

XIV. Fagyott Világ szabálykönyv – 2021

Változások az előző évhez képest:

- Jégtámadás varázslat módosult: csak 3 db hógolyót varázsolhatsz hóból vagy a kijelölt anyagi komponensből (Időjárásfüggő), mágikus sebzés.
- Narancs szalag: játékon kívüli személyt és játékon kívüli területet jelöli!
- Csapatzászlónál is fel lehet támadni
- Új ital: Szerelmi kötés itala 15 percig hős szerelmes lesz beléd az áldozat.

Alapfogalmak:

Játékosok: A játékosok csapatokba kerülnek beosztásra. A játék elején minden csapat kap egy rövid leírást a csapata háttéréről, motivációjáról, céljáról, illetve egy-két mondatot a világról és a környezetről is. 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, lehetőleg legyen vastag, hogy biztosan jól tompítsa az ütésekkel. A játékos szabadon eldöntheti, hogy milyen jelmezzel jeleníti meg a karakterét, de a Gyűrűk Ura világának megfelelő fantasy/középkori ruházatot kell látható felületen viselni, tehát sem tréningruha, sem bőrkabát, sem egyéb "civil" öltözet nem megengedett! (Viszont a köpönyeg és a páncél alatt bármilyen meleg ruházat viselése javasolt.) A nehéz terep miatt a bakancs viselése is ajánlott.

Játékban előforduló fogalmak:

Csapatzászló: Minden csapat kap egy zászlót, amely nem mozgatható! Mágikus szertartással elérheti a csapat, hogy feltámadhassanak a zászlójuknál, ezt a zászlóra tekert piros szalag jelzi. A zászlónál csak annak a csapatnak a tagjai támadhatnak fel, akiké a zászló.

Fotósok: A terepen lehetnek fotósok. Őket is bemutatjuk a játék elején. Narancs szalagot viselnek.

Játék Őrzők: A játék őrzők PIROS szalagot viselnek, a játék elején bemutatjuk őket. Náluk lehet feltámadni. A játék szerves részét képezi, aktívan részt vehetnek a harcban is, meg lehet őket ölni és fosztogathatóak is. Minden csapatban van egy játékozó, akit a szervezők jelölnek ki, illetve a szervezők egy része is játékozó lesz. Feladatuk a feltámadási idő felügyelete, illetve a problémás harci helyzetek megoldása. Meg is állíthatják a harcot, ha veszélyesnek gondolják. *(Ha a játék technikájával kapcsolatban kérdés van, akkor azokat a kijelölt szervezőket kell kérdezni, akiket a játék elején bemutatunk.)*

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 mozgasd el! Amin kék szalag van, az elvihető, fosztogatható (varázsital, tekerics, pénz jelölés nélkül is játéktárgynak minősül).

'Off'-olás: Nincs 'off' (szerepből való kiesés/kibeszélés), csak 'ON' játék van. Onnantól kezdve, hogy valaki belép a játék területére, csak a karaktere él. 'Off' csak sérülés esetén van. Ha valakinek valamilyen problémája van, halkan megkérdezheti valamelyik szervezőt, de nagyon fontos, hogy kerüljük a nem odaillő társalgást! Nincs kivétel, pl. „Én még csak a reggelimért mentem, bocs, most még nem ölhetsz meg.”

Pérez: A játékon ezüst- és aranyérmeket 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.

Szereplők: A terepen lesznek 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 kérdezze meg. Ha a szereplő piros szalagot visel, akkor ő játékozó is. A szereplők gyorsabban élednek fel, nekik 5 perc a feltámadás.

Színjelölések röviden: arany: mágikus tárgy, vagy helyszín; kék: elvihető játéktárgy; piros: játékozó; narancs: játékon kívüli személy, vagy játéktér széle.

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

Tolvajlásra Nincs lehetőség csak fosztogatásra, lásd a Harcrendszerben. Tárgyakat nem lehet a terepen elrejtetni, mindig a szütyőben, vagy láthatóan a kézben/ruhán kell tartani.

Varázsbogyó: Ez is értéket képvisel, csoki golyóként vagy más édességként materializálódik, használatát lásd a Varázslatoknál.

Varázstárgyak: Csak néhány van a játékban, a jól ismert tárgyak hatását lassabb tárgyaljuk. A felsorolt tárgyaktól eltérőek hatása a terepen derül ki! A varázslatok esetében, ha szükséges, aranyzalag jelzi, hogy mágikusak. A tárgyakon mindig vastag aranyzalag jelzi, ha mágikusak, és kék szalag, hogy elvihetőek és fosztogathatóak, mert játéktárgyak.

Csapat tulajdonságok

Minden csapat egy-egy fajt/kultúrát jelenít meg. Minden csapatnak van egy jellemző színe, amit a ruházat/felszerelés minél nagyobb részén (legalább 2/3-án) meg kell jeleníteni. **A csapatoknál feltüntetett 4 tulajdonságból minimum 2 kötelezően választandó és megjelenítendő (A szín nem tulajdonság, tehát azon felül).** 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 észrevenni 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 bűdös 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. Bőrszín: 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 szükségeltetik.

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 **SÖTÉTTÜNDE (DROW), DERRO TÖRP, MÉLYSÉGI GNÓM** vagy egyéb szörnyfajzatról van szó. Megszűnt hát a legnagyobb akadály, hogy hordáik végre a felszínre özönöljenek és kedvüket leljék a fosztogatásban, pusztításban.

Kötelező szín: LILA

Tulajdonságok: 1. Bőrszín: 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 fém alkatrész.
- Ha a lándzsának, szúrófegyvernek csak a vége burkolt, nem lehet lendíteni vagy csapni vele, mert sérülést okozhat, ha a burkolatlan felülettel eltalálsz valakit.
- „Calimacil” és hasonló gyártmányú fegyvereket is lehet hozni a játékra, de ezeket is leellenőrizzük.
- Dobófegyvernek biztonságosnak kell lennie, tehát könnyűnek és mindenhol burkoltnak (legalább 2cm polifoam).

Nyílvesszőnek alaposan be kell legyenek burkolva. (A fémhegyet kötelező eltávolítani!) A **nyílvessző** végén lévő tompítás legalább **3 réteg Polifoam, amelynek átmérője legalább 5 cm** kell, hogy legyen.

• Az **új nem lehet 20 fontnál erősebb** 28 colos nyílvesszővel. Lemérjük.

• **Mások eldobott, elejtett fegyvereit vagy dobófegyvereit, kilőtt nyílvesszőit használni tilos!**

A játék kezdete előtt a szervezők minden fegyvert és pajzsot megvizsgálhatnak a fegyver-mustrán, és csak az elfogadottak használhatók.

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

(Fegyverkészítési segédlet például az alábbi 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 szúróval szúrni.

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

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

- **felsőtestet, törzset** 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 karakter meghal. (A karakter újraéled, feltámad, 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 vagy varázsitalal 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) 3 lehetséges mód van:

- Varázslat, varázsital által: (Lásd Regenerálódás) azonnal helyben feléledsz, ekkor nem kell odamenni egy játék őrzőkhöz.
- A játékosnak a karakter halála beállta után oda kell mennie egy játékőrzőhöz (bármelyikhez), 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 játékőrző engedheti vissza a játékost élőként a játékba.
- A játékosnak a karakter halála beállta után oda kell mennie a saját csapat zászlójához, és ott 10 percet várnia, ez csak akkor lehetséges, ha a csapatzászlónál elvégezték előtte a rituálét, amellyel rá került a piros szalag. 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 játékőrző mellett kell maradnia. Ha a játékőrző halott, akkor neki a csata végétől vagy a fosztogatás végétől indul a 10 perc töltés, de közben 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 ELŐ tagja egy-egy valakit a legyőzött csapatból* kifoszthat. A szereplők, és a játékőrzők is fosztogathatóak. A fosztogatás menete: a győztes csapat minden egyes élő tagja odamegy egy-egy legyőzötthöz és elkéri a szütyőjének tartalmát, és a varázs- és játéktárgyait is.

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 sebzést ejteni, ahogy a fémpáncéllal védett lábon sem. A védelem csak ott érvényes, ahol ténylegesen van páncél a játékoson, azaz ha valakinek például a combja fémpáncéllal védett, de a vádlija nem, akkor ott továbbra is 2 életerőpontra sebezhető. A nyilvánvesszők 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. Pl. a "Jégtámadás" védhető, de az "Erő szava halál" nem.

Varázslatrendszer

- Aki varázshasználó karakter (tehát a jelentkezéskor ezt jelzi) az varázsolhat, és őket a játék elején bemutatjuk. Ruházatukkal, esetleges kiegészítőjükkel (pl. egy fehér varjúval a karjukon) egyértelműen varázshasználónak nézzenek ki. Kötelező kiegészítője, amit a játék során viselni kell/magánál kell hordania: varázslóbot vagy varázskönyv vagy varázsamulett.

A játék közben BARKI varázsolhat ha: szerez, kap, megvesz, vagyis birtokol varázslóbotot (pl. Regenerálódás Botja), varázskönyvet vagy varázsamulettet!

- **Ha a varázshasználó bármilyen fémpáncélt, fém láb- és alkarvédőt visel, nem varázsolhat.**

Páncél nélkül vagy bőrpáncélban azonban lehet varázsolni. Tehát ha a játékos a varázslás idejére leveszi az összes fémpáncélt, akkor már varázsolhat.

A varázshasználó a következő módon hajtja végre a varázslást:

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

Varázsbogyó: A varázslás alapvető eleme. Csoki, vagy más "ízletes" édességből készült golyó. Minden csapat a játék elején kap valamennyi varázsbogyót, illetve a játék során is szerezhető még. Ezeket kell megenni a varázshasználóknak varázslás első lépéseként.

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 elrejtteni nem szabad, ha valaki kéri, oda kell adni.

Varázstárgyak

Minden tárgyon aranyszínű szalag jelzi, hogy az mágikus (és kék, hogy játéktárgy is, tehát elvihető/fosztogatható).

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

Varázskard: Bármely testrészen ejtett találat esetén az ellenfél meghal.

Varázsíj: Az íjból 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 a Regenerálódás varázslatot tekercs nélkül használhatja (bárkit maximális életerőre gyógyíthat és/vagy feltámaszthat 1db varázsbogyó elfogyasztásával. *(Fémvértben ezzel sem lehet varázsolni.)*

Megjegyzés: Ha mágikus fegyver és páncél csapnak össze, úgy kell tekinteni, hogy a mágiák semlegesítik egymást. Pl.: A Varázsköpenyt megütő varázskard 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.

Varázsitalok: (Egy üvegce, 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.
- Szerelmi kötés itala: az ital megívása után, akihez hozzáérsz és felolvasod neki a szöveget 15 percig hős szerelmes lesz beléd. SZÍNE: sárga/narancssárga
- 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

A tekercseket mindig szét kell tépni varázslás után. Ha a varázslás közben sebzés vagy halál ér, akkor varázslat a nem jön létre.

Jégtámadás:

1db varázsbogyó elfogyasztása után **3 db hógolyó** vagy **az erre kijelölt komponens használható** varázslatonként. Találata pajzzsal kivédhető, de ha eltalál egy játékos (találati felületen), úgy sebez mintha mágikus fegyverrel találták volna el. A mágikus hógolyókat a varázshasználó más játékosnak nem adhatja át.

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 vagy komponens + Jégtámadás tekercs

Sebezhetetlenség:

1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő „eszperente” nyelvezetű **verset jól hallhatóan, hangosan és folyamatosan kell olvasnia (a tekercs egyszer olvasható fel)**. 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. Mélység átkán át lehet vele haladni. (csak önmagára varázsolhatja a varázsló)

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, életereje 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, 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 összecsapkodik, karaktere meghal.

Megjegyzés: Ez ellen egyedül a Sebezhetetlenség varázsa 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 fegyverére és a fejére el kell helyezni az áldást jelző ARANY szalagot (utóbbi lehet arany sisak is!) 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 szalag úgy működik mint egy halálos energia fal (végtelen magas és mély). A szalagot nem lehet felszabdálni, használat alatt nem lehet átugorni és nem lehet álcázni. A szalagot nem lehet áthelyezni.

Megjegyzés: Szenteltvízzel lehet hatástalanítani. Sebezhetetlenség varázslattal áthatolható. Teleporttal is áthatolható, de ki is kell belőle menni.

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Mélység Átka tekercs + Hosszú rúnaszalag.

Szellempajzs:

1db varázsbogyó elfogyasztása után a tekercsen lévő szöveget a varázslónak fel kell olvasni, és utána a célszemélyre fel kell adni a mágiához tartozó jelölőt. Hatására a karakter körül egy védőburok jön létre, ami **megvédi a karaktert az első fizikai sérüléstől, ütéstől**. Ha a célszemély leveszi a jelölőt a mágia megszűnik. A jelölőt a csata után (vagy ha lehetséges akkor a csata közben) le kell vennie, ha találat érte a harc során.

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

Összetevők: 1db Varázsbogyó + Szellempajzs Tekercs + Jelölő

Jó játékot és jó szórakozást kívánunk mindenkinek!

2021-es FV szabálykönyv röviden

Piros szalag: játékos: szabály betartatása + feltámadás!

Kék szalag: rabolható, a helyszínről elvihető – játéktárgy

Arany szalag: mágikus tárgy/helyszín

Narancs szalag: játékon kívüli személy, vagy a játéktér széle

Páncél: Varázshasználók fém páncélban nem varázsolhatnak. A támadott felület védetségét: bőrpáncélok 1 ponttal, fém páncélok 2 ponttal növelik, vagyis, ennyivel kevesebb életerőpontot kell levonni sikeres találat esetén.

Varázslás menete:

1. 1db varázsbogyó elfogyasztása 2. A varázstekercs felolvasása majd összetépeése. 3. Az összetevők felhasználása a tekercsen található leírásnak megfelelően, és a varázslat hatni kezd.

Varázstárgyak:

Varázsköpeny: A viselője olyan védetséget élvez, mintha teljes fémvértet viselne. **Varázkard:** Bármely testrészen ejtett találat esetén az ellenfél meghal. **Varázsíj:** Az íjból 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 a Regenerálódás varázslatot tekercs nélkül használhatja (bárkit maximális életerőre gyógyíthat és/vagy feltámaszthat 1db varázsbogyó elfogyasztásával). *(Fémvértben ezzel sem lehet varázsolni.)*

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

Varázsitalok:

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.

Szerelmi kötés itala: az ital megivása után, akihez hozzáérsz és felolvasod neki a szöveget 15 percig hős szerelmes lesz beléd. SZÍNE: sárga/narancssárga

Speciális hatású italok: a játék közben kiderül, hogy milyenek! Elfogyasztásuk után el kell olvasni a fiolákon BELÜL a címkén a használati utasítást! SZÍNE: ZÖLD

Varázslatok

Jégtámadás: 3 db hógolyó varázslatonként. Minden hógolyó mágikus fegyverként okoz sebzést.

Sebezhetetlenség: „Eszperente” nyelvezetű verset jól hallhatóan, hangosan és folyamatosan kell olvasni. 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.

Regenerálódás: A sebesült teljesen meggyógyul vagy a halott feltámad, életeréje ismét maximális lesz

Erő szava Halál: A tekercsen lévő szöveget hangosan fel kell olvasni és összetépni, majd az áldozatra kell mutatni.

Áldás-Hős: Hatására a karakter felgyógyul, teljes fémvért védelmének hatását élvezi, és a forgatott fegyvere varázsfegyvernek minősül. A varázslat 30 percig, vagy a megáldott karakter haláláig tart.

Mélység Átka: 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.

Szellempajzs: Hatására a karakter körül egy védőburok jön létre, ami megvédi a karaktert az első fizikai sérüléstől, ütéstől.

