

XIII. Fagyott Világ szabálykönyv - 2020

Változások az előző évhez képest:

- Játékba került a KÉK szalag jelölés, mely szabadon elvihető tárgyat (játéktárgyat) jelent.
- Nincs játékvezető, helyette játékőrök vannak. Mindenki játékőr, akin piros szalag van, újra játékba kerülés náluk lehetséges!
- Varázslat összevonás történt: Regenerálódás néven (gyógyítás + feltámasztás).
- Új varázslatot vezettünk be: Szellempajzs

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 értelem szerűen ez legyen vastag, hogy biztosan jól tompítsa az ütésekkel. 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.

Játékőrök: A játékőrök PIROS szalagot viselnek, a játék elején bemutatjuk őket. A játék szerves részét képezik. A játékőrök aktívan részt vehetnek a harcban is, meg lehet őket ölni és fosztogathatóak is. Minden csapattal tart egy játékőr. Játékőrt a csapatokból a szervezők jelölik ki, illetve a szervezők egy része is játékőr lesz. Feladatuk a feltámasztási idő felügyelete, illetve a problémás harci helyzetek megoldása. *(Ha játék technikájával kapcsolatban kérdése van, akkor a kijelölt szervezőket kérdezze, akiket a játék elején bemutatunk.)*

Szereplők: A terepen lesznek bizonyos helyeken olyan szereplők, akik nem tartoznak csapatokhoz. Ilyen például a kocsmárosné, vagy a kovács. Elképzelhető, hogy ők nem tudnak a játékkal kapcsolatos bizonyos technikai részleteket, így, ha a játékosnak ilyen kérdése van, mindig a kijelölt szervezőt kérdezzék meg. Ha a szereplő piros szalagot visel, akkor ő játékőr is. Ők gyorsabban élednek fel.

Fotósok: A terepen lesznek fotósok. Őket is bemutatjuk a játék elején. Narancs szalagot 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, csoki golyóként materializálódik, használatát lásd 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 (ha szükséges jelölés), de a tárgyakon is széles aranyzalag jelzi, hogy mágikusak és kék szalag, hogy elvihetőek-e, mert játéktárgyak.

Szütyő: A játékhoz kapcsolódó tárgyakat - kivétel a nagyméretű varázstárgyak - így a pénzt, varázsbogyókat, varázssitalokat 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, játéktárgyakat, de a szütyőt meg kell tartani.

Tolvajlásra Nincs lehetőség! Csak a fosztogatás él, ld. a Harcrendszerben. Tárgyakat Nem lehet a terepen elrejtetni. Mindig a szütyőben kell tartani, vagy láthatóan a kézben/ruhán.

Játéktárgyak használata, elvitele: Ha a terepen egy tárgyon kék szalag van, akkor az játéktárgy, ami a helyszínről elvihető, de utána a szütyőben vagy láthatóan a kézben/ruhán kell tartani. Ha nincs rajta KÉK szalag az berendezési/díszítő tárgy, NE vidd el, NE mozdítsd el. Amin kék szalag van, az elvihető, fosztogatható (varázssital, tekercs, pénz jelölés nélkül játéktárgynak minősül).

'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 valamelyik szervezőt, de nagyon fontos, hogy kerüljük a nem oda illő társalgást! Nincs kivétel, pl. „Én még csak a reggelimért mentem, bocss, most még nem ölhetsz meg.”

Csapat tulajdonságok

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:

TÜNDEK

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

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. Börszín: Fekete vagy zöld festés

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 égbéig bármilyen színben pompázhat. Sokszor látható harcokat pallosokkal küzdeni, melyek hossza akár az ember hosszával is megegyezett. Forgatásához erő és remek ügyesség szükséges.

Kötelező szín: KÉK

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

MÉLYSÖTÉT HORDÁJA

A felszíni fajok békében sokasodtak és fejlődtek. Elérkezett az idő, hogy gazdagságukat megdézsmálják a Mélysötét hordái. Isteneiktől, démonjaiktól útmutatást is kaptak hogyan fogjanak össze és hogyan csapjanak le a napfényen élőkre. Ehhez különleges képességeket is tudnak használni, évezredek óta most fordult elő, hogy a Mélysötét hordái képesek voltak a felszínen tartózkodni és a téli szórt napfényt különösebb probléma nélkül elviselni, akár **DROW, DERRO TÖRP, MÉLYSÉGI GNÓM** vagy egyéb szörnyfajzatról volt szó. Megszűnt hát a legnagyobb akadály, hogy hordáik végre a felszínre özönöljenek és kedvüket leljék a fosztogatásban, pusztításban.

Kötelező szín: LILA

Tulajdonságok: 1. Börszín: Szürke vagy sötétkék vagy fekete festés 2. Lila alkarvédő v. lila szövetbetekerés az alkaron. 3. Egykezes fegyver, max. közepes pajzs 4. Fehér szakáll és/vagy haj

Harcrendszer

Fegyverek

Bármilyen fegyver használható, ami következő feltételeknek megfelel:

- A sebző felületet polifoammal, szivaccsal vagy habosított gumival legalább 2 cm vastagon be kell burkolni, hogy az ütéseket tompítsa. A döfő hegyre minimum 3 cm vastag burkolást kell tenni! Erősen megmarkolva, lábszárhoz csapva nem szabad érezni a fegyverben a fegyvermagot. A burkolás ne legyen kemény (pl. szigszalaggal ne húzd össze erősen, a minimum 2 illetve 3 cm burkolás vastagság maradjon meg!). A fegyvereken nem lehet semmilyen kiálló fém alkatrész.
- Ha a lándzsának, szűrőfegyvernek csak a vége burkolt, nem lehet lendíteni vagy csapni vele, mert sérülést okozhat, a burkolatlan felülettel eltalálsz valakit.
- „Calimacil” és hasonló gyártmányú fegyvereket is lehet hozni a játékra, de ezeket is leellenőrizzük.
- Dobófegyvernek könnyűnek kell lennie, így a nyílveoszóknek is. Természetesen alaposan be kell legyenek burkolva. (A fémhegyet kötelező eltávolítani!) **A nyílveoszó végén lévő tompítás legalább 3 réteg Polifoam, amelynek átmérője legalább 5 cm kell, hogy legyen.**
- Az új nem lehet 20 fontnál erősebb 28 colon. Lemérjük.

- **Mások eldobott, elejtett fegyvereit vagy dobó fegyvereit, kilőtt nyílveoszóit használni tilos!**

A harc kezdete előtt a szervezők minden fegyvert és pajzsot megvizsgálnak a fegyver-mustrán, és csak az elfogadottak használhatók a játékban.

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

(Fegyverkészítési segédlet például az alább linken: <https://geekandsundry.com/diy-building-your-own-larp-sword/>)

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 alapból **3 életerőpontja van.**

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

- ❖ **felsőtestet az 3 életerőpontot,**
- ❖ **lábát 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.

Sebek gyógyulása: A sebesülések, életerő veszteségek nem gyógyulnak be maguktól a csata végén! A sebesült (1 vagy 2 életerővel rendelkező karakter) varázslattal, varázsitallal gyógyítható.

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.

Feltámadásra (ismét játékba kerülésre) 2 lehetséges mód van:

- ❖ Varázslat, varázssital által: (Lásd Regenerálódás) azonnal helyben feléledsz, ekkor nem kell odamenni egy játékörzőhöz.
- ❖ A játékosnak a karakter halála beállta után oda kell mennie egy közelben lévő játékörzőhöz, 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. A játékörző engedheti vissza a játékost élőként a játékba. A feléledés után azonnal a csapatához kell visszatérnie.

Halottként 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 játékörző mellett kell maradnia. Ha a játékörző halott, akkor neki a csata végétől vagy a fosztogatás végétől indul a 10 perc töltés, de közbe tudja a többi játékosnak is felügyelni a feltámadási idejét.

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. A szereplők, és a játékozók is fosztogathatóak. Odamehet hozzá és elveheti a szütyőjének tartalmát, és a varázs- és játéktárgyait is, de csak ezeket. Technikailag ez úgy néz ki, hogy a halottnak meg kell mondani, hogy kérem tőled a szütyőd tartalmát, és a játéktárgyakat. Ekkor a legyőzött oda kell, adja az összeset, vagy amit konkrétan kérnek tőle.

Páncél: Bármelyik faj bármilyen páncélt használhat. **Varázshasználók fémpáncélban nem varázsolhatnak.** A támadott felület védettségét: **bőr páncélok 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 sebzést 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 pajzssal bármilyen támadás védhető, kivéve azokat a varázslatokat, melyeknek nincs anyagi eszköze, amit védeni lehetne vele. Pl. a "Jégtámadás" védhető, de pl. az "Erő szava halál" nem.

Varázslat rendszer

Aki varázsló karakter az varázsolhat, és őket a játék elején bemutatjuk. Ruházatukkal, esetleges kiegészítőjükkkel pl. egy fehér varjúval a karjukon egyértelműen varázslónak nézzenek ki. **Esetükben kötelező kiegészítő:** varázsló bot vagy varázsló könyv vagy varázs amulett használata. **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.

Varázstárgyak

Minden tárgyon egy széles aranszínű szalag jelzi, hogy az mágikus (és kék, hogy játéktárgy is).

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.

Varázspöröly: Bármely testrészen ejtett találat esetén az ellenfél meghal.

Regenerálódás botja: Aki hordja az varázslóvá válik, varázslóbotként használható az összes varázslatra, melynek menete a Varázslatoknál található. Ha a varázsló a kezében fogja, akkor az Regenerálódás varázslatot tekercs nélkül használhatja (bárkit maximális életerőre gyógyíthat és/vagy feltámaszthat, 1db varázsbogyó elfogyasztásával). *(Fém vértben ezzel sem lehet varázsolni.)*

Megjegyzés: 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 aranszínű szalag mágia jelenlétét jelzi.**

Varázssitalok: (Egy üvegcse egyszer használható)

- ❖ Szenteltvíz: a legtöbb ismert átkot megtöri. SZÍNE: átlátszó.
- ❖ Regenerálódás itala: gyógyító, feltámasztó hatása van. SZÍNE: piros.
- ❖ Teleport: ital és alufólia. Csak egy oda útra használható, vissza újabb ital kell! Egy ital annyi főre hat, amennyien beférnek az alufólia alá (max 5 fő). SZÍNE: áfonyakék.
- ❖ Speciális hatású italok; hogy milyenek, ez a játék közben kiderül! Elfogyasztásuk után el kell olvasni a fiolákon BELÜL a címkén a használati utasítást! SZÍNE: ZÖLD

Varázslatok

Jégtámadás:

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

Megjegyzés: A mágikus hógolyókat a varázshasználó készenlétben tudja tartani, de ha közben úgy dönt, hogy inkább pl. áldás-hóst varázsol egy játékosra, 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 a varázslón nem fog semmilyen fegyver, de a sétáláson kívül semmi egyebet nem tehet, fegyverét 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. (csak önmagára varázsolhatja)

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Sebezhetetlenség Tekercs

Regenerálódás:

1db varázsbogyó elfogyasztása után **fel kell olvasni a tekercsen található szöveget és közben megérinteni a sebesültet vagy a halottat**. A sebesült teljesen meggyógyul vagy a halott feltámad, életerejé ismét maximális lesz.

Megjegyzés: A tekercset a varázshasználó önmagára is használhatja (kivéve ha halott!!!).

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Regenerálódás 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 + Sisak

Mélység Átka

A varázslat a szalag elhelyezésével kezdődik, majd 1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő szöveget a varázslónak fel kell olvasnia, így a szalagon lévő halálos rúnák működésbe lépnek *egész napra!* A szalagot bárhova ki lehet rakni, ezáltal egy területet halálos rúnákkal lehet ellátni és az oda betévedők azonnal meghalnak. A szalagot nem lehet felszabdalni, használat alatt nem lehet átugorni és nem lehet álcázni.

Megjegyzés: Szenteltvízzel lehet hatástalanítani. Sebezhetetlenség varázslattal áthatolható.

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Mélység Átka tekercs+ Hosszú rúna szalag.

Szellempajzs:

1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő szöveget a varázslónak fel kell olvasni, és utána a célszemélyre fel kell adni a mágiához tartozó maszkot. Hatására a karakter körül egy védőburok jön létre, ami megvédi a karaktert az első fizikai sérüléstől, ütéstől. Ha a célszemély leveszi a maszkot a mágia megszűnik.

Megjegyzés: A varázslat csak fizikai sebzés ellen véd, mágia ellen nem véd. A célszemély a varázslat létrehozója is lehet. Mélység átkán nem lehet áthatolni vele.

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Szellempajzs Tekercs + Maszk

Jó játékot és jó szórakozást kívánunk mindenkinek!

Szülői Nyilatkozat

2020.

Leadási határidő: A kitöltött nyilatkozatot az eseményt megelőző három napon belül, de legkésőbb az esemény kezdőnapján kell átadni a szervezőknek.

Jelen nyilatkozat kitöltésével igazolom, hogy

Gyermeke(m) (résztevő neve): _____

Résztevő személyigazolvány száma: _____

Résztevő születési ideje: _____ év _____ hónap _____ nap

Résztevő lakcíme:

_____ ir.szám _____ település _____ (utca, út, stb.) _____ házszám

részt vehet a 2020-ban megrendezésre kerülő Fagyott Világ elnevezésű élő szerepjátékon.

Kérem X-el jelölje a megfelelő választ! (A résztevőnek van(nak) e ilyen tünetei)

Hányás: nincs van

Hasmenés: nincs van

Bőrkiütés: nincs van

Váladékozó szembetegség: nincs van

Gennyes fül-, és orrfolyás: nincs van

Gyógyszerallergia: nincs van: _____

Ételallergia: nincs van: _____

Gyermeke(m) tetű-, és rühmentes: igen nem

A nyilatkozatot kiállító törvényes képviselő neve: _____

A nyilatkozatot kiállító törvényes képviselő lakcíme:

_____ ir.szám _____ település _____ (utca, út, stb.) _____ házszám

A nyilatkozatot kiállító törvényes képviselő telefonszáma: +36 _____

Kelt.:

nyilatkozatot kiállító törvényes képviselő aláírása

Kérdések esetén további tájékoztatás kapható:

info@fagyottvilag.hu e-mail címen vagy weboldalunkon: <https://www.fagyottvilag.hu/>