GHALLA NEWS

4. szám — A Túlélők és Kalandorok Magazinja — 93' március 20.

Alynor Girmidon: Árny-óda

Még zokog az ég
és sír..
Ó sír a föld,
Az áskozott, meggyötört

Mit tettél Dornodon...
Felhevült az anyaföld
Naked se maradt idő,
hogy otthon elköszönj

Járod hát a pusztát
elragadsz pár tömlőt,
ha jól forgatod szunyoval
megtöltheted bendőd

Ha egymásnak is ugrik
hirtelen két jóbarát
zengjed csak büszkén
Az árnyak hősi oldalát!

Az első napokról szólnék. Nem mintha tisztán emlékeznék mindenre, de akkoriban gyakran ért megleptetés, azt pedig megjegyzi az ember... illetve a gnóm. Hogy miért beszélek első napokról? Azt hiszem, akik idegenként jöttek a filszigetre, tudják miért mondom ezt. Ok is elvesztettek mindent, értékek a előzőzőnt, éheztek és szomjaztak a vándorlás hosszú napjai alatt, és ők is tudják, milyen az, amikor az elveszett remény visszatér - akár egy társ, akár az első élő fűszál látán. Igen, azóta a Tűz után eltelt években számoljuk az időt... Amikor a barlangból útra keltem, még valószínűtlenek tűnt, hogy akármik is találhatok odakint. Eredeti tervem, hogy Eyeanba indulják mágiát tanulni, értelmét vesztette, hiszen Eyean már nem létezett. Hová, merre a fekete vidéken? Megpróbáltam mentális energiámmal utat lelni, és úgy indultam el északnyugat felé. Az útról annyit: legyengültem. Éheztem és szomjaztam. No és a látvány... Láttam a romokat, a felismerhetetlen fajú holttesteket, a leégett erdőket, kiszáradt patakmedréket. Megfogadtam, hogy ha életben maradok, azon leszek, hogy a gonoszt száműzzük a világból és többé ne fordulhasson elő ilyen szörnyűség. Nem erővel, hanem ésszel, mágiával. Mi gnómok ehhez értünk... Kúrúlt vízesülmőmet szorongatva, botra támaszkodva értem el az új földet, az új életet. Persze az első vidék látványa még nem jelentette azt, hogy életben is maradok, erről már az első órák alatt meggyőződtem. Mert ott volt az élelem kérdése, meg azok a szörnyek, amelyek szintén az élelemszerzést tekintették legfőbb feladatuknak. Rájöttem hogy a bot nem csak támaszkodásra való, s arra is, hogy a természet kreativitása elképesztő létformákat produkálhat. Első áldozatom egy lebegő gomba volt, de hamarjában elus a voltam, éles eszközt hján kénytelen voltam megelégedni bolond bogyókkal meg vadnarancssal. Aztán volt, hogy jobban mentek a dolgok. Vizet találtam, kőkésre tettem szert, lándzsát, dárdát, parittyát, csontszuronyt készítettem. Barátokra leltem ... és ellenségekre. Egy varázsló feladattal bízott meg:emlékszem mennyire örültem akkor, hogy egy igazi varázsló előtt állok. Minálam végezével egy labirintusról beszélt, de én inkább arra kértem, mutasson meg a mágia alapjaira. Nevetve válaszolt: "Ha, fiam! A programozók más határoztak meg számomra!" Azt hiszem, elég bárgyú képet vágva ballagtam ki a házból. Aznap eltöprengtem, s úgy gondoltam, sejtem már, kik Ghalla ígazi Istenei. Egyébként akkor még nem követtem egyik Istent sem, illetve egyet talán mégis. Az égtáj ugyanis, amely felé mi, kalandozók igyekeztünk, egyfajta istenség volt a szememben: a "mesés kelet", a kincsek és lehetőségek világa. Oddig azonban rögös út vezetett: hatalmas szörnyszerű kizöldtérem és többszörös kirabolnak. Eskümről nem feledkeztem meg, de kénytelen voltam lopni másoktól, hiszen életben kellett maradnom, hogy megszabadíthassam a világot a gyilkosoktól és tolvajoktól... Emlékek. Ma már távoli múltam ködös foszlányai... Azóta eltérem célomat: ha megnézitek a magusok listáját, az én nevemet is ott láthatjátok a sorban, nem is akárhol. Ami a gonoszt illeti, tennivaló akad még bőven. Az én életemet éppen kitölti... Részlet a Bölcsek Könyvéből

Amerre jársz, barangolsz, keresgélsz, találsz, csak hamut látsz,
a mindenhol romokat, barátot-holtat, s mindegyikért mondasz egy fohászt
visszaférod a tegnapot, mikor a családi, s nem a magány várt,
mikor vadászatol, bujkálva, melletted mindig apád állt.
Szerencséd és balszerencséd most egybeforrt,
a hiába hallod, itt senki sem hívott.

Mint hajdan ősapád, ki a kocsmában veled ivott,
várod a holnapot, mely megszépítve a boldogságod.
Együtt mentek, anyád mondta még, hogy merre,
s az órák barát zöldet látva vége erdőt: Erre! Erre!
megtaláltad az új életet, harát, zöldet,
sohasem feléjtod el a régi, boldog otthoni földet!

Harutu Utarah: Túlélő emlékek

Az alábbi vicceket kisgyalóga Ragnomongar - 15-ös IQ alatt senkinek sem ajánlja:
Megy a Troll az erdőben, találkozik egy vadász tatuval.
- Én vagyok a Troll, hát te ki vagy?
- Én vagyok a vadász tatu! - felelt az.
- Akkor én most megöllek - mondja a Troll, és levadásza a tatut.
Megy tovább, találkozik egy bolhakutyával.
- Én vagyok a Troll, hát te ki vagy?
- Én vagyok a bolhakutya.
- Akkor én most megölek - mondja a Troll, és agyonüti a kutyát.
Megy tovább a Troll, találkozik egy evaporőrrel.
- Én vagyok a Troll, hát te ki vagy?
- Én vagyok az evaporőr - jön a felelet.
- Na NEEEEE! - kiáltja a Troll, és nyomban felszívódik.

(A) Disztávirat. Ma Decalakváló 30-a van. Tegnap Shintrin nagymama és Törpe nagypapa küldtek egy a nagynál alig kisebb Disztávíratot. Ez voltam én. De szerencsére csak voltam, mivel már nem vagyok a nagynál alig kisebb, már határozottan kisebb vagyok. Hogy miért? - kérdezi a három éves Van Gogh, ha már festeni nem festhet. É-é-és m-m-miért n-n-nem? - kérdezi a beszédhibás olvasó. Mert Tilfer nagybátyja - aki egyébként Lord volt - ecset helyett kőhegyű lándzsát nyomott a kis terfilmivész kezébe, a ezt mondta: "Menj és öld meg a legyőzhetetlenségéről híres tigroszlárt, hogy holnap vacsorára ne egy Joricune nevű egyén H2O-ből lévő vérével és agyával táplálkozzon, hanem egy baarokkal!"
Visszatérve a Disztávirathoz, az olvasónak még azt is tudnia kell, hogy nová küldték azt a disztávirattal. A kérdést napjaink szürke mágusai - gyülekezőhatalyukón, az 501-es feldúsrcsoládon - megoldották. A megoldás így hangzik: Ghallába. S miért? Egy pohár szőgesdrótért. És akkor megszkedődött harcom a pohár pudingért.
Az első megleptetés akkor ért, amikor kiderült, hogy Ghallában nehéz megtalálni akárcsak egy hangyát is, ha a boly tetején keresem, míg a hangya pár ezer társával a frissen fogott ínyencséget legalábbis a élvezkedtek szerint - a Mork és Kabad-ot próbálja lefoglalni a királynő nevében. Pedig még egy királynő sem olyan hatalmas mint egy kavadu. A kavaduról pedig ennyit kell tudni:
Igen ritka madár. Boldog Ghallában él hatszáz évig. Akkor drága szerszámokból fészket épít, amelyet a Nap melege felgyújt és a kavadu porrá ég. A hamuból pedig ismét kavadu támad. Ezt többször is megismételheti, mert a kavadu ilyenszaz anyai ideig él mint a holló. A holló viszont háromszor annyi ideig él mint a bakkura. A bakkura élektora négyszerese a varjú élektorának, a varjú pedig kilencszer annyi ideig él mint Ghalla bármelyik értelmes, humanoid faja.
Még emlékezteem, hogy Szeptalakváló 3-án mit tanultam szörnytan órán. Felvilágosítom a kedves kalandozót az életbenmaradás legfőbb feltételéről. Tegy úgy mint egy kolibri! Egy kolibribarátnak ezt kell tudnia:
Ha valaki kolibrit akar ebédelni, akkor annak előtte öt woor-antilopot kell megennie, hogy a kolibrivel jóllakjon. Kétféle kolibri van. Úgy mint eleven és döglött kolibri, ez utóbbi az elevenből keletkezik, haláleset által. A kolibri bogarakkal táplálkozik. Ebből a szempontból két csoportra osztjuk: 1. Bogarak amelyek a kolibrit eszik;2. bogarak, melyeket a kolibri eszik. A kócsi kolibrinek lágy kis hangja van. Ezzel csipog a nőstény fülébe, de az nagy dolog ám, mert ebből lesz később a gombostőfejnyi alig nagyobb kolibritojás.
Ha ezt azért szóra betanuljuk, megigérem, hogy intelligenciád teljes két fokkal fog változni. Csökkenni fog.
Én betanultam, és mire befejeztem, hát tudjátok mi történt? Nem?! Magmondom! Felébredtem, mivel reggel lett, és folytattam az utam Ghallán egyenesen keletre. Hogy honnan tudtam merre van kelet? Pontosan déleltt megnéztem a hási kolibrimet, és amerre az nézett, arra volt kelet. Legalábbis azt hittem.
Az olvasó joggal feltehetti a kérdést: miért vagyok a nagynál alig kisebb? S én joggal felelek: nem akarom, hogy a fent említett személyek rám találjanak, mert...
Ui.: Második meglepetés nem ért.

FELHÍVÁS!

Kalandozótársaim! Végigolvastam az újság előző számát, és döbbenten tapasztaltam, hogy a hirdetések 95%-a valaki Vendetta ügy, vagy a fajok közti háborúra vagy a fajok közti felbújtás. Mi folyik itt? Mindenki elvesztette a józan ítélőképességét? Ha nem tudnátok a játéknak nem az a célja, hogy a kalandorok egymást irtsák ki! Nem beszélve arról a csöppet sem mellékes dologról, hogy egy ilyen csatának nincs győztese. Általában pűroszi győzelmek születnek, mert a nyertes is úgy legyengül egy ilyen csatában, hogyha utána összefut egy erősebb szörnnyel, az az életébe kerül. Más: Kedves Thorfil! Gondolom egy ilyen szép név érző szívet takar. Ebbe akarok most belegázolni. Mondd drága barátom: Hol olvastad, hogy a gnómok csak kezdetleges törpeutánzatok lennének? Sőt, ahogy te nevezted, törpe korcsok? Hmm! Utóljára azokhoz szólok, akik úgy szeretnének egy ilyen játékot játszani, hogy még ahhoz sincs elég fantáziájuk, hogy saját nevet találjanak ki maguknak.

Dubix, egy rendkívül ambiciózus Gnóm (3136)

A fenti írást egy hozzánk érkezett levélből vágtuk ki, és azért került a címoldalra, mert a benne írtakkal mi is mélységesen egyetértünk.

A szerkesztő

Egy Kobudera és egy Alakváló asszony utazik egy szekéren. Furcsa nekik, hogy annak, aki most ment el mellettük, nincs feje. Megszólal a Kobudera: - Hé, asszony! Kad beljebb a pallost!

Egy Troll ül a Házától 15 méterre, és a fölötti eszik. Arra megy egy Kobudera, és megkérdi tőle:
- Itt a szép házad, miért nem bent, az asztalon ezzel?
- Azért mert a fogorvosom azt mondta, egy hétig a másik oldalon egyek!

Kivételesen szeretnénk közzé tenni néhány hosszabb levelet/hirdetést, mivel úgy érezzük, hogy tartalmuk közérdekládésre tarthat számot. Azonban szeretnélek arra kérni benneteket, hogy a jövőben lehetőleg minél rövidebb hirdetéseket adjatok fel, mivel elsősorban azokat fogjuk hamar megjelentetni. Ezenkívül gondolom észrevettétek, hogy az újság kb. havonta jelenik meg. Ha a nyomdai átfutás ideját is beszámítjuk, úgy kb. 5 forduldval azután, hogy az anyagot bekildtétek. Nem érdemes tehát olyan irást beküldeni, amely csupán egyetlen embernek szól, és egy-két fordulón belül úgyis elveszti az aktualitását. (Ilyen lehet például, hogy találkozunk két forduló múlva itt és itt. Ezt levélben célszerű megbeszélni.)

Nyílt levél Caloge-nak (és a többi fenyegetőző alaknak)!
Jó lenne, ha lassan mindenki rádöbbenne, hogy ha valakit rajtakap egy lopáson (megkapja a nevét vagy a személyleírását), akkor az illetőnek nem sikerült a lopása, mivel megzavarták. (Valószínűleg nagyon alacsony a lopás képessége, lehet, hogy csak most próbálta ki...)
Ha ennek ellenére hiányzik egy tárgyad, akkor azt egy másik (tapasztaltabb - valószínűleg ártymanó) tolvaj nyúlta le, mivel egy körben egyvalaki csak egyszer lophat egyvalakitől!
Jól tennéd tehát, ha rágalmazás és fenyegetőzés helyett inkább az igazi bűnöst keresnéd...
... felteve, ha addig nem találkozunk... mert akkor az életeddel fogsz fizetni a nevemet ért sértésekért!!!
Selindek

(Az igazi tettessel a lopáskor általában nem találkozol, tehát akivel összefutsz, valószínűleg nem lopott (csak ha rádlépés után adta ki az FL-t, ez ritka). Ha visszamész, és megnézed a nyomokat, vagy tanácsot kérsz attól, akivel összefutottál, hogy ő kivel találkozott, talán megtalálod az igazi tolvajt! Az lesz az, akivel más találkozott, de Te nem! A szerk.)

Miért ez a nagyellenségeskedés és fajgyűlölet?
Mindenki sír, hogy meglopták! Lopjátok vissza és ne azon rágódjatok, hogy kit kell legközelebb agyonverni. En megpróbálok jó példával szolgálni és felajánlom ötlömet az ÁESZ javára. Kedves Noshul Min, az ártymanók közül kevesen értek túl a világégést, a kiterjedt és ütőképes szervezethez szükséges lesz rám is. Üzenj! Twang to Whit a kobudera (3042)

HIRDETÉSEK

Vasalók! Csak velem van bajod, vagy minden alakválótval? Gyere súgd a fülembe! Találkozzunk a varázslónál! Gráf Stone (2138)

Alakválók! Valamelyikőtökt ellopta a vízestülömet! Ha idejében nem kapom vissza, elkezdem az Alakválók ölődöldést! A tolvaj is köztük lesz, remélem...
Kirsal Hatt a kobudera

Wanted Landal (1008)! Körözöm ezt a sunyi gyáva Elfet. Aki kézzekerüli élve vagy halva, annak jutalma 10 arany! Ártymanók, rátok is számítok!
Érdeklődni Tuborg-nál(4679)

Keresem olyan kalandozók ismeretségét, barátságát, akik tudják mire vald a varázsszem és a gnókobőr. Cserébe más info-k. Tanaka a mester (4306).

Továbbra is fegyver és info kereskedés. Minden eladó és mindent vezetek. AIC (2267)

Kobuderik és más harcművészek! Megrendezésre került az 1. Kobudera Harcművészeti Fesztivál. Helyszín az 505-ös házikó környéke, időpont a közeljövő. Minden érdeklődő sok szeretettel várom! Téged is Kobuderőből Hasnul!
Kelif érdeklődés esetén megalapíthatjuk a Kobudera Harcművészeti Sztvétget is. A mielőbbi találkozásig, a Ki legyen veletek! Karshin-anu-Dargh (4659)

Helló Törpök! Mint tudjátok a Kobuderőkből nagyon sok van, és gyűtl-egyig szemtelenek. Tehát keresem Kobudera első társamat! Gnómok is jöhtnek, valamint mindenki, aki nem kobudera! Leon Silver (5934)

Jó minőségű fegyvereket és varázslatkomponenseket Blobzang-tól vásárolj!
Blobzang-R. a mágus és kereskedő (2140)

Shade és Piszkos Fred! Barátságos célból keresek bennetketet! Ezenkívül szeretnék bocsánatot kérni attól, akitől loptam. Raistlin az okos (2887)

Figyelj, Te fekete, szőrke szemű, kecskeszakállas gnóm férfi, aki magyróbálltal megölni Kőószbajnokot, az Alakválókat! Azt sajnálom találkozunk a harc szünbatyúdtl 36 mérföldre ázsakra, 9 mérföldre nyugatra! Ha nem jössz el, elkaplak és a fejedet veszem!
Üstöt az utolsó órád nyamvadék!

Törpök, Elfek! Szövetséget ajánlok az emberek ellen, akik miatt népeinknek pusztulni kellett!
Bonanza a Kobudera

Keresem a 92-es, "Küzdelem a kardért" résztvevőit.
1864-es

Ártymanók! Ismeritek a Halál ötven évfajtát? Nos nektek már csak negyvenkilenc van hátra!
Ithril a Kobudera

Meg szeretném alapítani a második Kölcsönös Gazdasági Segítségnyújtási tanácsot (KGST) Ez nem csak azt jelentené, hogy egymásnál tárgyakat és infót cseréllnék, hanem ha valaki bajba jut, akkor a többiek segítenének neki. Gnómok kiméljenek! (3922,1395,1711)

Keresek olyan törpéket, akik még kezdők és nem tettek meg 50 mérföldet keletre. (5934)

Helló, Te erős/ügyes/okos (de mindenekelőtt melegszívű) ember/elf/törpe/troll/gnóm/alakvaló! Mit gondolsz, nem kellene szétverni az Ármánymó Érdekvédelmi Szövetséget, még mielőtt igazán megalakulna? Csatlakozz! Gyülekező az 501-es toronynél. Belépő: egy ártymanó véglag.
Cal Flash (3297) Ármánymó-szív típrő

Asmodee, azt hiszem rossz a szemed! En nem egy lila brekk vagyok! Következő találkozásunkkor egy csontszurony nevű szerszámot majd kicsit javítok a látásodon... engem nem szoktak megtámadni!
Dúztúrvirat

Gnómtársaim! Türhetetlen, hogy holmi nyamvadt törpék sértegessenek bennünket! Vaskos könyvek lapozgatása közben megizmosodott karunk kész arra, hogy kitekerje bármelyik koros nyakát... amikor éppen alszik.
Eclipse Jama Japyx (4947)

Keresem azt az embert, aki meglovasította a vízestülömet. Ha megtalálom: felkoncolom, kerékbe töröm, karóba húzom, kitépem a szívét... stb.
Baltis Durin (2775), egy morcos törp

VÍZI VÍZI VÍZI! Az 504-estől K-re 17, É-ra 3 mezőre találtok egy patakot. Vízesésfek példámul! Aki vízről, vagy ritka növényről tud, írjon egy hirdetést!
Catastropher

Ghalla minden polgárának! Gyertek az 505-ös házhoz! Tovabbi információt üzenjetek! (Kobuderik kiméljenek!) Leon Silver (5934)

Örömmel közlöm, hogy megalakítottam a Túlélők Földje Térképészeti Társaságot. Várom térképeiteket, a válaszom nem marad el! Leon Silver (3114) a térképész.

Még csak most érkeztem a TI-re, de már minden ártymanót rühellek. Reszkessetek gonosz szolgák!
Carou

Már itt vagyok!
Kubasszij, a bosszú hercege

Békés színdiékkal keresem a (név)rokonomat.
Conan (5310)

Yasmina már nincs veszélyben, megtaláltam. Köszönet érte Grid! Xantorg a Troll

Mindenknek! Fegyvert keresek a 39, 15, 12, 14, 26, 17, 13 szörnyek leírásáért cserébe!
Ezüstgyík a Kobudera

Üdv Nemesszívű Thorofil! En azt hittem, a törpék farugatlan tuskók, hát tévedtem. Bár az ízlésük nem túl kifinomult, de balladát tudnak írni.
Phantalas

Hellósztok Fiúk, Lányok! A Halál Kft. vegyeskereskedést nyitott. Cégünk mottója: Szerekereskedelem. Várjuk a jelentkezőket: Blackstar (1769) és Lopakodó Halál.
Mifelénk a lopást Halállal bűntetik...

Nagylábú Krong! Elvezd az életet! Sokszig már úgysem tehetsz... A Halálod lesujt rád! Így jókonomat.

Megtetszett a tuta bőre? Rosszkor loptál te kis lőre!
Dan McGee te szegény! Sibány bőröd díszleg majd a vadásztatu helyén! Kasul Herolf

Valaki! Aki a rúnakövekről tud információt adni, azt nagyon meghálálnám, de a városokról is mondhattok valamit! Várom mielőbbi válaszotokat!
Kytův a Troll (3363)

Elfek! Testvérek! Eddigi tudásom szerint mi Elfek melegszívű, jóságos lények vagyunk. De ha valaki tudna egy gonosz Elfről, akkor azt velem közölni szíveskedjék, mert úgy átvalóztatom, hogy jobban fog hasonlítani egy Alakválóra, mint egy Elfre!
Lurel Anorien (1664)

Fiúk!!! Ha kiderítem, hogy melyikőtök lopott tőlem, megölöm!!! Blackstar

Helló mindenkk! Itt Darkseid, az Alakválók vezére! Clod Onormi, Sir Kriissel, Knight Ernuattal, Ghurkkal Pool of Moonnal és más nagy kalandozokkal megalapítottuk a Ghalla Kalandozainak Társaságát (GKT). Érdeklődni, jelentkezni az 1485259-es telefonon. Imát kérjetek!

Szőkelő Gazella pocsk tolvaj vagy, Pinyóval együtt!

Kalandozótársunk, Calorge javaslatára újabb rovattal szeretnénk bővíteni a lapot. Ez pedig a WANTED - azaz körözési rovat. Itt azoknak kívánunk segíteni, aki egy másik kalandozót keres, de fogalma sincs erről, hogy az illető merre található. Ezért közzé tehet egy rövid felhívást, annak reményében, hogy kalandozótársai közül valaki segíthet neki. Tehát aki látta mostanában, vagy tud azonosítani az alant felsorolt személyek közül valakit, az írjon az érdeklődőnek egy rövid levelet. (A Ghalla News-nak is írhat, de a hosszas átfutás miatt ez nem sokat érne.)

Ki keresi	Kit keres	Faj	Hajszín	Hajtípus	Szakáll	Bajusz	Szem	Bőr	Utolsó tartózkodási hely
3263 Calorge	?	Ember	Ezüst	Copfos	nincs	nincs	szürke	?	?
Kőószbajnok	?	Gnóm	fekete	?	kecske	nincs	szürke	?	?
1485	?	Ember	fekete	hosszú	nincs	normál	kék	fekete	?

Tehát várjuk a további személyleírásokat, aki pedig tud válaszolni valamelyik "kérdőjelre", az írjon a keresőnek!

SPORT

Ettől a számtól kezdve igyekszünk a legtöbb rekordot kategóriákra bontva közölni. Így azok is lehetőséget kapnak rekordjaik közlésére, akik később kezdték a játékot. (Teljesen nyilvánvaló, hogy hosszabb játékidő alatt könnyebb beállítani egy-egy csúcsot, mint például az első fordulók valamelyikében.) A kategóriák tíz körös bontásban szerepelnek, az alább látható módon, de az első tíz fordulót további két kategóriára osztottuk. Ha esetleg nincs még olyan sportág, melyben indulnál, vagy volt ugyan, csak most nem látod az újságban, ne ijedj meg, az ÖSSZES beérkezett rekordot nyilvántartjuk, de a legrégebbieket és azokat ahol csak egy-egy induló volt, nem mindig közöljük.

0-5. körig:

Egy körben legtöbb TP:

King	89
Bonanza	79
Gór	52
Tillanor	41
Nagylábú Krong	30

Összes TP:

Kaula Zé az OPV	311
King	180
Eldanor Berk Sadak	170
Bonanza	158
Mohammad	146
En' Laos	125
Kasul Herolf	96
VIII. Christophoro	90
Tillanor	76

A legtöbb játékost ölte meg:

Bó-skorpió	2
Rőtmanó	1
Húsevő magszim	1
Pókvadász	1

6-10. körig:

Egy körben legtöbb TP:

Ithril	167
Eldanor Berk Sadak	142
Morphose	138
En' Laos	108
Caramon Majere	103
Lord Karnelian	89
Tsochy	42
Sakangada Ragadun	39

Összes TP:

Karshin-anu-Dragh	858
Kakula Zé az OPV	767
Caramon Majere	698
Eldanor Berk Sadak	671
Twang to Whit	600
Ithril	578
Ferro Fist	536
En' Laos	488
Mofammad	472
Morphose	415
Lord Karnelian	336
Dan McGee	303
Kasul Herolf	294
VIII. Christophoro	230
Knight of the Doom	229
Nagylábú Krong	52

A legintelligensebb:

Calorge	19

Gyógyítás:

Dan McGee	8

11-20. körig:

Egy körben legtöbb TP:

Don Caloni	823
Tuborg	406
Morholt a Vészhozó	350
Ilinir Doaron	342
Abdul	285
Sauron	170
Lord Karnelian	161

Összes TP:

Don Caloni	3540
Jerikó	3364
Kakula Zé az OPV	1877
Vaslábú Dáin	1674
Catastropher	976
Rogair	967
VIII. Christopkoro	779
Sho Kosugi	725
Lord Karnelian	712
Haratu Utarah	196

A legtöbb Életpontot sebezte egy szörnyön:

Morholt a Vészhozó	61

A legegészségesebb kalandozó:

Nemesszívű Thorfil	21

20-30. körig:

Egy körben legtöbb TP:

Dalamar	468
Morholt a Vészhozó	458
VIII. Christophoro	294

Összes TP:

VIII. Christophoro	1085

Legnagyobb sebzés egy szörnyön:

Smack	103

Az előző számban a találós kérdéseket Yasmina küldte be. Elnézést kérünk, hogy lemaradt a neve.

Legtöbb megölt szörny egy körben:

Abdul	9
Morholt a Vészhozó	8
Lord Karnelian	6
Dísztávirat	5
Morphose	5
King	5
Pool of Moon	5
VIII. Christophoro	5
Rogair	4

A legtöbb ÉP-t vesztette egy fordulóban:

Morphose	63
Sho Kosugi	59
Vaslábú Dáin	57
Sakangada Ragadun	50
Rogair	48
Nagylábú Krong	42
Ithril	41
Nimeroni Conan	41
Dan McGee	40
Dísztávirat	36
Conan a Kimmériai	30

Legkeletebbre jutott:

Morphose	150 mérföld
Ash Owen	141 mérföld
Rogair	105 mérföld

Különleges rekordok:
- Shade egy forduló alatt 3-mal növelte lopását
- Dalamar egy fordulóban 10 gonoszságpontot szerzett, így most már 50 van neki!
- Leghamarabb gonosszá vált Piszkos Fred (9. fordulóban)
- Shade egy fordulóban 8 gonoszságpontot gyűjtött
- Don Caloni a legbátrabb kalandozó: 20. fordulója után rejtőzködése még mindig 1!

Fajtársaim! Fogadjátok meg az ősi Kobudera mondást: "Addig üsd az Árnymanót, amíg meleg!"
Big Bogo

Sylvan Sage Elrien dala

Ki az, ki túlélve a pusztító átkot
Magányos vándorként járja a világot?
Ki az, ki társait siratta, temette
hol egykor erdő volt, s ma üszök van helyette?
Ki az, kit a Túlélők Földjére találva
sorsa nem üldözött a csúf éhhalálba?
Ki az, ki a bajból új erőt merítve
nekivágott az útnak a messzi keletre?
Ki az, kinek szíve nem tud, csak egy utat,
s ki örökké újabb titkok után kutat?
Ki az, kinek népe nagymúltú és büszke?
Elf ő: bölcs Elrien, az erdők szülötte.

Hogyha társra lel, ő az, ki hűn követ,
hogy megmozgasson érte minden követ.
Kinek kecses népe kedvel dalt és zenét:
nem hallottál róla? Eztán hallod nevét!
Ő az, kinek vadászatban nem akad párja,
s krónikákba kerül lőfegyver-tudása.
Ő az, aki harcban fürge és ésszel él:
küzd, de visszavonul, ha maradni nincs miért.
Nevét maguk között említik bajnokok,
mások úgy ismerik, mint nagyszerű dalnokot,
Ki küzdelem után fák között elpihen:
Erdőlakó bölcs elf: Sylvan Sage Elrien!

Hy! Helló! Holá! Sziasztok! Cső!
Választhattok, amelyik ízléseteknek vagy ízlésficamotoknak jobban megfelel. Üdv kalandozótársaim, hős lovagok, kevésbé hős lovagok, nem lovag hősök és lovagiatlan nem hősök - ízlés szerint osszátok be magatoknak. (Ahogy mondani szokták: Akinek nem inge, az ne törölje bele...). Én, Rius, a zöldfülű Troll (naná, majd hupilila) ezen "kis" élménybeszámolómmal fárasztanám agyatokat, nedvesíteném szemeiteket (vagy mást) és forralnám a véreteket (ha elolvassátok). Tisztázandó a dolgokat, én az "égi bírák" - azaz a játékvezetők - jóvoltából olyan agyalágyultra sikeredtem, hogy az ismert "hat pár rendőrcsizma" legalább két körrel verne az intelligenciáért folytatott versenyben. Ennek megfelelően, aki komolyan vesz, az vessen magára (lehetőleg egy jó nagy követ, hogy alatta is maradjon). Egyébként művemet a hárshegyi idegklinika és nem a Kontrax szponzorálja (Ha valaki tovább olvassa, azért jótállást egyáltalán nem vállalok). A lényegre térve, ennek a korlátoltságnak (van rá jobb szó is) igyekszem a cselekedeteimben is megfelelni (sőt már a valóságban is). Már a 3. fordulóm óta keringek (kihúznák, így nem írom ide mint mi) majdnem egy helyben. Több mint 15 lépést tettem meg azóta, és furcsa módon -2-vel kerültem keletebbre, miközben a többi paraméter csak időszakosan változott. Kiszámítható, hogy 10 forduló múlva már a térképen sem leszek rajta ilyen tempó mellett. (Lehet, hogy keringési pályarekordot állítottam fel?!) Egyébként ez jó edzés annak, aki Holdnak képzeli magát, és megfelelő előkészület, ha egy kis pályakorrekcióval keringő dervisnek állnék. Először jobb fegyvert akartam és ezért indultam visszafelé, de az általam hasznosnak vélt, és már kinyírt szörnyet a "párkák" - azaz a szervezők - a következő fordulóra, mikor érte mentem, már szőröstől-bőröstől (pedig az utóbbi volt neki, méghozzá jó kemény) felzabáltatták. Közben egy barátomat (Anagrammája: vízszintesen S betű?!) elküldtem egy varázslóhoz, hogy oda ne nekem kelljen elslattyognom. Erre láss csodát, lehet, hogy még ma sem ért oda. Emellett nagyban tempózva egy "Értékes innivaló" nevű gnóm tájékoztatott útközben, hogy álmaiam asszonya vár reám. Meg kell masszíroznom a mellét (Igaz, valami gyógyhatású undormánnyal) és rá kell támogatnom a botomra (nem arra). Ja azt persze el felejtettem közölni, hogy vágyaim tárgya egy féllábú Troll csaj (Ez a valóság, nem kell röhögni. Hofi is megmondta: legalább nem kell széttennie. Hoppá, pardon ez kicsit durva volt.) Sajnos én annyira infantilis (Ez nem azt jelenti, hogy "meleg") vagyok, hogy inkább a varázsló felé vettem az irányt - gondolván az közelebb van. Na de ha okos nem lehetek, legalább "szép" legyek. Épp ezért összeszedtem 2 katusztüskét (hajcsavarónak talán jó lesz) valamint egy tükröt, hogy legyen miben gyönyörködnöm (éljen a mazochizmus!). Amúgy nem tudom miért, de mindenki olyan jól emlékszik a múltra, hogy kezdem azt hinni, hogy minden szörny kímélni akart (csak a fejét, hogy meg ne sántuljon - elven). Ennek ellenére fejlődöm, mivel már a Ghalla News-t is olvastam. Lehet, hogy már nőtt is az IQ-m (1-2 centit). Mindenesetre érdekesnek találtam, hogy Nagyszájú (ó, pardon Nagylábú) Krong milyen lelkesen kínálgatja 25 aranyát. Javaslom ne hagyjátok sokat könyörögni. Egyébként figyelmeztetek mindenkit: tőlem ne lopjon - úgy sincs mit (hacsak nem vágyik tükörre) - és senki se támadjon rám - mert úgyis elszaladok. Más tanácsom nincs, így nincs mit megfogadni. Ha valaki netán végigolvasta írásomat (őszinte részvétem) és vágyik még néhány mélyreható (agykongatóan üres és lábszagú) frázisra, annak külön díjazásért bármikor állok a rendelkezésére. Szerencsés kalandozást mindenkinek, jó vadászatot - akár kalandozókra is (javaslom mindenki kezdje magával) és sikeres gyűjtögetést - akár más zsebéből is.
Good-bye! Adios! Ciao! Pá! Csocsi! (ahogy tetszik osszátok be!) Riusz a Troll (3632)

*A végére még had suvasszak be néhány fontos, de kimaradt dolgot. Az egyik: Sajnos szép számmal vannak olyanok, akik nem olvasták, hogy is kell nekünk írni, így leírom mégegyszer: A Ghalla News részére írt hirdetést/levelet/verset/rekordot KÜLÖN lapon, és ne az UL hátoldalán küljétek be, mivel a Ghalla News máshol készül! Jó megoldás, ha pl. a rekordot tartalmazó fénymásolat hátoldalát használjátok, de lehet külön lap is. A lap tetejére írjátok rá: GHALLA NEWS. Egy megjegyzés még a rekordokkal kapcsolatban: Kérem, hogy legalább húzzátok alá, hogy miben akartok nevezni. Érkezett már olyan fénymásolat, melyhez egy betűt sem írtak, így mi sem tudtuk, hogy az illető milyen rekordot akart beküldeni! Valami más: Úgy néz ki, meoldható, hogy KISEBB rajzok, ábrák jelenjenek meg a lapban. Küldjetek be általatok készített műveket, a legjobbakat leközöljük! Arra szeretnék ezzel kapcsolatban kérni mindenkit, hogy: A rajz ne legyen színes, fehér lapra rajzoljátok, lehetőleg fekete tollal, tussal (azaz ne ceruzával, filctollal). Max. 5*5 cm-es méretben fog megjelenni, így ekkorára rajzoljátok, vagy ha nagyobbra, akkor gondoljatok arra, hogy le lesz kicsinyítve, tehát ne legyen zsúfolt! (Érdemes elővenni példának egy régebbi LUDAS MATYI-t vagy egy "dedósabb" képregényt. Szevasztok!*

Figyelem! Megalakult Ghalla első nyílt (és működő) klubja, a Keleti Szövetség. Várjuk mindazokat, akiknek segítségre, információkra van szüksége, vagy ilyet tudnak felajánlani mások részére (Árnymanók kíméljenek! Árnymanók kíméljenek, csak hogy szolidáris legyek Benedicttel!). Rengeteg infomráció! Találkozó Március 26-ával kezdődően minden pénteken 14-17h-ig a XVIII. ker. Üllői út 361. szám alatti Fidesz irodában. Hozd magaddal eddigi fordulóidat is! Jerikó (3821)

Üzenet a játékvezetőtől

Cím titkosítás. Eddig a TK0 és TK1 parancsok a játékost titkosították. Tehát ha több karaktered volt, akkor a TK1-el mind titkossá vált. Mostantól a titkosítás karakterre szól, tehát megoldható, hogy valaki egy titkosított meg egy nem titkosított karakterrel játszik. Tehát ha több karaktered van, és egyet titkosítani vagy titkostalanítani akarsz, TK0 vagy TK1 a legközelebbi UL Spec. Kódok rovatába.
Szörny TP. Bizonyára mindenki észrevette, hogy a sebesült szörnyekért kevesebb TP jár (de min. fele). Ennek oka az, hogy nehogy egy kezdő egy 1 hp-ba levert szörnyből lépjen osztályt. Ha pedig valaki csak többszöri nekifutásból tud egy szörnyet megölni, akkor azért nyilván nem járhat annyi pont, mintha ezt egyből meg tudná csinálni. Szörny megsebesítéséért nem fog TP járni, az ezzel kapcs. játékvez-i döntés végleges.

Válasz a válaszokra.

Helló Túlélők! Köszönjük, hogy kalandozásaitokat megszakítva, oly sokan (kb. 70%) töltöttétek ki a kérdőívet - biztosítva ezzel szabadidőnk jó kihasználását. Örültünk a jókívánságoknak, biztatásoknak, ötösöknek, és elgondolkodtunk az egyeseken, ketteseken.

Sokak igénye alapján közkinccsé tesszük az eredméyt:
A derékhadat a 15-18 évesek alkotják (45,3%) majd a 19-23 évesek (25,7%) innen jobbra-balra csökken a szám. Ez a 3. pont témája.

Az **1. pont** - az értesülésetek firtatása - a reklámlehetőségeket méri fel. Reklámban a könyvekben talált hirdetések vezetnek, de szorosan felzárkóznak a barátok, testvérek is, mint hírforrás. Nem becsüljük le, hogy milyen meggyőző ereje lehet egy elégedett és lelkes barátnak, aki esetleg még anyagilag is érdekelt.

2. pont ("Miért fontos, hogy mit olvasok" - írja valaki) célja hasonló: megtudni, hogy a fantasy rajongóknak milyen újságban hirdessünk. (Majd, ha fizetnek érte, cím szerint is felsoroljuk őket!) Azért figyelem 15-18 évesek! Ti olvastok a legkevesebbet (egy főre átl. 1,8 lap jut) és ez nem túl hízelgő, amellett a helyesírási hibákon is látszik.

A **4. pont** megdöbbentő: a kalandozók 83,2%-a játszik számítógépes játékokkal. (Ebből vajon hánynak van saját gépe?) Itt vezetnek a 15-18 évesek 87,2%-al, ezen belül a Bp-iek 97%-al! (Biztos ezért nincs idejük olvasni).

5. pont: a fantasy iránti érdeklődést az esetleges távlati tervek miatt kutattuk, hasonlóan a 7-8. ponthoz. Sajnos a szabálykönyvek külföldön nagyon drágák, a magyar nyelvű próbálkozások egyelőre agonizálnak. Amint lehetőség lesz külföldi könyvek megrendelésére nálunk, minden játékosnak azonnal küldünk egy részletes katalógust.

A **6. pont** alapján kiderült, hogy kalandozóink 33,8%-a játszik társaságban valamilyen szerepjátékot, és a maradéknak a 85%-a szeretni ilyet játszani. Vannak, akik nem tudják, mi az az AD&D. Nekik ajánljuk a Bíborhold magazin ilyen témájú ismertetéseit. A sok potenciális szerepjátékos arra serkent minket, induljunk el igenis a kályhától - ismertessük újból és újból az AD&D lényegét, próbáljunk segíteni a kluboknak és játékosoknak, hogy egymásra találjanak (értsd itt Bíborhold). Az "öreg" játéktudorok ne biggyesszék lekicsinylőn harcos ajkukat mások tájékozatlansága hallatán, mert bizony ismerek művelt városi ifjút, aki az eperről azt hitte, hogy bokron terem. Távlati céljaink között szerepel országos szerepjáték klubhálózat létrehozása, professzionális játékvezetőkkel és kalandmodulokkal, de ez még a nagyon távoli jövő zenéje.

Elmélkedések a játék áráról és az általános drágaságról:
Megértjük, hogy sokan gyengén vannak eleresztve. De a fordulók árából mi kipengetjük először a 25% forgalmi adót. A maradékból szeretnénk a tekintélyes mennyiségű megvásárolt hardver árát hosszútávon visszakapni, visszatérítendő valahol a több mint másfél éves, és még mindig tartó programozói munka, valamint a mindennapjainkat ki- és betöltő, fordulókkal kapcsolatos tevékenység, melyhez szorosan kapcsolódik az emészthetetlen mennyiségű kérdés megválaszolása, az írásszakértői munka (ezekre visszatérünk), szöveges rejtvényfejtés, szortírozás, a ritkán, de előforduló csalások kinyomozása, hogy arról a jó kis hivatalos adminisztrációról ne is beszéljünk. Azután a posta, a papír, a méregdrága festék és egyéb nyalánkságok - ezt se ingyen adják. Mindezen dolgok legyűrésével jutunk megélhetési forrásainkhoz. Egy anyuka megkérdezte, hogy szegény kisgyerekek pénzéből hány nyugati autót vásároltunk. Még egy Trabantunk sincs, de reméljük, egyszer azért lesz. Ennyit a farsangolásról.
"Mennyire éri meg a befizetett pénzt?" - a kérdésre az átlag osztályzat: 3,86. Mivel a többi pontban sokkal magasabb a tetszés, ezt nem a játék gyengeségének, hanem az általános pénztelenségnek tudjuk be. Vigaszként csak ennyit: bár a kezdetek óta költségeink csak emelkedtek - a játék ára nem. Ez relatív árcsökkenés.

Szabályok érthetőségéről: Kedves AD&D játékosok! Különösen érdekes, hogy ezt a pontot azok osztályozták magasabbra, akik élőben nem játszanak hasonló szerepjátékot, és hasonló szabályokkal itt találkoztak először. A korosztályok közül a 10-14 évesek értékelése a legmagasabb, (4,56) legalacsonyabb (4,06) a 24 év felettiek osztályzata. Mely tényből nem a 24 felettiek (és AD&D játékosok) szellemi színvonaláról, inkább kritikus voltukról vontunk le következtetéseket. Azoknak, akik külön is panaszkodnak, könyörgünk, olvassák el figyelmesen a szabálykönyvet, a kiegészítést, a játékvezetői üzeneteket, és csak olyat kérdezzenek, ami ezekben nem szerepel. Mert elég lelombozó ugyanazt ugyanannak tizedszer is elmondani. (Erről a matektanárok is mesélhetnének!) Persze ha valamit nem értesz, nyugodtan kérdezd azért meg, mert még mindig jobb, mintha úgy jársz, mint az a játékos, aki a tizedik fordulójában kérdezde meg, hogy az M parancsnak adhat-e az 1-3 értékektől különböző paramétert.

Ezzel elérkeztünk a játékvezető értékeléséhez. A 17. pontnál, a segítség kérdésénél szélsőséges a megítélés, 1 és 5 között minden előfordul.

Legmagasabb, 4,33 a 10-14 évesek, legalacsonyabb (azaz legkritikusabb) 3,93 a 24-29 évesek osztályzata. Az átlagot mindenütt néhány ember 1-es és 2-es osztályzata rontotta le. Ők valószínűleg úgy érezték, hogy elhagyangolják őket. Ezért elnézést kérünk, és segítsetek abban, hogy csak olyant kérdeztek, amire még nem válaszoltunk. (Ilyen esetekben fordulhat elő, hogy a játékvezető, mert már huszadszor kapja ugyanazt a kérdést, miközben a fejére akar borulni a köteg UL, csak egy Igen-nel vagy Nem-mel válaszol.) Így több időnk marad a valós problémák megválaszolására.

Fordulók gyorsasága - azoknak, akik rövidebb játékhetet akarnak, üzenjük: Gondoljatok bele, milyen hátrányba kerülnének azok a játékostársaitok, akik nem tudják megfizetni a sűrűbb fordulót. Karakterük egy idő múlva jóval gyengébb lenne, mint azé, aki velük együtt kezdett, de több pénze van. Ez nem volna fair. Ezenkívül nagyon sokan vannak, akik számára a 9 nap épphogy bírható időközönkénti lemaradásokkal - itt persze nem a budapestiekre gondolok. Kérünk egy kis türelmet, a többiek kedvéért! A posta renitenskedéseiről valóban nem tehetünk; kilencszer kikézbesíti ugyanoda, tizedszer elveszíti vagy visszaküldi. Teheti.

Változatosságok, meglepetések Ennél a pontnál az AD&D játékosok ha nem is sokkal, de kritikusabbak (4,09 és 4,14-es átlag oszt.). A külön ötleteket - már ami reális - szem előtt tartva, a programozói részleg folyamatosan fejleszti a programot. Remélhetőleg ezeket idővel mindenki érzékeli. (Újdonság például a feltételes udvarlás!) Sajnos, a megvalósításnak technikai határai is vannak.

Külalak, színvonal A legmagasabb osztályzatot, átl. 4,4-et kapott (Egyes csoportoknál 4,6-4,75!)
A margóra, stb. vonatkozó kéréseket figyelembe fogjuk venni, de ez is programozási kérdés. Viszont a szöveget a parancsok továbbra is megtördelik, mert ez a játék lényege, többek közt ebben tér el egy fantasy regénytől.

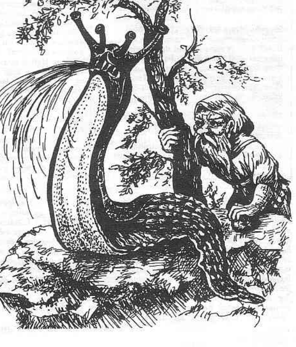
Nagyszámú észrevétel a grafikákat hiányolja. Megértjük az igényt, de ez egyenlőre rengeteg időt igényelne, és nagyon lelassítaná a nyomtatást. Ezért megpróbálunk a Bíborholdban és a Ghalla News-ban valamilyen kárpótlást nyújtani. Ha valaki megrajzolja karakterét vagy valamelyik szörnyet (és a rajz elég nívós) akkor szívesen helyet szorítunk a GN-ben, legfeljebb helyette kimarad néhány életveszélyes fenyegetés.

Sílus, humor, változatosság Ha hiszitek, ha nem, bőséges választék van a programban, de a véletlen generátor nem nagyon igazságos. Egyes kifejezésekkel undorító módon kivételez. Kicselezése folyamatban van. A stílusról: ez nagyon szubjektív dolog. Egyesek felsőfokon beszélnek róla, mások pocskondiázzák. A humorra ugyanez vonatkozik. Bocsássátok meg a programozónak "bárgyú", "idétlen", "alacsony színvonalú" "fahumor"-át. Mit tegyünk, ha ilyen van neki. Néha én is szenvedek tőle, máskor megnevettet. Sokaknak meg épp ez tetszik. Hogy lehet itt mindenkinek a kedvére tenni? (A játékosok életkorában a legnagyobb különbség 34 év!) Az viszont igaz, hogy "egy poén másodszor nem poén", ezért tényleg csökkenteni vagy cserélni kell a humoros elemeket. De véleményem szerint a legvéresebb fantasyba is belefér egy kis lazítás.

Karakterek fejlődése, szörnyek erőssége Az átlag osztályzatok az aktív AD&D játékosok csoportjainál 2-7 tizeddel magasabbak. Ez a tény világosan kimutatja, hogy a társas szerepjátékok résztvevői rutinosabbak karakterük fejlesztésében, szörnyek leverésében, parancsok kiadásában és egyéb huncutságokban. Ezekkel együttesen jobb helyzetet tudnak maguknak teremteni, gyorsabban tudnak fejlődni.
Ehhez a témához is hihetetlen mennyiségű ötletet mellékeltetek, Sokan kevesellték a feltételes parancsokat, tárgyakat, a TP-t, haladást, stb. Általában jellemző, hogy minden kevés valakinek. Valahol kell egy határt szabni. Bárhol van a határ, nem mindenkinek felel meg. Igyekszünk keresztülvinni, ami keresztülvihető. De némelyik elégedetlen túlélő nem lepődjön meg, ha alig történik vele valami, hiszen vannak, akik a max. 20 utasítás helyett csak 2-3-at töltenek ki - így nem is történik velük túl sok dolog. Tudjuk, hogy a végtelen program sem lenne igazán megfelelő, de ne felejtsétek el, hogy valahol saját sorsotok irányítói vagytok. A játékban rengeteg szörny, tárgy és egyéb dolog van, amit nem ismerhettek meg egyből, mert a játék elveszítené az érdekességét.

Nem véletlen az sem, hogy azok, akik nagy levelezést folytatnak, információkat cserélnek, a játékban aktívak, azok többre viszik - ezért persze jobban élvezik a játékot. Mindenkinek, aki ír, válaszolj, és sokszorta érdekesebb lesz a játék! Nagyon fontos összefüggése a kérdőíveknek, hogy akik több időt (10 óra felett) foglalkoznak a játékkal játékhetenként, azoknak a tetszés-átlaga 2 tizeddel magasabb az átlagnál (4,6).

Végül még néhány gondolat: korosztályonként, pontokban és megjegyzésekben is végletesek a vélemények, nehéz mindenkinek eleget tenni, de törekszünk rá. Hosszú listákon kigyűjtve, csoportosítva várja számtalan megjegyzésetek, hogy feldolgozzuk.

Ti pedig, Tisztelt Kalandozók, "jók" és "gonoszok", használjátok ki az alkalmat. Teremtsetek kapcsolatokat (kevés ellenséget, több barátot), mert levelezni jó!!! Remélhetőleg sokáig fogunk még együtt csiszolódni, Egyikőtök véleménye szerint ez "a játék olyan, mint a kábítószer függőség" - szeretnénk,. ha mindenki inkább a játékot választaná.

Üdv Szörnyella