	1852	G'run'dyyg	1	13	40	16	13	1	6	90
4.	4373	Clod Onar	2	5	42	10	2	2	32	95
5.	3490	En' Laos	34	6	1	27	13	4	23	108
6.	1886	Gorrt Kosugi	21	1	20	25	23	3	27	120
6.	5764	Rabio Fox	31	4	8	5	23	20	29	120
8.	2823	Silverstrone	4	14	36	34	2	13	18	121
9.	2315	Big G	43	8	3	14	16	15	23	122
10.	5812	Tüizes Víz	4	6	48	2	37	19	7	123
11.	3686	Ezüst Súlyom	20	10	5	23	10	40	19	127
11.	4810	LeChuck	3	24	34	26	19	8	13	127
13.	1038	Bean-sidhe	29	15	2	21	22	24	19	132
14.	3715	Fenevad	36	19	14	6	39	18	5	137
15.	1268	Bonanza	8	36	31	17	12	12	26	142
16.	2351	White Nor Wacak	4	21	28	12	27	13	39	144
17.	4128	Jim Beam	10	17	44	20	16	31	8	146
18.	3413	Lard Falcon	42	8	4	28	40	11	17	150
19.	3451	Jason D. Bourne	27	26	25	9	33	23	8	151
20.	1247	Qpica	32	30	19	35	19	16	3	154
21.	3370	Gurrry	23	10	17	19	23	36	32	160
22.	4314	Erynome Killmaster	10	39	38	15	19	5	35	161
23.	3435	Armidon Eldonal	38	37	6	11	29	9	32	162
24.	4363	Salamon	28	18	22	3	44	38	10	163
25.	2069	King Gregory	10	28	32	36	18	26	19	169
26.	4125	Aurora	15	3	34	38	6	41	35	172
26.	2516	Weasel	46	16	13	45	2	37	13	172
28.	2208	Zicho	47	32	9	40	36	6	11	181
29.	3497	Nirvana	24	12	20	44	34	35	13	182
29.	5350	Acinonyx Jubatus	21	27	26	7	34	32	35	182
31.	5669	Bányász Soma	39	42	23	18	10	33	23	188
32.	4990	Leia Organa	33	29	12	24	40	10	44	192
33.	2289	Askelson az Örző	41	22	16	33	13	30	41	196
34.	2479	Wizax Quicklyhand	13	31	47	22	43	42	3	201
35.	2322	Eredil	15	43	33	47	1	17	46	202
36.	3110	Vörös Leif	26	38	29	29	32	27	22	203
37.	3115	Pug	30	34	26	37	26	38	13	204
38.	1343	Thord a Pusztító	45	39	11	8	29	29	45	206
39.	2156	Thoron - Laure	13	25	45	13	47	33	35	211
40.	4348	Birka	35	33	30	43	29	44	1	215
41.	2226	Sauron Junior	40	47	7	32	27	21	42	216
42.	1029	Antares	37	41	18	39	37	43	2	217
43.	4627	Seuso di Pelso	25	34	24	41	9	47	40	220
44.	2883	Dort Amessix	17	43	39	46	8	46	29	228
45.	4665	Green Wizard Eagle	9	45	43	42	48	28	29	244
46.	4347	Gorhud	18	23	46	30	46	45	42	250
47.	3705	Fekete Tetü	44	46	15	31	44	25	47	252
48.	5667	Wart	48	48	41	48	40	48	48	321