

TÚLÉLŐK FÖLDJE

Betáplálva: 1996. máj. 8. 14h:34'
EZ A 0. JÁTÉKHETED, 0. FORDULÓD
1. játékheted kezdete: máj. 17.
A következő fordulódat legkorábban
a 1. játékhéten tudjuk betáplálni.

TK1 - Mostantól a címed titkos

KALANDOZÓ: #5562
SZÁMLA : #7382
ZSETONOK : 32
extraf: 8

Rácz István
Vác
Bauer M. u. 37.
2600

BEVEZETŐ

Üdvözlét a Túlélők Földjén! Ez a "nulladik" fordulód, vagyis a belépő köröd a levelezős játékunkban. A könnyebb érthetőség kedvéért rögtön kiadtunk néhány parancsot helyetted, ez egyrészt példát ad arra, hogyan is zajlik egy kör, másrészt ettől már ez a levél is érdekes lesz. Melléeltünk két Utasítás Lapot, az egyik tartalék. A szabálykönyvben megadottak szerint töltsd ki, olvashatóan, nyomtatott betűkkel, majd küldd el postán címünkre. Erre fogod válaszként megkapni a második levelünket (az 1. kört), amelyben természetesen a dolgok már a Te utasításaid szerint fognak alakulni. Ha egyszerre több karakterrel akarsz játszani, akkor az UL-en a Spec. Kódok rovatba írd JL-t. Erre küldünk egy Jelentkezési Lapot. Ezen nevezheted be a további karaktereidet. Erre természetesen már a levél fejlécében látott számlaszámot kell írnod. Minden ilyen további karakterért ugyanúgy kell fizetned, mint az első karakteredért! Lehetőség van arra is, hogy az újabb karakter(ek) az első közeléből induljanak.

Ha egy másik játékosal találkozol, és mindketten barátságosak vagytok, akkor automatikusan megadjuk neki a Te címedet. Ha ezt szeretnéd elkerülni, az UL-en írd a Speciális Kódok mezőbe TK1-et. Ettől a címed titkos lesz, tehát csak úgy üzenhet valaki Neked, ha az üzenetet elküldi nekünk, ráírva, hogy melyik sorszámu játékostól melyik sorszámu játékosnak megy, és mi ezt belerakjuk a következő leveledbe. Ha bárki ilyen titkos című játékosal találkozik, csak a fent említett módon üzenhet neki. Az üzenet ne legyen egy oldalnál több, és a lap tetejére jól olvashatóan rá kell írni, hogy kitől megy kinek (sorszámot), különben nem tudjuk továbbítani. A cím-titkosítást úgy lehet feloldani, hogy a Spec. Kódhoz TK0-t írsz.

A levélben néha találkozni fogsz a (ld. enc.) megjegyzéssel. Ilyenkor bővebb információt az adott témáról a levél végén, az ENCYCLOPEDIA FANTASIA-ban találsz, ugyanabban a sorrendben, ahogy ezeket kaptad. Fontos: egy fordulóban nem léphetsz többet 8 mezőnél, akár az M, akár a K paranccsal. A játékban nagy jelentősége van a különböző terepfajtáknak: más-más szörnyeket, tárgyakat találhatsz a különböző tereptípusokon. Kezdetben próbálj minél több fajtát bejárni. Mi a felszerelésed, mihez értesz kezdetben? Utazásod utolsó napjaiban már minden feleslegesnek tűnt: csak egy üres vizesömlő maradt nálad, no meg a magad készítette fegyver, egy bot (ld. enc.). Egyéb szakértelmeid: nyomkövetés 1. szint (ld. enc.).

MEGÉRKEZÉS

Már napok óta gyalogolsz a kiégett, fekete pusztaságban teljesen reményvesztetten. Amikor először feltűnik előtted a távolban egy zöld pont, azt hiszed, káprázik a szemed. Közelebb érve azonban realizárod: ez nem más, mint egy bokor, egy valódi, igazi, élő bokor! Az apró, satnya növényhez érve, kezded a szemedet árnyékolva, kelet felé kémlelsz. Semmi kétség, arrafelé itt-ott növényzet tűnedezik fel. Ahol növények vannak, állatokat is találsz, és ennivalót is: most már minden bizonnyal megmenekültél az éhhaláltól.

ANRAM SALLE KALANDJAI

A terület, amelyre érkezel, kiégett pusztaság. A fekete földből itt-ott zöld fűszálak dugják elő fejüket, de egyébként minden halott. A mágusok háborúja talán mégsem tudott mindent elpusztítani.

kf 4 1 kézbeveszed/felveszed a 4. tárgyat a jobb kezedbe
A jobb kezedbe veszed a botot. [0 pontot használtál fel, van még 110.]

gyk 4 1 gyakorolsz a 4. tárggyal 1 pontért
Teljes fizikai és mentális ellazítás után edzeni kezdesz fegyvereddel. Egy új harcmodor távlatai nyílnak meg előtted [ütőfegyver: 1. szint.] [1 pontot használtál fel, van még 109.]

vi 5 5 50 viselkedésed: 5 5 50

Mostantól normális mennyiségű rizikót vállalsz, legfeljebb a veled egyforma erős szörnyekkel küzdesz meg. Merészségi szinted ettől kezdve 5. Csak az azonos jelleműekkel vagy barátságos. A szörnyeket és az ellentétes jelleműeket megtámadod. Barátsági szinted mostantól 5. Ha életerőd az eredeti érték 50 százaléka alá esik, elmenekülsz a harcból. [0 pontot használtál fel, van még 109.]

m 2 mozogsz keletre

A terület, amelyre érkezel, kiégett pusztaság. Életnek ugyan alig, de van jcle. Leszüreteled egy gallopbokor érett bogyóit. Állítólag ehető. (+1 kaja.) Itt a lunch ideje. (-1 kaja.) [10 pontot használtál fel, van még 99.]

gy 15 gyógyítás 15 pontért

Azt még te is tudod, hogy a köcséri patkány egyáltalán nem illik a ghallai tájba, inkább valami sivatagos bolygóra való. Azonban azt is tudod, hogy ha a hátrahagyott jellegzetes szagú bogyóit a sebeid környékére kened, akkor gyorsabban gyógyulsz, mint egy féllábú trollnő. (+3 életerő.) Valami egészen új dolgot tanultál: egy új képességet szereztél! [gyógyítás: 1. szint.] (ld. enc.) [15 pontot használtál fel, van még 84.]

m 2 2 mozogsz keletre, keletre

Tovább gyalogolsz a kiégett pusztaságon. Elég lehangoló a látvány. Egy szörny közeledik, szerencsére a szél felőle fúj, így Te hamarabb megérzed. Magabiztosan nézed a közeledőt. Hiszen csak egy **homokvarány**. (ld. enc.) Kicsit sokat tud a fickó. Majd Te megtanítod a jómodorra...

Megmarkolva a botot ellenfeledre támadsz. Gyenge támadás volt - meg sem sikerült sebezned! Karmával néhányszor a homokvarány megcsapja a fejedet. (2 támadástól 6 életpontot vesztesz.) Bottal egy borzalmas ütést mérve rá összetöröd a homokvarány bal oldalát. (1 támadással 2 életpontot sebezve.) A homokvarány csapásokat oszt a jobb karodra karmaival. (2 támadástól 6 életpontot vesztesz.) Ellenfeled menekül, te pedig túl fáradt vagy, hogy kövesd.

(Továbbbmész...) Félig kiégett területen vagy. Egyre több a növény, apró bogarakkal, gyíkokkal is találkozol. A szélbe szagolva megérzed, hogy valami a Te irányodba jön. A feléd közeledő **lebegő gomba** mosolyt csal ajkaidra. Nagyot ásítasz, amíg vársz rá. (ld. enc.) Végre egy kis testmozgás. Fincsi!

Marokra fogva a botot ellenfeledre ugrasz. Bottal egy borzalmas ütést mérve rá összetöröd a lebegő gomba bal oldalát. (1 támadással 3 életpontot sebezve.) A lebegő gomba mancsával eltalálja a jobb lábadat. (1 támadástól 5 életpontot vesztesz.) A lebegő gomba még megpróbál elszaladni, de két-három lépés után összeesik, és nem mozdul többet. 4 tapasztalati pontot kaptál. [20 pontot használtál fel, van még 64.]

m 3 2 mozogsz délkeletre, keletre

A halott tájat végérvényesen felváltja az élettel teli, hullámozó, zöld fűvű síkság. A zöld mező egyhangúságát csak néha töri meg egy-egy littara bozótos.

(Továbbbmész...) Bozóttal teli terepre értél. Rövid megszakítás a sík vidék egyhangúságában. [20 pontot használtál fel, van még 44.]

e 11 élelemszerzés 11 pontért

Zsupsz, nyakoncsípsz egy kövér békát! (+1 kaja.) Valami egészen új dolgot tanultál: egy új képességet szereztél! [vadászat: 1. szint.] (ld. enc.) Lepihensz, és eszel. (-1 kaja.) [11 pontot használtál fel, van még 33.]

m 2 mozogsz keletre

Még mindig bozótos. [10 pontot használtál fel, van még 23.]

e 13 élelemszerzés 13 pontért

Kiásol a földből pár vadhagyma-gubót. (+1 kaja.) Korgó gyomrodra hallgatva, megállsz enni. (-1 kaja.) [13 pontot használtál fel, van még 10.]

m 3 mozogsz délkeletre

Bozótok, bokrok, cserjék továbbra is mindenütt. Találkozol egy **göndör ezüsthajú, kék szemű alakváltó nővel**. A bőre világosabb az átlagosnál. Jobb kezében egy botot, bal kezében egy vizestömlőt tart. Megbarátkoztok egymással. Az ő neve Maitresse Erzulie. Bizalmas homlokérintések lehetővé teszi, hogy a későbbiekben is kapcsolatot tarthassatok fenn. Egy végső búcsú, aztán mindegyikőtök megy tovább. [10 pontot használtál fel, van még 0.]

kf 3 2 kézbeveszed/felveszed a 3. tárgyat a bal kezedbe

A bal kezedbe veszed a vizestömlőt. Így nem fogják tudni ellopni tőled. [0 pontot használtál fel, van még 0.]

Túl fáradt vagy már, hogy tovább menj. Utolsó erőddel találsz egy pontot, ahol tábort verhetsz. Amint ledőlsz, szemeid lecsukódnak, és a következő percben már a lóbórt húzod. HOPPÁ! Ismét lehet extra fordulót lépni! (ld. enc.)

Ebben a körben 0 pontod maradt. Most kapsz 114 pontot. A következő körben tehát 114 pontot költhetsz el.

***** Nekik írhatasz: *****

Maitresse Erzulie (#1488) : neve, címe titkos

ENCYCLOPEDIA FANTASIA

VIZESTÖMLŐ (3. TÁRGY)

A vizestömlőben hús korty víz fér el. Ha víz közelében vagy, automatikusan utántöltöd, ha szomjas vagy, iszol belőle. Nagypád szerint vizestömlőt evaporőr hájból lehet készíteni, de hogy mi a fene lehet az, el nem tudod képzelni...

BOT (4. TÁRGY)

A bot a legegyszerűbb, de nem biztos, hogy a legveszélytelenebb fegyver. Egy bot beszerzése igen egyszerű: erdőben vagy bozótos területen kell kiadnod a KT 4 parancsot, 8 pontért. A bot nemcsak egy d6 sebzésű ütőfegyver, hanem kiváló alapanyag lehet később jobb fegyverek készítéséhez.

NYOMKÖVETÉS

Minél nagyobb a nyomkövetés tulajdonságod, annál nagyobb eséllyel ismered fel és tudod követni az adott mezőn található különböző fajoktól származó nyomokat. Ettől függ az is, hogy milyen régi nyomokat találsz meg: a rutinos öreg rókák akár egy hónapnál régebbi nyomokat is képesek követni! Ez a tulajdonság fontos a K és FK parancsok hatékony alkalmazásához. Ha esetleg meglopnak, és a nyomkövetésed elérte az 5. szintet, képes vagy megállapítani néhány információt arról is, hogy ki volt a tolvaj. A nyomkövetést automatikusan alkalmazod mozgás közben is, de ha élelmet gyűjtesz, akkor még jobban odafigyelsz rájuk.

GYÓGYÍTÁS

Ez egyike a legfontosabb képességeidnek. Ettől függ, hogy milyen hatékonysággal vagy képes gyógyfüveket találni, milyen módszereket ismersz sebesüléseid kezelésére és regenerálására. Az igazán profik még ott is boldogulnak, ahol semmilyen növény nem terem. A gyógyulás mértéke függ attól még, hogy mennyire vagy megsebesülve, mennyi pontot költöttél a gyógyításra, és mennyi az egészséged.

HOMOKVARÁNY (16. SZÖRNY)

Ha a homokból nagy, üveges szemek gúvadnak rád, akkor az azt jelenti, hogy majdnem ráléptél egy homokvarányra. Ezek a lapos, terepszínű lények agresszív harcosok, de egy magad fajta kalandozónak nem jelenthetnek gondot.

LEBEGŐ GOMBA (39. SZÖRNY)

Ha a talaj fölött lebegve egy nagy, piros kalapú gomba jön feléd, ne rohanj azonnal pszichiáterhez (a környéken nem is találnál). Nem Te örültél meg, csak az erdők és a kiégett területek egy békés lakójával találkoztál. Sokak szerint nagyon finom a húsa, ezért vadásznak rá. A lebegő gombák azonban nem tinók, akiket csak úgy le lehet vágni: hosszú, erős mancsukkal elég jól meg tudják védeni magukat egy átlagos vadásztól.

KAJA (2. TÁRGY)

Az ennivaló (talán nem meglepő módon) alapvető fontosságú az életben maradás szempontjából. Élelemszerzéssel (É parancs) pótolhatod. Ha éhes vagy, automatikusan eszel a készleteidből.

VADÁSZAT

A vadonban nincsenek ABC-k, ahová bemész, bepakolsz a kosárba, és már meg is van a vacsora. A mindennapi betevő megszerzéséért bizony meg kell küzdeni. A vadászathoz való szakértelmed nemcsak azt mutatja, hogy milyen jól tudsz különböző állatokat elejteni, hanem milyen ügyes vagy ehető gyümölcsök, bogyók találásában. A vadászat sikere függ még a tereptípustól, ahol vadászol, az elköltött pont mennyiségétől, és attól, hogy milyen felszerelésed van. Néha az is előfordulhat, hogy "valami nagyobb" akadsz össze az élelemszerzés folyamán, és a vadászból vadászott lesz...

EXTRA FORDULÓ

Sokan lassúnak találják a 9 napos játékhetét. Mivel sok helyre még ennyi idő alatt is nehezen jut el a posta, sajnos ezt nem rövidíthetjük le 8 napra - azonban egy egészen picit megpróbálunk segíteni azokon, akik bírnák a rövidebb játékhetét. Ez a megoldás az extra forduló. A lehetőség kihasználásához semmi mást nem kell tenned, mint beírni a SPEC. KÓDOK rovatba azt, hogy EXT. Ennek hatására a számítógép az indulási dátumot visszaírja 9 nappal. Ez úgy fog kinézni, mintha 1 héttel korábban kezdted volna játszani, tehát eggyel nagyobb lesz a játékheted, így rögtön léphetsz egy plusz fordulót. Amiért persze ugyanúgy kell fizetni, mint a rendes fordulóért. (Ha a dolog még mindig nem világos, ne kérdezz, egyszerűen csak próbáld ki! SEMMI bajod nem fog belőle származni.) Ez az 1994. májusi extra forduló, a játék folyamán ez a negyedik

ilyen lehetőség. Ha új játékos vagy, és még nem használtad ki a korábbi lehetőségeket, sebj, most is megteheted! De egy fordulóban csak egy EXT-et adhatsz ki. Még valami: ha esetleg néhány fordulót kihagytál, és a fejlécedben azt olvasod, hogy "lemaradásban vagy", ez ne aggasszon! Ez a felirat semmilyen hátrányt nem jelent (elvégre ez egy nyitott játék, nem pedig egy fix körökből álló társasjáték, ahol akár egyetlen kimaradás is végzetes lehet). Sőt, ha még tovább javulnak a postai szolgáltatások, valószínű, hogy ezt a lemaradást be tudod hozni.

KARAKTERLAPOD

Anram Salle, egy fekete, tüsi hajú, szürke szemű ember férfi vagy. Ez a 0. forduló.

erő : 14	szint : 1	merészség: 5	magasság: 175 cm
iq : 15	támadás : 0	agresszió: 5	testsúly: 99 kg
ügyesség : 15	védekezés: 0	menekülés: 50 %	életkor : 20 év
egészség : 11	életpont : 58/ 26	jellem:semleges	tul.pont: 0
szerencse: 16	varázspt : 0	pénz : 0 arany	kép.pont: 0

Eddig összesen 1 szörnyet (1 ebben a körben) öltél meg. Ebben a fordulóban 4 TP-t kaptál. Jelenleg 4 TP-d van. A következő szinthez még 26 TP szükséges.

Harci ismeretek (szint)

űtőfegyverek: 1

Egyéb ismeretek (szint)

nyomkövetés: 1 gyógyítás: 1 vadászat: 1

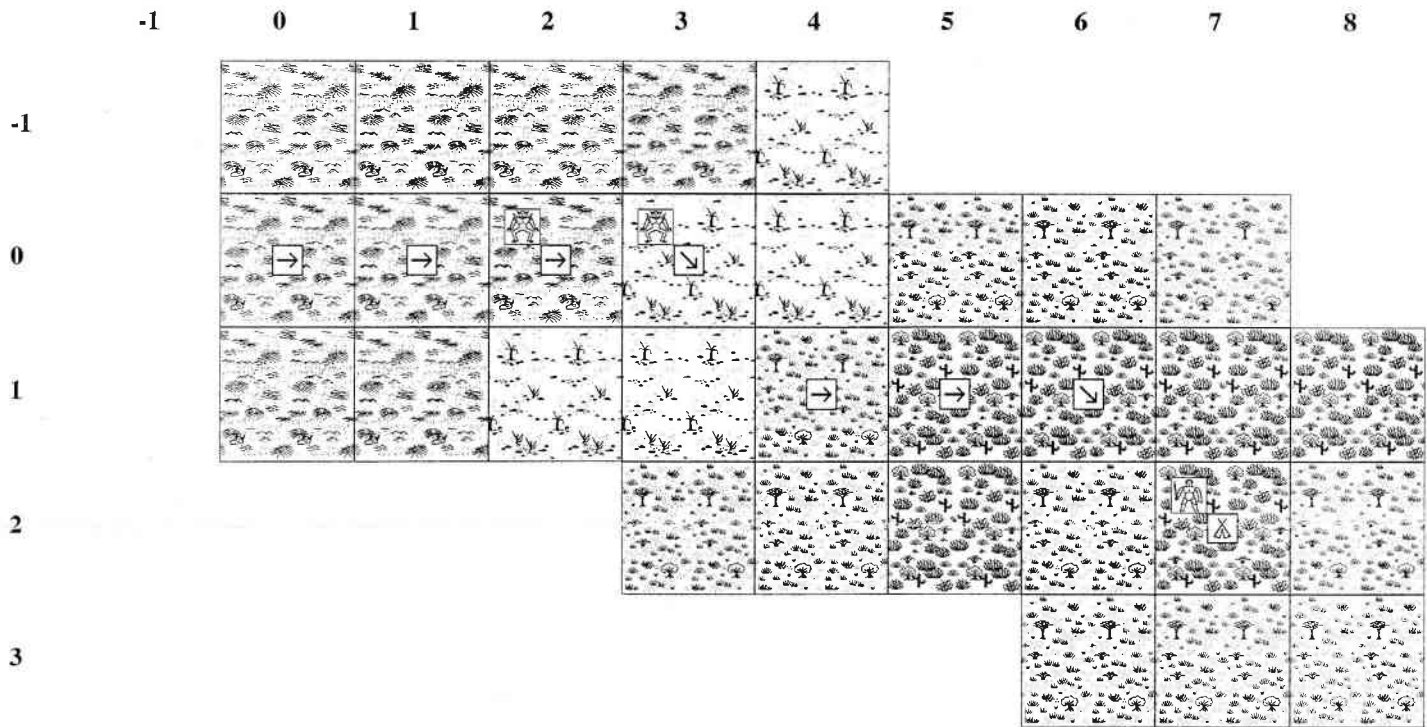
Tárgyaid (*-gal jelöltek bekészítve, zárójelben tárgy sorszáma)

1*bot (#4)
1*vizeztömlő (#3) [üres]

Összsúly: 3.20 kg megterheltség: 8 %

E KÖRBEN TETT LÉPÉSEID TÉRKÉPE

Anram Salle 0. fordulója



(2,0) homokvarány (#16)

(3,0) lebegő gomba (#39)

(7,2) Maitresse Erzulie (1488. kalandozó)

ÜZENET A JÁTÉKVEZETŐTŐL

Remélem, az első UL kitöltése nem fog problémát okozni. Próbálg minél olvashatóbban, nyomtatott betűkkel írni, hogy minden félreértést elkerüljünk. Amikor pénzt fizetsz be, a csekk hátulján (a közlemény rovatban) MINDIG tüntesd fel, a számlaszámodat, és ha több ember számára fizetsz, azt is, hogy hogyan osszuk el a számlák között a zsetont. Több játékosnak nem lehet ugyanaz a számlaszáma, egy számlaszámról viszont csak egy címre tudjuk küldeni a fordulokat. Az összes karaktered ugyanazt a számlát használja, így NEM KELL mindegyiknek külön fizetned. Ha egy barátod a játékba később be akar kapcsolódni, ezt nyugodtan megteheti akár hónapokkal később is. Tehát aki nem száll be most, még nem maradt le a dologról. FIGYELEM! A szabálykönyvben leírtakhoz képest jelentősen megváltozott a Ghalla News. Az újság ez eddigi 4 oldalról 48 oldalas magazinná alakul Alanori Krónika néven. Ez azzal jár, hogy az újság ezentűl két zsetonba kerül! Minden játékos automatikusan előfizetője az újságnak, amit a megjelenés utáni fordulójával kap meg. Ha nem akarsz megrendelni, akkor az UL-ed hátulján jelezd.

Kedves Játékosársunk! Örömmel értesítünk, 1996.06.15.-én (szombaton) ismét TF találkozót rendezünk. A helyszín ismét a Láng Művelődési Ház lesz.(Bp. XIII. Rozsnyai u. 3., a kék metró Forgách u. -i megállójától pár perc gyalog.) A kezdés időpontja: reggel 10 óra.

Más: Többeknek problémát okozott, hogy a fordulóikon látható a számlaszám, és ezzel esetleg mások visszaélhetnek. Ezért most kísérlet képpen bevezettük, hogy a második fordulótól kezdve a fordulón nem látszik a számlaszám. Az UL-re természetesen rá kell írni ezentúl is. Kérjük írájatok meg véleményeket a változtatásról, és a későbbiekben a többség véleménye alapján vagy fog látszani a számlaszám, vagy nem.