

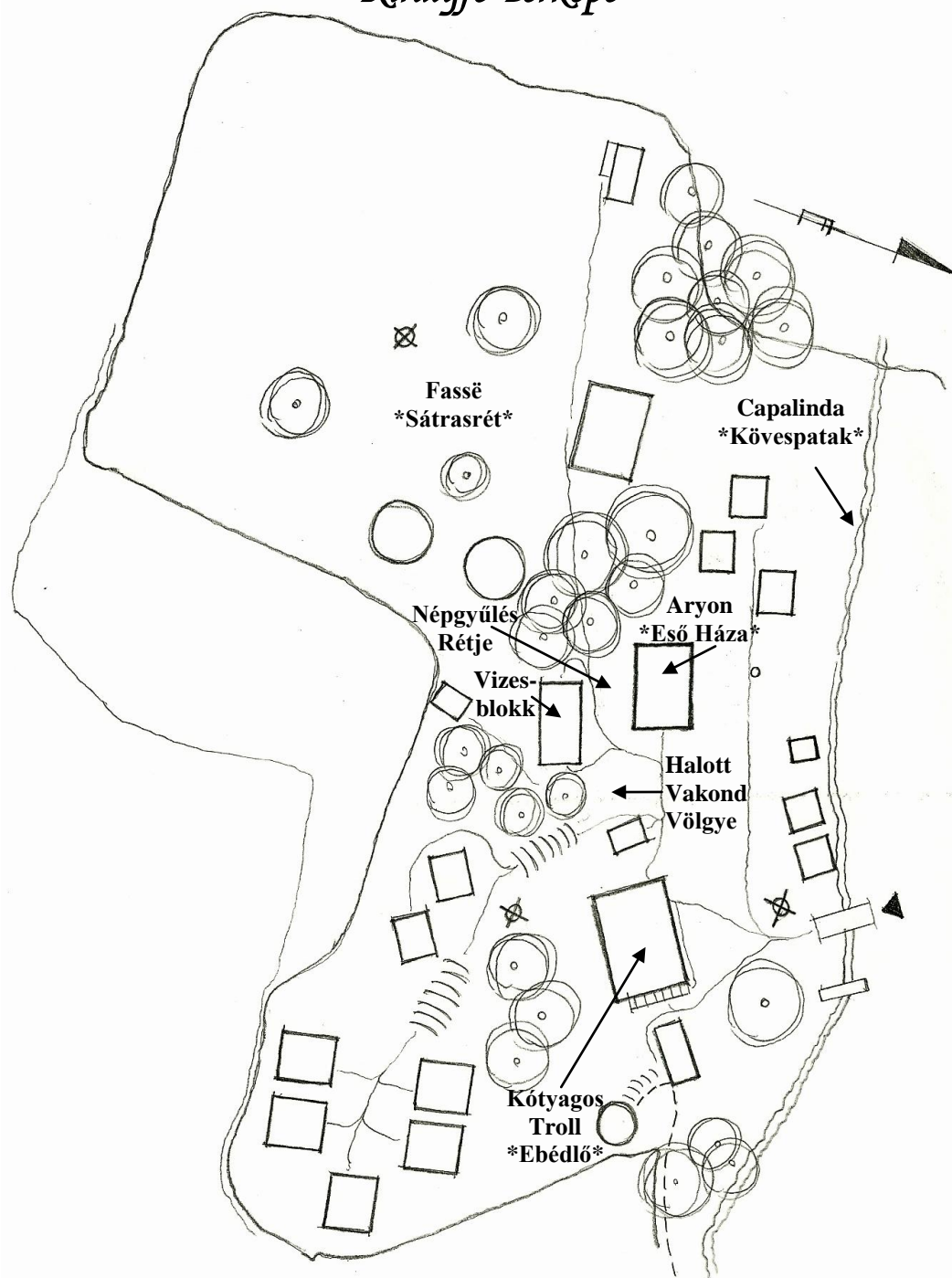
# *Királyfői Kurír*

*2011/1.*

*A Magyar Tolkien Társaság  
megbízásából készítette:*



## Királyfő Térképe



12) A táborozók által hozott, saját tulajdonú (dísz)fegyvereket, íjakat, nyilvesszöket zárt raktárban tároljuk, azokat balesetvédelmi okokból csak konkrét használatra adjuk ki.

13) A programban jelzett keretjáték-eseményeken, étkezéseken minden táborozó megfelelő állapotban és illendő, a keretjáték szellemiségébe illeszkedő öltözékben köteles megjelenni.

14) A tábor személyzetének szállásaira, raktáraiba és kiegészítő helyiségeibe belépni csak a főszervezők engedélyével lehet.

15) Az egészségügyi problémákat (rosszullét, súlyos allergia, baleset) minden esetben jelezni kell a főszervezők felé, ellátásuk az egészségügyi helységben vagy szükség esetén a helyszínen történik.

16) Az elektromos hálózat kialakítása nem teszi lehetővé nagy teljesítményű elektromos eszközök (hűtő-, fűtő berendezések, például hajszárító, vízforraló, rezsó, hűtőtáska) szálláshelyeken való használatát, ezért kérünk minden táborozót, hogy ezek használatát mellőzze a szálláshelyeken - használatuk a konyhában, étkezőben, fürdőben, valamint a szervezői helyiségekben megengedett. A kisebb teljesítményű eszközök használata esetében a szálláshelyeken csatlakozó aljzatonként összesen 250 W teljesítményű eszköz csatlakoztatható. Az egyes eszközök hozzávetőleges teljesítményének listája a házirend mellékletében olvasható, a tényleges fogyasztást az eszközről lehet leolvasni.

17) Amennyiben bármely táborozó a fenti szabályokat megsérti, a táborvezető fenntartja a jogot, hogy saját döntés alapján a táborozót a további részvételből kizárja, a részvételi díj megtérítése nélkül, különös tekintettel a második és harmadik pontra!

### Jellemző elektromos eszközök teljesítménye

Vízforraló	2400-3000 W	Netbook	40-60 W
Hajszárító	1800-2200 W	Asztali lámpa (fénycső)	15-45 W
Hajvasaló/hajszütővas	600-1000 W	Hangfal	10-30 W
Teafőző/kávéfőző	600-1400 W	Fényképezőgép-töltő	10-15 W
Borotva/epilátor	80-150 W	Elemtöltő	10-15 W
Laptop	80-150 W	Olvasólámpa	5-15 W
Asztali lámpa (villanykörte)	60-100 W	Rovarriasztó	2-5 W
Notebook	60-80 W	Telefontöltő	2-8 W

## *Tábori házirend 2011.*

- 1) A tábori rend betartásáért minden táborozó felel. A tábori rend előírásai valamennyi táborozóra érvényesek.
- 2) A táborban 18 éven aluliak számára alkoholt fogyasztani és alkoholos befolyásoltság állapotában tartózkodni tilos! A 18-ik évüket be nem töltött táborozók dohányzása tilos, a Ntv. 2. § (9), 7. § (13), 67. § (1) alapján!
- 3) Alkoholt fogyasztani 18 éven aluli jelenlétében, illetve közösségi, nyilvános területen és a közös helyiségekben, valamint a közös programok során minden táborozó számára tilos!
- 4) Dohányozni 18 éven felülieknek az erre kijelölt helyeken van lehetőségük.
- 5) A tábor rendjének, tisztaságának fenntartásában minden táborozó egyaránt köteles részt venni. A házak rendben tartása az ott lakók, a közösségi területek az azt használó közösségek felelősségei. A kijelölt dohányzó hely nem megfelelő állapota esetén annak megtisztításáig elveszti státusát.
- 6) A tábor területének elhagyását a főszervezőknek minden esetben jelezni kell. A 18 éven aluliak engedély nélkül nem hagyhatják el a tábor területét!
- 7) Tartsuk tiszteletben mások pihenéshez való jogát; ezért a délutáni csendespihenő alatt, és az esti takarodótól a reggeli ébresztőig tartó időszakban rendzavaró viselkedés, hangoskodás, hangos zenehallgatás nem engedélyezett!
- 8) A táborozók legyenek tekintettel a közeli falu és lakóinak nyugalma, ezért a táboron kívül is elvárás a kulturált viselkedés.
- 9) A tábor vizesblokkjai közös használatúak az egész tábor számára, ezek állapotára minden táborozó köteles vigyázni, és lehetővé tenni a többi táborozó számára azok teljes értékű használatát.
- 10) Tűzrakás csak a főszervezők által erre kijelölt helyeken és időben lehetséges.
- 11) A szervezői szobákban és szervezői pihenőben csak a szervezők tartózkodhatnak. A szervezői irodában, raktárban, konyhában, büfében kizárólag a főszervezők és az ott feladatukat ellátó szervezők tartózkodhatnak, ettől eltérni csak a táborvezetőjének engedélyével lehet.

## *Királyfői Ki-Kicsoda*

**FARAMIR (Alew):** Gondor kapitánya, Ithilien fejedelme, Elessar király bizalmas barátja. A király hálája és nagyrabecsülése jelül bízták rá Gondor elhagyatott kertjének művelését. Faramir urat jó katonának és bölcs vezetőnek ismerik, az emberei a tűzbe mennének érte (állítólag a szó legszorosabb értelmében). Mégis, a rossz nyelvek fölvetették a kérdést, hogyan fog majd a fejedelem egy csomó átlag polgárt vezetni a békében, így, a háború után?

**ÉOWYN (Idhren):** Rohan úrnője, Faramir úr feleségeként Ithilien Úrnője. Gyönyörű, erős és mindenki szerint kivételes bátorsággal rendelkezik. Senki egyetlen pillanatig sem kételkedik hűségében és elszántságában, pedig abból minden bizonnyal jókora adagra lesz szüksége. Ki tudja, vágthat-e még egyszer csatába dicsőségért és győzelemért? Ki tudja, hogyan fogja majd viselni a városi élethez szokott polgárok zsváját?

**ALPHRANDIR (Rodarth):** Dol Amroth lovagja, vitéz és nemes férfiú, ezt senki sem vitatja. Legkevésbé ő maga. Nemessége páncél, amelyet udvariasság helyett visel. A jól értesültek tudni vélik, hogy nem önszántából csatlakozott a telepésekhez hűgával, Tindisszel együtt. Azt is rebesgetik, hogy úgy vigyáz a hűgára, mint valami porkoláb a foglyára. Talán volt már valaki a hölgy közelében, akinek szembe kellett néznie a testvéri haraggal?

**TINDIS (Momo):** Alphrandir hűga, szép, szótlan és rejtelmes. Senki nem látta még mosolyogni, legalábbis bátyja társaságában, hacsak nem egy kizárólag kettejük által értett tréfán. Távolságtartó, de az a pletyka járja, hogy nem is egy férfi szeretne hozzá közelebb kerülni. Csak nem ez az ittlétük oka? Egy kellemetlen udvarló? Egy nemkívánatos kérő? Netán egy párbaj? Rejtélyes egy testvérpár...

**BEREGOND (Celebrim):** A Fehér Század kapitánya, a Fejedelem első testőre. Bátorsága vitathatatlan, hűsége megkérdőjelezhetetlen, türelme végtelen. A kapitány magával hozta hitvesét, Alfrint is erre az útra. Állítólag Mablung és közte nem egészen felhőtlen a viszony. Vajon van ehhez köze a kósza és a városi katona örök ellentétének? Vagy valamilyen személyesebb jellegű dolog bújik meg a háttérben?

**MABLUNG (Kuvasz):** Ő a gondori kósza legjelesebbje. A Fejedelem harcostársa volt éveken keresztül az Ithilienért folytatott rejtőzködő küzdelemben.

A harcokban állhatatos volt és türelmes, de békében jobban kiütözik heves természete. Talán ezért olyan feltűnő a Beregond és közte feszülő, vékonyka fonál. Állítólag sok hölgy szeretné maga felé fordítani a figyelmét. Talán attól enyhülne a feszültség.

**ALFIRIN (Nyüfi):** Beregond felesége, a helyi misztikum. Kedves, barátságos, nyitott asszony, akit minden és mindenki érdekel. Néha talán túlságosan is. Akik régebben ismerik, azt mondják, előszeretettel magyarázza az álmok jelentését (hogy mekkora sikerrel, arról nem szólnak hírek), és mindenféle régi babonát ismer (olykor talál ki saját maga). Ki-ki forduljon hozzá saját felelősségére.

**YAZAN (BigFoot):** Haradi törzsfő fia, és népe egy részéhez hasonlóan hűségét bizonyítandó csatlakozott a Faramir úr udvartartásához, később pedig a telepésekhez. Igyekvő ifjúnak ismerik, aki mindent el akar követni azért, hogy népe megbecsült helyet vívjon ki Ithilien telepesei között. Állítólag a törzsi életet családira akarja cserélni, így hát leányok, itt a lehetőség, hogy megtapasztalhassátok a kelet varázsát!

**GALION (Zsodoo):** A Kótyagos Troll tünde csaposa. A rossz nyelvek szerint ideális és testhez álló munka számára. Állítólag ő a legkevésbé “tündés” tünde a helyi közösségben, aki jobban érzi magát a kaptos emberek társaságában, mint testvérei körében. Talán ennek az az oka, hogy az előbbiekre könnyebben elsütheti tréfáit. Vidám személyiség, aki képes mosolyt csalni még Sigilnek, a nolda harcosnak az arcára is.

**SIGIL (Aeglos):** Lothlórieni nolda harcos. Nemes, öreg és kiismerhetetlen. Egy másik kor, egy másik világ gyermeke, aki úgy döntött, itt marad, és utolsóként próbál még segíteni az embereknek új világot építeni. Mit érez, mit gondol, nem tudni, de a tanácsait és észrevételeit nem ajánlatos megkérdőjelezni, ha az ember egy-két ezer évnél fiatalabb, mert az fárasztja. Fölösleges ifjonti heveskedésnek tartja és az illető könnyen csípős megjegyzések tüzeiben találhatja magát.

**FÜVESEMBER (Ankalimon):** Minas Tirith ispotályát hagyta ott Királyfőért. Szakértelmét mindenki elismeri ugyan, mégis sokan tünődnek rajta, vajon jó csere volt-e. Rejtélyesnek tűnő alak, de ezt a rejtélyt oldja meg mindenki a saját felelősségére. Az mindenestre tény, hogy ha az ember okos szavakat akar hallani, hozzá kell fordulnia, és az sem vitatható, hogy a legjobb nyugtató és serkentő szereket ő készíti. Mondják, hogy különös viszály uralkodik közte és Mablung között, ami még a pelennori csata idejére vezethető vissza. Vajon hogyan fognak megférni ők ketten egyetlen faluban?

## Büntetés

Ha valakit rabláson, csaláson, pénzhamisításon, áruhamisításon, fosztogatáson, kereskedelmi engedéllyel való visszaélésen vagy más kihágáson kapnak, arra büntetés vár, melynek természetét a falu vezetői szabják meg – ez lehet pénzbírság, közmunka, pellengér vagy éjjeli őrszolgálat.

## Bérmunka

Lehetőség van arra, hogy a telepések egymást pénzért megvédjék, vagy megbízásból, a haszon egy részéért kifosszák egy másik vásároló kedvéért, vagy segítsenek valakit büntársként kifosztani, esetleg valakinek pénzért elrejtett árukat vagy pénzt keressenek. A lehetőségekkel való élés a telepésekre van bízva, de a jó ízlés és erkölcs betartására a fejedelmi pár szigorúan figyel.



*Újra itt a nagy hagyományokkal rendelkező, ősi középföldei  
szerencsejáték!  
Egyszámjáték*

Az egyszámjáték olyan egyéni, napi játék, melynek során minden részt venni kívánó táborozó bedob egy cetlit az előre elhelyezett gyűjtődobozba, rajta a nevével és egy pozitív, egész számmal. A nap végén a cetliket összesítjük, kivesszük azokat, melyek szabálytalanok, vagy amelyek olyan szám szerepel, amelyik más cetlin is megtalálható. A megmaradt cetlik közül az a nyertes, amelyiken a legkisebb (pozitív egész) szám szerepel. A játék a következő nap teljesen üres dobozzal, új esélyekkel kezdődik újra.

Bizonyos esetekben árut, vagy akár pénzt is találhatnak a tábor területén – elásott régi ládákból, rejtett raktárakból vagy akár a falu vezetőinek jóvoltából szerezhetnek vagyont így. Nem csak a szerencse jövedelmező Királyfőn, hanem a munka is. Királyfő vezetői aranytallérokkal jutalmazták azokat, akik valamilyen módon hozzájárulnak a falu biztonságához, tisztaságához vagy bőségéhez. Legyen szó önkéntes éjjeli őrsegről, szemétszedésről, önkéntes segítségnyújtásról, remekmívű mestermunka készítéséről vagy kiemelkedő minőségű előadásról, a jutalom pénz formájában a telepes zsebébe vándorol.

### Fosztogatás

Vannak olyanok, akik kevésbé becsületesek, és aljassággal, erővel akarnak haszonhoz jutni – Királyfőben sincs másként ez, mint Középfölde más részein. Ahhoz, hogy egy telepes elvegye egy másik javait, ki kell rabolni. Mivel azonban a telepések mind talpraesett, keménykötésű alakok, senki nem adja egyszerűen a vagyonát, ezért a rabláshoz túlerő szükséges. Akkor lehet egy telepest kirabolni, ha két rabló egyszerre teszi egy-egy vállára a kezét úgy, hogy ennek nincs rajtuk kívül tanúja. Lehetséges egynél több embert is egyszerre kirabolni, kifosztani, de ekkor mindegyikre két támadó kell, hogy jusson, és nem lehetnek ekkor sem külső szemtanúk, akik se nem áldozatok, se nem rablók – legfeljebb három áldozat lehet, ezért ha négyen együtt maradnak, biztonságban vannak. Ha valaki mégis meglátja a tettet, akkor azt köteles jelenteni Királyfő vezetőinél – ha ezt elmulasztja, bűnrészessé válik, és a kifosztott telepes joggal vádolhatja be. Akit akár egy szemtanú, akár a falu bármely hatósága rajtakap a rabláson, arra büntetés vár. Az, akit kifosztottak, ha sem szemtanú, sem más mód nem menti meg, köteles minden pénzét és áruját átadni a támadóinak ellenkezés nélkül – akár magánál tartja, akár máshol őrzi azokat, amennyiben van nála annyi pénz, amennyit a Vándorkereskedő meghatározott. Ha nincs nála ennyi pénz (az áruk értéke nem számít ebben az esetben), akkor pénze és áruja mellett kereskedelmi engedélyét is át kell adnia a támadóinak, akik azt kötelesek azonnal átadni a Vándorkereskedőnek. Akit kifosztanak, de kereskedelmi engedélye megmarad, csak javait veszti el – később, ha új árukat és pénzt szerez, talál, kap, kölcsönöz, akkor továbbra is részt vehet a játékban. Ha elveszíti kereskedelmi engedélyét is, azt a Vándorkereskedőtől még aznap visszavásárolhatja az általa megszabott áron, vagy a nap letelte után a Fejedelemtől újat igényelhet vagy vásárolhat – hogy erre hogy teremti elő a pénzt, az ő dolga. Az, hogy a támadók miként osztoznak meg a zsákmányon, saját ügyük, de a kereskedelmi engedélyt semmi esetben sem tarthatják meg. Akinél más kereskedelmi engedélyét találják a falu előljárói, igen súlyos büntetésre számíthat.

**AMARTHIEL (Kincső):** Minas Tirith polgára, aki, mint oly sokan a népéből, új otthon építeni jött Ithilienbe. Sokakkal ellentétben azonban ő egyedül jött, atyja és bátyjai Pelennor mezején vesztették életüket, a Fehér Város védelmében. Vajon milyen érzés lehet együtt teremteni egy új otthon azokkal, akik pár éve még az ellenségei voltak? Képes lesz vajon Amarthiel új reményeket találni Királyfőben?

**THALIEN (Ring):** Minas Tirithi polgár, annak a Hirgonnak a testvére, aki életét áldozta azért, hogy a vörös nyíl, Gondor segélykérése, eljuthasson Rohanba. Thalien úgy érezte, valamiképpen emléket kell állítania testvérének, Faramir úr pedig ezt elfogadta, és rá ruházta a futár szerepét. A családi kötelességérzet megvan benne, ez tagadhatatlan, de vajon képes lesz-e úgy ellátni a feladatát, mint annak idején a testvére?

**LAMAEN (Léli):** Vándorkereskedő. Az egyetlen dolog, ami biztosan tudható róla, hogy minden kapható nála, ami szem-szájnak ingere. Állítólag mindenhol felbukkan, ahol történik valami. Sok helyen megfordult már, a Megyétől Minas Tirithig. Vajon mennyit lát, mennyit hall? Mire gondol?



### *Felhívás!*

A *Királyfői Kurír* szerkesztősége szeretettel várja a Királyfőre érkezett pionírok élményeiről, kalandjairól vagy éppen kínos kellemetlenségeiről szóló beszámolókat és képeket a következő számba! Örökítsük meg magunk és az utókor számára e történelmi jelentőségű új-honfoglalás minden fontos mozzanatát a nagy eseményektől az apró részletekig! Ne légy félnék, ragadj pennát Te is, és oszd meg velünk, hogy milyen érzés megérkezni a múlt démonainak árnyékában húzódo gyönyörű Holdföldre!

A beérkező cikkeket csak a Közös Nyelven fogadjuk el! Megértésedet köszönjük!

Szerkesztőség

# *Királyfő Piac*

Tábori kereskedős-gyűjtögetős-fosztogató játék

## A játék alapja

Királyfőben megvan minden alapvető nyersanyag és kellék, szerszám, eszköz ahhoz, hogy felépüljön és bővüljön a település, és megéljenek a telepesek, valamint a velük érkező kereskedők és iparosok, viszont az élet élvezetéhez szükséges termékek nem állnak még rendelkezésre. Ezért minden nép – egyrészt ajándékként a fejedelmi párnak és udvaruknak, másrészt saját maguk és leendő társaik igényeinek kielégítésére – jelentős mennyiségű élvezeti terméket hoz magával. Ezen cikkekhez járul egy ötödik, helyi luxuscikk, és ezek kereskedelme, gyűjtése, felhalmozása lesz a játék alapja, melyet központi áraival és igényeivel a Fejedelmi Kincstár szabályoz, és melyek kereskedelméhez minden táborozó kereskedelmi engedélyt kap a Fejedelemtől. Királyfő pénzneme az aranytallér, melyet a Fejedelmi Kincstár hitelesít – ezzel lehet csak fizetni a Piacon, Királyfő más részein, illetve ebben a pénznemben kapják meg fizetségüket azok, akik valamilyen szolgálatot tettek a falu előljáróinak és Ithilien Fejedelmének. Így minden táborozó két típusú erőforrással gazdálkodhat – pénzzel és áruval, mely utóbbiból ötféle létezik, minden nép számára egy-egy, valamint egy helyi.

## A játék célja

Minden nemzetség és minden egyén igyekszik meggazdagodni a település felépítése és Ithilien benépesítésének ideje alatt, ráadásul Ithilien Fejedelme jutalmakat ajánlott fel azoknak, akik a legbölcsebben kereskedve gyarapítják a Kincstárat. Így a játékban az a nemzetség és egyén lesz a győztes, aminek és akinek a játék végén a legtöbb készpénze, illetve készpénzre átszámított áruja van, a nemzetség esetében felszorozva a csapatban megmaradt kereskedelmi engedélyek számával (lásd később).

## A játék kezdete

Minden telepes birtokol a játék kezdetekor két egységet népe jellemző termékéből, árujából, valamint 10 aranytallért, illetve egy névre szóló kereskedelmi engedélyt. Azok a telepesek, akik nem valamely néppel érkeztek, választhatnak, hogy melyik nép termékéből kérnek két egységet a 10 tallérjuk mellé.

## A Kincstári vásárlás és eladás

Királyfő piacán öt termék kereskedelme folyik – a tündék lórieni kelmét, a haradiak fűszert, a Dol Amroth-iak déligyümölcsöt, a Minas Tirith-iek pedig üvegedényeket hoztak, ezekhez adódik a helyi lépes méz – ezek értéke azonban viszonylagos és változó. Hogy egy terméknek mennyi a vételi ára, vagyis hogy a Kincstár hány tallért fizet egy egységnyi termékért, az a Fejedelemtől függ, aki az árakat folyamatosan, látható helyen közzétéve vezeti. Az árak változása a település eseményeitől és az adott termék iránti kereslettől függ, és egy nap akár többször is változhat. Ha egy telepes nem eladni, hanem vásárolni akar a Kincstártól, akkor az ott kihirdetett árnál egynegyeddel magasabb összeget kell fizetnie. A Kincstárral alkudni nem lehet, az ár mindenre egyformán érvényes. Legnagyobb haszonnal az jár, ha egy telepes olcsón megvásárol sok terméket, majd mikor felszökik az áruk, eladja őket – ez azonban kockázatos üzlet, könnyen veszíthet rajta. A Kincstárban csak az vásárolhat és adhat el, akinek a személyes kereskedelmi engedélye megvan – ezt be kell mutatnia a Kincstárban.

## Vándorkereskedő

Királyfőbe nem csak telepesek érkeztek áruikkal, hanem tanyát ütött egy rossz hírű vándorkereskedő is, akitől a telepesek termékeket vehetnek, átadhatják neki a másoktól elvett kereskedelmi engedélyeket, megpróbálhatják rávenni a Kincstári árfolyamok megváltoztatására, és jutalmat kaphatnak tőle kisebb feladatokért. A Vándorkereskedő tetszés szerint vehet és adhat el árukat a Kincstártól függetlenül, de ezt a saját hasznából kell kigazdálkodnia. Az átadott kereskedelmi engedélyekért adhat pénzt, vagy átveheti őket ellenszolgáltatás nélkül is, kedve szerint.

## Csere és egymás közti adásvétel

Míg a Kincstárban az ár kötött, addig a telepesek egymás közt szabadon kereskedhetnek, akár cserével, akár pénzforgalommal. Érdemes figyelemmel kísérniük a Kincstár árait, de a végső ár csak a két féltől függ. Lehetséges a termékeket és a pénzt is szolgáltatásért, szívességért átadni, ebbe a Kincstárnak nincs beleszólása – bár az igazán kirívó esetek esetleg felkelthetik a Fejedelem figyelmét is.

## Termékek és pénz szerzése

Noha a játékot minden telepes két termékkel és 10 tallérral kezdi, nem csak kereskedelem, csere, szívesség útján juthatnak még több áruhoz és pénzhez.