

SZABÁLYRENDSZER

Első gondolatként megemlítenénk: szeretnénk, ha a rendezvény kifejezetten életszerű, látványos lenne. Ennek megfelelően van regulázva minden.

A játék során légy együttműködő, és figyelj oda játékosársaidra! A számítógépes játékokból megszokott „Frag” és „Loot” szavakat felejtsd el. Az agresszív nyerési vágyat hagyd otthon, ez nem az abszolút győzelmet hajkurászó akcióhősök játéka.

Kérünk, hogy ne szemetelj! Az OUT területen lesznek kihelyezett szemeteszsákok, azt használd nyugodtan, ha az esetleg megtelt, szólj egy szervezőnek.

Dohányzás: (főként cigaretta) játékidőben nem ajánlott. Nagyon rontja az összképet. Pipázz inkább, és azt már lehet IN-karakterben.

Alkoholfogyasztás: ha a játékidőben (reggel 9-től éjjel 23ig) látszanak rajtad az ittas állapot tünetei, arra a napra kiesel a játékból.

Sátron kívül modern világítóeszköz használata (zseblámpa, mobiltelefon stb.) nem javasolt, mert nagyon rontja a középkori/fantasy hatást. Ajánljuk inkább a zárt viharlámpást, különböző régies lámpásokat.

Tűzgyújtásra vonatkozó dolgok: Csak és kizárólag a szervezők által engedélyezett helyen és módon lehet tüzet rakni! Figyelembe kell vennünk a tűzgyújtásra vonatkozó jogszabályokat, tehát ha tűzgyújtási tilalom van érvényben, **nem engedélyezett** a tábortűz.

Kérünk, hogy tiszteld a szervezők munkáját! A játékba fektetett idejüket és energiájukat becsüld meg legalább annyira, hogy ezt a pár egyszerű szabályt betartod!

A játékra mindenki azért jön el, hogy szórakozzon, és hogy jól érezze magát, tehát a következő elemek ki vannak zárva a larpról:

-Vadulás: Tilos a játékosársaidra erőből/dühből támadni! Neki se esik jól, meg nekünk se, ha a játékmenetet vérző vagy súlyos sebek miatt kell félbeszakítani.

-Drog: Semmiféle tudatmódosító szert (a legkönnyebb füvescigitól kezdve mindenféle kábítószerig) nem tolerálunk a játékon.

-Passzív magatartás: A játékra azért jön el valaki hogy jól érezze magát, és nem azért hogy a sarokba elvonulva OUToljon. Akkor inkább el se jöjjön az illető.

-Nem odaillő ruházat: Tiszteld meg játékostársaidat és a szervezőket azzal, hogy tudásodhoz, és lehetőségeidhez mérten maximálisan középkori/fantasy jelmezben jelensz meg, és abban vagy a játék végéig. Nagyon hangulatromboló tud lenni egy pólóban és rövidgatyában rohangáló illető, annak fényében, hogy ő most küldetést teljesít.

Játékidő:

Csütörtök: 14-23 h

Péntek: 9-23 h

Szombat: 9-23 h

Vasárnap: díjkiosztó.

REGISZTRÁCIÓ: Csütörtök reggel 8-tól délután 14 óráig.

RÉSZVÉTELI DÍJ: 1500 Ft/fő

A pénteki és szombati játéknapi során amennyiben igény van rá, (s lehetőleg IN-ben), a szervezőség napi egyszeri meleg ételt biztosít.

Aki tud, hozzon magával fantasy/középkori hangulatú evő,- és ivóalkalmatosságot (fa, agyag, cserép, szaru, stb.). Szeretnénk megteremteni az igazi kocsmahangulatot,- illetve el szeretnénk kerülni azt, hogy mindent fehér műanyag poharak és tányérok borítsanak el. Kérésre biztosítunk „étkészletet”.

A fajok

Ember, Elf, Félelf, Ork, Félszerzet, Goblin, Törpe.

A kinézeti leírásoknál kötelező eleget tenni az adott követelményeknek. Ha nem tudsz azoknak megfelelni, nem játszhatod az adott fajt. (pl. attól hogy valaki rendelkezik szakállal, de 190 cm magas, nem lehet Törpe karakterrel)

Ember: Nincsenek kinézeti előírásai.

Előny: Kezdeti pénzhez +2 ezüstöt kap.

Elf: Kötelező az igényesen kialakított hosszú hegyes fül viselete. Rövid hajú játékos nem lehet Elf karakterrel.

Előny: Az Elf karakterek +2 napi varázslatot kapnak.

Félelf: kötelező az igényesen kialakított hegyes fül viselete, elég csak rövidke fül, nem pedig nyújtott hosszú, mint az elfeknél.

Előny: A Félelf karakterek +1 napi varázslatot kapnak.

Ork: Zöld testfestés, a látható helyeken, illetve zöld apró hegyes fül. Legalább 175 cm-es testmagasság.

Előny: Minden ork karakter +1 ÉP-vel indul.

Félszerzet: Apró hegyes fül viselete, maximum 160 cm-es testmagasság.

Előny: immunis a Félelem, Érzelmek felerősítése, Igazmondás, Szándéktól megfosztva és Szimpátia varázslatokra.

Goblin: zöld testfestés, a látható helyeken, illetve zöld hosszú hegyes fül. Maximum 160 cm-es testmagasság.

Előny: Immunis a mérgekre és a betegségekre.

Törpe: Szakáll, vagy ál-szakáll (kenderkóc) viselete, maximum 165 cm-es testmagasság.

Előny: Kitartása nagyon nagy, ezért +1 ÉP-vel indul.

Kasztok

Zsoldos/Harcos, Lovag, Barbár, Dalnok, Tolvaj, Varázsló, Pap, Boszorkány, Nekromanta, Vadász, Druida, Világi.

Életerő Pontok:	Bőrpáncél: +1 ÉP	Fémpáncél:+2 ÉP
Zsoldos:	3	0
Lovag:	3	0
Barbár:	3	0
Dalnok:	2	0
Tolvaj:	2	0
Varázsló:	1	x
Pap:	2	x
Boszorkány:	1	x
Nekromanta:	1	x
Vadász:	2	0
Druida:	2	0
Világi:	1	*

*Csak ha valamilyen küldetéssel kiérdemli az adott karakter.

Kasztok leírásai:

Zsoldos:

Az egyszerű harcos, vagy haramia, kalandozó, vagy ténylegesen pénzért küzdő karakterek mind-mind Zsoldosok. Nincs fegyverzeti megkötésük, bármit használhatnak, ami megtetszik nekik. Zsoldosok szerte a birodalomban megtalálhatók, és sokan hasznukat veszik az ehhez való feladatok ellátására.

Lovag:

A lovag egy kulturálisan jóval fejlettebb harcosfajta a zsoldosnál. Eszméi vannak, és egyfajta becsületkódex szerint éli az életét. Fegyverzetként szóba jöhet nála a kard, pallos, különböző bárdok és buzogányok. A lovag karakternek viselnie kell a ruházatán (pajzsán, ha van neki) a saját címerét. Általában jó kapcsolatot ápolnak a különféle szerzetesrendekkel és papokkal.

Barbár:

A barbár karakter szabadszelleme, és általában jobban vonzódik a természethez, mint a városi környezethez. Fegyverként szóba jöhetnek nála különféle lándzsák, balták, és dobófegyverek. Fémvértet nem viselnek, mert az számukra kellemetlen érzést nyújt, nem fogadják el természetes védelemként azt.

Dalnok:

Avagy más néven Bárd. Kifejezetten városlakó vagy vándorló életmódot folytat, és kenyerét

leginkább zenéléssel, trükkökkel keresi meg. Fegyverként leginkább az íjat és rövid kardot illetve különféle dobótőröket részesítik előnyben.

Tolvaj:

Egy tipikus városlakó, különféle sötét ügyekkel és titkokkal. Általában kémkedéshez szokták felbérelni a nemesek. Fegyverként tőröket, dobótőröket, esetleg íjat használnak. Ha egy tolvaj karakter lopni kényszerül a játék alatt, akkor a Játékos a saját ügyességét bevetve kell ténylegesen elcsennie egy tárgyat. Amennyiben észreveszik tettét, vállalnia kell a következményeket.

Varázsló:

Misztikus tudással megáldott személyek a Varázslók, akik törekszenek arra, hogy tudásukat tökélyre fejlesszék. Fegyvert nem igazán használnak, legfeljebb tőröket, dobótőröket. Van viszont náluk egy embermagas bot, ami a varázslók sajátos jelképe. Ha egy adott varázslatot úgy kell végrehajtani hogy a két kezét a levegőbe kell emelnie, akkor azt általában úgy teszik, hogy mindkét kezük markolja a varázsbotot. Gyenge harci tudásukat mágikus képességeikkel ellensúlyozzák.

Pap:

Békés életmódot folytató emberek, akik törekszenek a jóra és az igazságosságra. Inkább diplomatikus megoldások jellemzik őket, minthogy harcba keveredjenek. Amennyiben ez mégis elkerülhetetlen, akkor javarészt rövid kardokkal és buzogányokkal vannak felszerelve.

Boszorkány:

Ennek a kasztnak a képviselői kizárólag csak női Játékosok lehetnek. Céljaikat különféle cselekkal és a mágiájukkal érik el. Fegyvert egyáltalán nem használhatnak. Egy boszorkány nem feltétlenül kell, hogy gonosz legyen, csupán a saját céljai vezérli őt. Ennek ellenére a papok tartanak tőlük, és nem néznek rájuk jó szemmel.

Nekromanta:

E kaszt képviselői közt lehetnek nők is. A Nekromanták sajátos ügyleteiket bonyolítgatják, miközben egyre jobban elmélyülnek a mágia bugyaiban. Általában fedik kilétüket, mert a köznép számára túlzottan félelmetesnek hat a túlvilági dolgokkal történő praktizálás, ezért kerülik a félreértéseket és hogy megvessék őket. Fegyvert nem szokásuk használni.

Vadász:

Tipikus erdőjáró a Vadász, ismeri a növényeket, az állatokat, illetve azok mibenlétét, szokásait. Járatos a csapdák állításában. Pénzét úgy keresi, hogy a vadonban elejtett vadakat, vagy szedett gyümölcsöket viszi be a városba eladni. Ha harcolnia kell, elsősorban íjat használ, közelharcban pedig rövid kardot.

Druida:

Shokták őket a természet gyermekeinek is hívni, mert mindenekelőtt egy adott (saját) terület rendjének fenntartására törekszenek. Ha bármihez is pénzre van szükségük, azt mágikus szolgáltatások terén szerzik. Fegyverként nem szívesen használnak fémeket, inkább bunkót, botot, esetleg dobófegyvereket, ritkábban pedig íjat.

Világi:

Mindenféle ember, legyen kézműves, falusi, földműves, vagy a köznép tagja. Leggyakrabban parasztoznak nevezik őket, mert ők azok, akik megtermelik a gabonát, zöldségeket, és hasonló

dolgokat. Ezt a karaktert leginkább kezdő játékosoknak ajánljuk, akik még nem voltak LARP-on, vagy csak még nincs kialakult gondolatuk arról, hogy mit is szeretnének hozni a játékra. A paraszt regruta, tehát toborozható és bárki mellé szabadon tanoncként elszegődhet.

Ha harcosnak áll, naponta 1 ponttal növekszik a max. ÉP-je, ha tanítják, kiképzik vagy feladatokat adnak neki.

Ha varázshasználónak áll, ki kell tartania az általa választott varázslókaszt mellett (csak varázsló, csak nekromanta stb). Naponta 2 varázslatot tanulhat meg az 1. szintűek közül.

Minden világi kasztba tartozó karakter megkapja kezdésnek a Földművelés nevű Ismeretet.

Földművelés:

Ha a karakter kijelöl (rövidke botok, spárgamadzag) egy 1,5X1,5 méteres területet, és azt minden reggel megműveli (felgereblyézi) akkor a Játékvezetőktől kap 3 ezüstöt arra a napra. Ha kevés lenne a terület, mert több a parasztok létszáma, abban az esetben 2-en is művelhetnek egyazon területet.

Fegyverzet, vérték, pajzsok:

Minden fegyver kizárólag fából készülhet, amit legalább 2-3 réteg polifoammal le kell burkolni. A helyszínen a karakterek regisztrálásakor le lesznek tesztelve a fegyverek.

Az íjak, számszerűk gyengék, maximum 15-20 fontos, inkább mogyoróágból, vagy hasonlóból készültek lehetnek csak, a vesszők végét vastagon be kell burkolni!

A dobófegyverek teljes egészében burkolt dobóalkalmatosságok, amennyire lehet életű formába öntve.

Egy *bőrvért* legyen ténylegesen bőrvért, ne csak vékony kis rongyocská.

Egy *fémvért* ténylegesen legyen fémből, és súlya is kell, hogy legyen. Nem fogadunk el fémvértként „kartonpapírra ragasztott alufóliát” meg hasonló borzalmakat. Egy fémvért legyen láncing, vagy lovagi mellvért, illetve bármi hasonló, ami ténylegesen egy adott „történelmi” korszaknak megfelelő.

A pajzsok szélét burkold le, pajzsral nem támadunk a másokra.

Kasztok fegyverzetekhez való viszonyulása: Egyértelműen nem rohangál egy Nekromanta kétkezes pallossal, és egy lovak se akarjon varázsbottal küzdeni. Minden kaszthoz minden játékos az ahhoz leírt és általánosan elfogadott kinézetű és nagyságú fegyvert hozzon.

A kéz, az alkar, a lábfejtől térdig érő terület nem számít találati zónának, így ha valakit ott találnak el, nem veszít ÉP-t.

A felkar, váll, mellkastól derékig, illetve a combok külső felülete találati zónának számít, így ha valakit ott találnak el, veszít 1 ÉP-t.

Tilos nyakra, fejre, ágyékra, illetve lányoknál mellre támadni!

Amennyiben harc közben elfelejtetted számolni hány találatot kaptál, a következőnél ess össze!

Fontos szempont a harcnál a stílus és a látványosság. Pucsítva bökdösés se nem stílusos és nem látványos.

Tudjunk méltósággal veszíteni! Ez egy játék, és nem vérre mennek a küzdelmek.

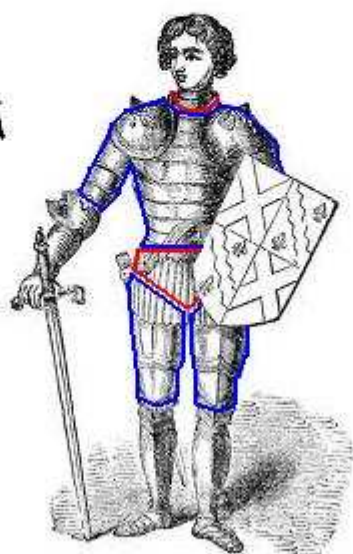
Találati felületek



Az itt ért találat 1
ÉP-t sebez



Ide tilos támadni



A létezés

Minden Játékos a fentebb leírt táblázat alapján kapja az Élet Pontokat. (továbbiakban ÉP)

Minden fegyver akár fizikai, akár mágikus sebzéssel is rendelkeznek, 1 ÉP-t sebez.

Az ÉP-eket fejben számoljuk a bizalmi elv alapján, ezért kérünk Téged is, ne csalj, hiszen ezzel a saját és a mások játékát rontod el.

Ha egy Játékosnak az ÉP-i Ora esnek, akkor az illető „Haldokló” állapotba kerül, ami azt jelenti, hogy 5 percig azon a helyen marad (ülve vagy fekve) ahol elfogytak az ÉP-i. Ilyenkor kifosztható a karakter, de halála és feltámadása után is emlékezni fog arra, aki kirabolta.

Haldokló állapotban lévő karaktert kifosztani két féleképpen lehet: Ténylegesen eljátszva hogy hol keres nála értéket az illető, vagy ha ez valakinél gondot jelent, akkor szóban kell körülírni a keresést. Játékpénzt, és értéket nem lehet elrejtteni zoknijában, alsó,- illetve fehéreneműben, illetve lányok esetében a melleknél. A pénzt általában erszényben hordják.

A lopható tárgyakat zöld-sárga szigetelőszalaggal jelöljük.

Amint letelt az 5 perc, az illető „Halott” állapotba kerül, a teste játéktechnikailag szertefoszlik, és a szelleme él tovább. Ekkor a két kezét ökölbe szorítva és a levegőbe tartva jelzi, hogy ő szellem. Ekkor elindul a legközelebbi temetőbe, ahol 30 percet kell várnia, míg feltámadhat. Szellemekkel nem lehet kommunikálni IN-ben, csak ha valami mágia, vagy képesség folytán képes rá valaki.

Miután letelt a 30 perc várakozási idő, az illető feltámad, max. ÉP-be kerül, és onnantól elindulhat tovább a dolgára.

Ha valakit megsebeztek, az csak másnap reggelre gyógyul vissza teljesen. Ha valaki sérült és gyógyulni szeretne, akkor azt varázslattal, vagy varázssital segítségével teheti meg.

Amennyiben egy karakter meghal, úgy rongálódik a páncélja is, így azt a feltámadása után el kell vinnie a kovácshoz, mert amíg nincs megjavítva, addig nem kapja meg a viseléséből eredő ÉP bónuszt (ez természetesen nem mérgezésre, mágiára vonatkozik).

Ha valaki egy haldokló karakterrel megitat egy Gyógyítalt, vagy varázslattal meggyógyítja, akkor még visszahozhatja az illetőt élő állapotba.

Példa: Józsikát délután megtámadta egy troll. A bestia kétszer találta el (találati felületen) így a harc alatt Józsika 2 HP-t veszített. Mivel Józsika Zsoldos kasztú, és bőrpáncélt visel, ezért még maradt neki a 4-ből 2 ÉP-je. (Zsoldos max. ÉP: 3, Bőrpáncél védelme: 1 ÉP, ezért $4-2=2$) Józsika legyőzte a trollt, ám úgy gondolja, ma még bőven keveredhet harci helyzetbe és szeretné magát jobb erőben tartani, ezért vesz az árusnál egy Gyógyítalt, ami 2 ÉP-t regenerál rajta, ezáltal újra max. ÉP-ben lesz.

Petit este a taverna előtt egy varázsló megsebzti egy mágikus lövedékkel, aztán a varázsló elteleportál, és nem látni a sötétben. Peti a tavernában marad egy ideig, ahol biztonságban érzi magát, mert az aznapi játékidő hamarosan letelik, és nem akar gyógyításra pénzürméket költeni, mert reggelre újra max. ÉP-ben lesz.

"Dolgos hétköznapok"

Fizetőeszköz a játék során: arany és ezüst, valamint a ritkaságszámba menő mithrill. Egy arany 10 ezüstöt ér, egy mithrill pedig 10 aranyat. A játékosok regisztráció során kapják meg kezdővagyonukat.

Épületek:

Semmilyen módon ne tegyünk tönkre, ne romboljuk le valójában!

EGYÉB:

Ha valamit nem tudsz, inkább olvasd át még egyszer a szabálykönyvet. Ha valamit nem vélsz „igazságosnak” egy játékosféllel szemben, vagy vice versa, akkor beszéljétek meg egymás között, nagyok vagytok már. Elsősorban az életszerűséget tartsátok szem előtt. Csak abban az esetben szóljatok egy Szervezőnek, ha tényleg nem megoldható a dolog. Gondoljatok arra, hogy nagyon sok teendőnk van így is.

<http://tavernalarp.atw.hu>

tavernalarp@gmail.com

Készítette: a Taverna tulajdonosai

2011-2012