

# XI. Fagyott Világ szabálykönyv - 2018

Újdonságok, változtatások a 2017. évi szabályokhoz képest:

- Egyénileg vagy kiscsapatban is mozoghattok a terepen: feléledés (ismét játékba kerülés) továbbra is a csapatvezetőknél és a kijelölt Szereplőknél!
- NARANCS színű szalag = NE menj be! Ne mássz fel! Nem játékterület, hanem lezárt terület! Nem mozdítható tárgy! Nem játékos, nem szervező, nem szereplő, nem a játék része!
- Fosztogatás: Csata után a győztes csapat mindegyik élő tagja egyvalakit a legyőzött csapatból kifoszthat. Idén, 2018-tól a csapatvezetők is fosztogathatóak

## A játék szabályai

**Játékosok:** A játékosok csapatokba kerülnek beosztásra, jellemzően 10-12 fős csapatokba. Minden csapat kap egy nagyon egyszerű csapatleírást, hogy kik ők, mi is a motivációjuk a történetben és mi a céljuk, feladatuk. A környezetről és a világról is egy-két mondatos információt kapnak a játék elején. A csapatoktól le lehet válni és külön kalandozni.

**Karakter:** Egy adott játékos egy kitalált karaktert jelenít meg a ruházatával, jelmezével, felszerelésével és szerepjátékával.

**Felszerelés:** Egyetlen kötelező felszerelési tárgy van ez pedig a kesztyű. Télen értelemszerűen ez legyen vastag, hogy biztosan jól tompítsa az ütéseket. Egyébiránt a játékos dönti el, hogy minek öltözik be, de be kell öltöznie, tehát se tréningruha, bőrkabát, se egyéb civil gönc nem megengedett! A Gyűrűk Urának világának megfelelő fantasy/középkori ruházatot kell látható felületen viselni. (Tehát a köpönyeg és a páncél alatt a polár pulóver, ha nem látszik ki, megengedett – főleg télen.) Ami pedig még melegen ajánlott a köves terepen az a bakancs.

**Játékvezetők:** A játékban a csapatokkal megy egy-egy játékvezető. A játék szerves részét képezik. Ha a játékosnak bármilyen kérdése van a játék technikájával kapcsolatban, a csapattal haladó játékvezetőt kérdezze félrevonva őt. A játékvezetők aktívan részt vehetnek a harcban is, meg lehet őket ölni és fosztogathatóak is. A játékvezetők piros szalagot viselnek a karjukra kötve, és a játék elején bemutatjuk őket. A játékot bármikor megállíthatják. Ők 5 perc alatt élednek fel.

**Szereplők:** A terepen lesznek bizonyos helyeken olyan szereplők, akik nem tartoznak csapatokhoz. Ilyen például a kocsmáros, vagy a kovács. Elképzelhető, hogy ők nem tudnak a játékkal kapcsolatos bizonyos technikai részleteket, így, ha a játékosnak ilyen kérdése van, mindig a velük haladó játékvezetőt kérdezzék. Ha a szereplő piros szalagot visel akkor ő játékvezető is.

**Fotósok:** A terepen találhatóak lesznek fotósok, őket is bemutatjuk a játék elején. Narancs karszalagot viselnek.

**Pénz:** A játékon ezüst- és aranyérméket használunk. **10 ezüstérme = 1 aranyérmét ér.** A pénzért a különféle helyszíneken lehet vásárolni játékon belüli tárgyakat. **A fogadó ingyenes,** ahol minden vándor ételt és italt kap. Természetesen a játékosok egymás közt is cserélhetnek és használhatják a pénzt. A játék elején minden játékos kap valamennyit, amit a szütyőjében fog megtalálni.

**Varázsbogyó:** Ez is értéket képvisel, csokigolyóként materializálódik, használatát ld. a Varázslatoknál.

**Varázstárgyak:** Nagyon kevés van a játékban, a tárgyak jellemzően egy-egy meglévő tulajdonságot maximalizálnak pl. támadás vagy védekezés, életerő stb. Az ettől eltérőek a terepen derülnek ki. A varázslatok esetében is, de a tárgyakon is széles aranszalag jelzi, hogy mágikus. Részletesebb leírást a varázslat pont alatt.

**Szütyő:** A játékhoz kapcsolódó tárgyakat - kivétel a nagyméretű varázstárgyak - így a pénzt, varázsbogyókat, varázslatokat a szütyőben kell tartani, melyet a ruházaton kívül kell tartani. Szütyőt a játék elején minden játékos kap. Érvényes fosztogatás esetén át kell adni a szütyő tartalmát, mind pedig az egyéb varázstárgyakat, de a szütyőt meg kell tartani.

Tolvajlás: Másik játékostól, játékvezetőtől, szereplőktől nem lehet lopni. Csak a fosztogatás él, ld. a Harcrendszerben. Tárgyakat nem lehet a terepen elrejtteni. Mindig a szütyőben kell tartani.

**'Off'-olás:** Nincs 'off' (szerepből való kiesés/kibeszélés), csak 'ON' játék van, és onnantól kezdve, hogy valaki belép a játék területére, csak a karaktere él. 'Off', csak sérülés esetén van. Ha valakinek valami kinja van, halkan megkérdezheti a játékvezetőjét, de nagyon fontos, hogy kerüljük a nem oda illő társalgást! Nincs kivétel, pl. „Én még csak a reggelimért mentem, bocs, most még nem ölthetsz meg.”

## Csapattulajdonságok

Minden csapat egy-egy fajt/kultúrát jelenít meg. Egy adott csapatra jellemző szín túlnyomóan jellemeznie kell a játékos ruházatát, felszerelést - a ruházatának kb. 2/3-a a csapathoz meghatározott színű kell, hogy legyen. A csapatoknál feltüntetett 4 tulajdonságból minimum 2 kötelezően választandó, és megjelenítendő (A szín nem tulajdonság). A csapatok színei és tulajdonságai a következők:

### **Tündék**

A tündék kitűnő íjászok és igen becsületes lények. Legszívesebben a zöld árnyalatait viselik ruháikon, ezért szinte lehetetlen észre venni őket az erdőben. Hegyes fülük és éles szemük remek hallást és látást biztosít számukra. Hajuk sokszor ezüstös, szőkés. Testalkatuk vékony, magas, oldalukon - ha van náluk más fegyver is az íjon kívül - egy rövid, vagy hosszú kard lóg. Kétkezes fegyvereket nemigen forgatnak.

**Kötelező szín: ZÖLD**

**Tulajdonságok:** 1. Íj és nyílvesző, 2. Hegyes fül, 3. Fejdísz, 4. Kard

### **Hegyi emberek**

Réges-régen a ragyahalál üzte el őket őseik földjéről, hogy a messzi hegyekben tengődjenek. Mára csak ők maradtak a régi emberi népek szövetségéből, a többiek elpusztultak. Őseik földjéről minden tudást átadnak a következő generációknak, a sosem látott völgyek és folyók is régi ismerőseik, és tudják minden titkukat. Most, hogy visszatértek, a tudásukkal kereskednek, és letelepedésre alkalmas helyet keresnek maguknak. Szőrmébe és bőrbe öltöznek, hajukat és szakállukat sohasem nyírják (akár csak a törpék). Csont, fa és bőr ékszereket kedvelik. A csatában kétkezes fegyvereket és hosszú íjat használnak.

**Kötelező szín: BARNÁ**

**Tulajdonságok:** 1. Szőrme/bőr páncél és ruha, 2. Csont, fa vagy bőr díszek, 3. Kétkezes fegyverek, íj, 4. Hosszú haj és szakáll

### **Orkok**

Az orkok rusnya, gonosz népség, nyers erő lakozik bennük. Ember fia nem szívesen találkozik velük, mert tudja, ennek csak rossz vége lehet; vagy hetekig büdös lesz a vérüktől, vagy ő maga lesz a vacsora. Groteszk fegyvereik a kínzás és fájdalom válogatott eszközei. Testükön különböző festések, harci hegek tömege látható.

**Kötelező szín: FEKETE**

**Tulajdonságok:** 1. Groteszk fegyver, 2. Szakadt ruházat, 3. Ocsmány külső, 4. Barnára, zöldre, feketére festett arc

### **Törpök**

A törpök hegylakó népség, jól értenek a bányászathoz, ők az egyedüliek, akik ismerik a mithrill kitermelésének titkát. Ruháikon leggyakrabban a fehér és az ezüst keveredik. Kezükből hatalmas pörölyt, vagy csatabárdot forgatnak. Aki már találkozott velük, tudhatja, hogy szakavatott kézben ez halálos lehet. Szakállukat bárki megirigyelheti, amelyet gondosan ápolnak, és legfőbb ékességükként viselnek. Termetük alacsony, köpcös, de ha valaki alábecsüli őket, az nagy hibát követ el.

**Kötelező szín: FEHÉR, EZÜST**

**Tulajdonságok:** 1. Fémvért, 2. Szakáll, 3. Harci kalapács vagy csatabárd, 4. Kerek pajzs vagy dobófegyverek

### **Emberek**

Az emberek marcona, erős testalkatúak; nem csoda, hisz testüknek bírnia kell a páncélok súlyát, amit előszeretettel viselnek. Karjukon pajzsot hordanak, amely vérvöröstől az égképig bármilyen színben pompázhat. Sokszor látható harcokat pallosokkal küzdeni, melyek hossza akár az ember hosszával is megegyezett. Forgatásához erő és remek ügyesség szükségeltetik.

**Kötelező szín: KÉK**

**Tulajdonságok:** 1. Mellvért, 2. Nagy Pajzs, 3. Alkar + lábszárvédő, 4. Sisak, vagy (kék) fejkendő

# Harcrendszer

## Fegyverek

Bármilyen fegyver használható, ami következő feltételeknek megfelel:

- A sebző felülete Polifoammal legalább egy rétegben burkolt.
- Nem lehet benne semmilyen kiálló fém alkatrész.
- Dobófegyvernek könnyűnek kell lennie, így a nyílvevőknek is. Természetesen alaposan be kell legyenek burkolva. (A fémhegyet kötelező eltávolítani!) **A nyílvevő végén lévő tompítás legalább 3 réteg Polifoam, amelynek átmérője legalább 5 cm kell legyen.**
- Az új nem lehet 20 fontnál erősebb 28 colon. Lemérjük.
- **Mások eldobott, elejtett fegyvereit vagy dobó fegyvereit, kilőtt nyílvevőit használni tilos!**

**A harc kezdete előtt a játékvezetők minden fegyvert és pajzsot megvizsgálhatnak a fegyvermustrán, és csak az elfogadottak használhatók a játékban.**

A játék során később bármely játékvezető letilthat, vagy engedélyezhet egy fegyvert, pajzsot!

**Fegyverek sebző felülete:** A fegyverek sebző felülete, az eredeti fegyverek sebző felületével megegyezik, így pl. hosszúkard esetén a penge éle és hegye, rövid kard esetén annak a hegye az. A harcban a vágó fegyverekkel vágni kell a szűrővel szűrni. Így a fegyverek lendítése megengedett.

**Életerő:** Minden játékos által megszemélyesített karakternek **3 életerőpontja van.**

**Sebzés:** Fejet, nyakat, ágyékot nem lehet támadni. Ha érvényes találat éri a:

- ❖ felsőtestet az **3** életerőpontot,
- ❖ lábat csípőtől lefelé bokáig **2** életerőpontot,
- ❖ kart válltól csuklóig **1** életerőpontot sebez a játékos karakterén.

**Ha valakinek karaktere elveszíti az összes életerejét, a megszemélyesített karaktere meghal. (A karakter újraéled, tehát nincs karakterhalál)**

Fej, nyak, ágyék, kézfej és lábfej nem érvényes találati felület. Ha valaki tudatosan fejet/ágyékot támad a játékból kiállítható, melyet a játékvezető/k döntenek el.

**Gyógyítás:** A sebesült (1 vagy 2 életerővel rendelkező karakter) varázslattal, varázsitallal gyógyítható (ld. A Varázslásnál). A sebesülések nem gyógyulnak be maguktól a csata végén! A halott nem gyógyítható, csak feltámasztható.

**Halál:** A játékosnak le kell guggolnia, vagy ülnie a meghalás pontos helyszínén, a fegyverét leengedve a földre, ezzel mutatva, hogy a játékban megszemélyesített karaktere meghalt. Csak a téli játéknál vagyunk ilyen engedékenyek, nyáron le kell feküdni a földre. Egészen addig ott kell maradnia, amíg a csatának nincs vége, illetve, ha van, a fosztogatásnak is vége. Ezután állhat fel a játékos.

**Feltámadás:** A játékosnak karaktere halála beállta után oda kell mennie a csapattal haladó játékvezetőhöz, illetve kijelölt Szereplőhöz és jeleznie, hogy újra a játékba szeretne kerülni, aki onnan számítja a 10 perc feltámadási időt. Ameddig valaki nem jelzi a feltámadási szándékát a 10 perces újraéledési idő nem kezdődik el. Ezalatt a játékos nem vehet részt a játékban, nem figyelmeztethet, nem szólhat bele a játék menetébe, nem beszélhet (karakterének halottként kell viselkednie) és a játékosnak a játékvezető mellett kell maradnia. A játékvezető engedheti vissza a játékost élőként a játékba. Ha legalább egy élő van, akkor a csapat halott karakterrel is mozoghat, egyébként meg kell várni, amíg legalább egyvalaki feltámad, azaz visszakerül a játékba.

**Feltámasztás:** Nagy erejű varázslat segítségével a halott karakter feltámasztható. (ld. a Varázslatoknál.)

**Csata vége:** Amikor egy adott harci helyzetnek vége, vagyis abbamarad a csata, elmenekül valamelyik fél, illetve valakiket legyőznek.

**Fosztogatás:** Csata vége után a győztes csapat/játékos fosztogathat. Csata után a győztes csapat mindegyik élő tagja egyvalakit a legyőzött csapatból kifoszthat. Idén, 2018-tól a csapatvezetők is fosztogathatóak. Odamehet hozzá és elveheti a szütyőjének tartalmát, illetve varázstárgyait is, de csak ezeket. Technikailag ez úgy néz ki, hogy a halottnak meg kell mondani, hogy kérem tőled a szütyőd tartalmát, és a tárgyakat. Ekkor a legyőzött oda kell adja ezeket.

**Páncél:** Bármelyik faj bármilyen páncélt használhat. **Varázshasználók fémpáncélban nem varázsolhatnak.** A támadott felület védettségét:

**bőrpáncélok 1 ponttal, fémpáncélok 2 ponttal növelik,**

vagyis ennyivel kevesebb életerőpontot kell levonni sikeres találat esetén. Például a láncinges ember felsőtestét ért sikeres találat csak 1 ponttal csökkenti az életerejét nem hárommal, ha bőrpáncél van rajta, akkor 2-vel a három helyett. A védettség a karokra és lábakra is megszerezhető, így például a bőrpáncéllal védett karon nem lehet sebést ejteni, ahogy a fémpáncéllal védett lábon sem. A védelemnek nem látszólagosnak kell lennie, hanem valóságosnak, azaz, ha valakinek például a combja fémpáncéllal védett, de a vádlija nem, akkor ott továbbra is 2 életerőpontra sebezhető. A nyílveszők sebzésére is ezek a szabályok érvényesek.

**Pajzs:** Bármilyen használható, de a pajzs széle szigorúan teljes körben Polifoammal burkolt kell legyen. A pajzzsal bármilyen támadás védhető, kivéve azokat a varázslatokat, melyeknek nincs anyagi eszköze, amit védeni lehetne vele. Tehát pl. "Jégtámadás" védhető, de pl. az "Erő szava halál" nem.

## Varázslat rendszer

Csakis varázsló, mágiatudó játékos varázsolhat, akiket a játék elején bemutatunk. Ruházatukkal, esetleges kiegészítőjükkal pl. egy fehér varjúval a karjukon, vagy varázsbottal egyértelműen mágiatudósnak nézzenek ki. **Ha a varázsló bármilyen fémpáncélt, fém láb- és alkar védőt visel, nem varázsolhat.** Páncél nélkül és bőrpáncélban azonban lehet varázsolni. Ha a varázslás idejére leveszi az összes fémpáncélt, akkor már varázsolhat.

**Varázslás menete:**

1. Minden varázslat **1db varázsbogyó elfogyasztásával** kezdődik. Meg kell enni.
2. Fel kell **olvasni a varázstekercset** (kivéve Jégtámadás) majd összetépni azt.
3. Az összetevőket fel kell használni a tekercsen található leírásnak megfelelően és a varázslat hatni kezd.

**Varázsbogyó:** A varázslás alapvető eleme. Csoki golyó, ami chilis csokiból van (előre szólunk, csak bátraknak!) Minden csapat a játék elején kap valamennyi varázsbogyót, illetve a játék során szerezhető még.

**Összetevők:** A varázsláshoz való összetevőket, tekercseket a játék elején átvett szütyőben kell tárolni. Ha valakit legyőznek, azt ki lehet fosztani (ld. Fosztogatás), így el lehet venni a tekercseket, varázsbogyókat és az összetevőket is. Azokat elrejteni nem szabad, ha valaki kéri, oda kell adni.

## Varázslatok

**Jégtámadás:** **1db varázsbogyó** elfogyasztása után lesz **5 db hógolyó** varázslatonként. Eldobva találatá mintha egy normál dobófégyver lenne, pajzzsal kivédhető, de átadni más játékosnak nem lehet.

**Megjegyzés:** A mágikus hógolyókat a varázshasználó készenlében tudja tartani, ha közben úgy dönt, hogy inkább pl. gyógyítana egy játékoson, akkor a hógolyókat el kell dobnia.

**Összetevők:** **1db Varázsbogyó + Hó**

**Sebezhetetlenség:** **1db varázsbogyó** elfogyasztása után a tekercsen lévő „eszperente” nyelvezetű verset jól hallhatóan, hangosan és folyamatosan kell olvasnia. Ezalatt nem fog rajta semmilyen fégyver, de a sétáláson kívül semmi egyebet nem tehet, fégyverét a feje fölé emelve kell tartania. Ha a felolvasást egy pillanatra is abbahagyja, a varázslat megszakad.

**Megjegyzés:** A varázslat mindenféle mágikus és fizikai sebzéstől megvéd.

**Összetevők:** **1db Varázsbogyó + Sebezhetetlenség Tekercs**

**Gyógyítás:** **1db varázsbogyó** elfogyasztása után **fel kell olvasni a tekercsen található szöveget és közben megérinteni a sebesültet.** A sebesült teljesen meggyógyul, életerejé ismét 3 pont lesz.

**Megjegyzés:** A gyógyítást a varázshasználó önmagára is használhatja.

**Összetevők:** **1db Varázsbogyó + Gyógyítás tekercs**

**Feltámasztás:** **1db varázsbogyó** elfogyasztása után **a halottat megérintve a tekercsen lévő**

**szöveget fel kell olvasni, majd összetépni.** A varázslat a halott karaktert feltámasztja, teljesen meggyógyul, az életerejére újra 3 pont lesz.

**Megjegyzés:** A varázslat sebesülést nem gyógyít, csak feltámasztásra használható, a varázsló önmagára értelemszerűen nem használhatja.

**Összetevők: 1db Varázsbogyó + Feltámasztás tekercs**

**Erő szava Halál:** 1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő szöveget hangosan fel kell olvasni és összetépni, majd az áldozatra kell mutatni.

Az áldozatot egyértelműen kell megjelölni, név, vagy leírás alapján (pl.: a harcos kék zekében), és hangosan kiáltani, hogy „Erő szava, halál!” ekkor az áldozat összecsuklik, karaktere meghal.

**Megjegyzés:** Ez ellen egyedül a Sebezhetetlenség varázs nyújt védelmet.

**Összetevők: 1db Varázsbogyó + Erő Szava Halál tekercs**

**Áldás-Hős:** 1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő szöveget fel kell olvasni, és közben a célszemély fején (esetleg arany sisak) és a fegyverén az áldást jelző ARANY szalagot el kell helyezni. Hatására a karakter felgyógyul, teljes fémvért védelmének hatását élvezi, és a forgatott fegyvere mágikus erővel töltődik fel, varázsfegyvernek minősül. A varázslat 30 percig, vagy a megáldott karakter haláláig tart.

**Megjegyzés:** A varázslat olyan nagy erők megmozgatását igényli, hogy a varázsló csak fél óránként tudja használni. A célszemély a varázslat létrehozója is lehet.

**Összetevők: 1db Varázsbogyó + Áldás Hős Tekercs + Arany Szalag**

## Varázstárgyak

Minden tárgyon egy széles aranyszínű szalag jelzi, hogy az mágikus.

**Varázköpeny:** A viselője olyan védettséget élvez, mintha teljes fémvértet viselne.

**Varázkard:** Bármely testrészen ejtett találat esetén az ellenfél meghal.

**Varázsíj:** Az íjből kilőtt vessző bárhol találja el ellenfelét, az meghal.

**Varázsitalok:** Bármelyik varázslatnak létezhet gyógyitala, illetve speciális hatású italok is lehetnek; hogy milyenek, ez a játék közben kiderül! El kell olvasni a fiolákon a használati utasítást!

Ha mágikus fegyver és páncél csapnak össze, úgy kell tekinteni, hogy a mágiák semlegesítik egymást. Pl.: A Varázköpenyt megütő varázkard pont annyit sebez áldozatán, mintha egy egyszerű kard sebezne egy köpeny nélküli testrészen.

**Az egyéb varázslatos tárgyakat, eszközöket a játékban egyértelműen jelezzük – általános érvényű, hogy az aranyszínű szalag mágia jelenlétét jelzi.**

Jó játékot és jó szórakozást kívánunk mindenkinek!

## Szülői Nyilatkozat

Alulírott..... (szülő neve)

Szülő személyi igazolvány száma:.....)

Gyermekek:.....(gyermek neve)

akinek születési ideje:.....(dátum)

és akinek személyi igazolvány száma,vagy diák igazolvány száma:.....

**akinek mint törvényes képviselője kijelentem, hogy** gyermekem „Fagyott Világ” nevezetű 2018. február. 3-án Szigethalmon megrendezésre kerülő élő fantázia játékon történő részvételéhez hozzájárulok.

Továbbá kijelentem, hogy gyermekem egészséges, és fizikailag terhelhető.

Jelen hozzájárulásomat az élő szerepjáték és a burkolt fegyveres küzdelem mibenlétének, az ott folytatott tevékenységeknek és annak lehetséges kockázatainak ismeretében adtam ki.

Gyermequem élő szerepjátékban történő részvételéért a szervezőket felelősség nem terheli.

..... (város), 2018. .... (dátum)

.....  
Szülő, gondviselő aláírása

Szülő, gondviselő telefonszáma:.....

Kérdések esetén további tájékoztatás kapható:

magi4444@gmail.com e-mail címen vagy weboldalunkon: [www.fagyottvilag.hu](http://www.fagyottvilag.hu)