

## Armourgard királysága - Élőszereplős fantasy kalandjáték.

Az Armourgard királysága egy olyan élőszereplős fantasy kalandjáték-sorozat, amelybe bármikor bárki bekapcsolódhat. A játék sportként is felfogható, mivel komoly edzések is kapcsolódnak hozzá, hiszen valódi kardforgatóvá az válhat a játékban, aki rendszeresen részt vesz a képzéseken. A játék azonban annak is élvezetes, aki soha eddig nem próbált semmilyen harcművészetet.

A játékban a lovagi hadviselés és a mesevilág szabályai szerinti – teljesen biztonságos módon - harcokra kerül sor – természetesen játék fegyverekkel – amely harcok kimenetele dönti el a győztes(ek) személyét. A játék kül- és beltéren is játszható.

A játék során a „harcok” nem teljes erejű ütésekkel zajlanak, hanem lassított mozdulatokkal, és a találatok sem valódi csapások, hanem gyakorlatilag érintések.

A játék során gyakorolt „fegyverforgatás” javítja a fizikai erőnlétet, fegyelemre, összpontosításra, kezdeményező-készségekre szoktat. Mivel a játékban a szereplők nemcsak „emberek” lehetnek, ezért a játék a másik elfogadására, toleranciára is készíteti a játékosokat.

Armourgard királyságának történelmével, szokásaival és az itt élő népekkel az Armourgard blogon illetve a királyság Facebook oldalán lehet megismerkedni.

Röviden ismertetve Armourgard királysága négy nagy nemesi ház szövetségére épül, amelyekhez nemcsak emberek, hanem más fantasy-népek is tartoznak. A játék egy képzeletbeli korban és helyen játszódik, amelyet emberek, törpök, félszerzetek, varázslók, tündék és egyéb fantázia lények népesítenek be.

## **Tartalom**

|      |                               |    |
|------|-------------------------------|----|
| I.   | Karakteralkotás.....          | 1  |
| II.  | Képzettségek, szintek .....   | 2  |
| III. | Kalandok.....                 | 3  |
| IV.  | TAPASZTALATI PONT .....       | 6  |
| V.   | A felszerelésről .....        | 6  |
|      | Felszerelési táblázatok ..... | 9  |
| VI.  | Varázslás.....                | 10 |

## **Játékszabály**

### **I. Karakteralkotás**

1. Válassz Armourgard négy családjából, melyikhez szeretnél tartozni! Ha bizonytalan vagy, ne aggódj, több karakterrel is játszhatsz a későbbiek során.
2. Válassz nevet magadnak, amely megfelel családot és fajod hagyományainak! Armourgardban ezen a néven fognak ismerni és nevezni.
3. Válassz fajt a következők közül: *ember, törp, tünde, félszerzet*.

Mivel azonban itt élőben játszunk, testi adottságaidat is vedd figyelembe. Nyúlánk, 180 cm-es legény lehetőleg ne legyen törp. Mivel játékunkba 10 éves kortól lehet bekapcsolódni, a félszerzet fajt érdemes az ifjabbaknak választani, ám később, ahogy nőnek lehet új karaktert alkotni.

### Család-faj megkötések:

**Karaax családhoz tartozó lehet:** ember, félszerzet vagy törp

**Mongisard családhoz tartozó lehet:** ember, félszerzet, tünde vagy törp

**Gal-aryon családhoz tartozó lehet:** ember, félszerzet vagy tünde

**Cyberiad c családhoz tartozó lehet:** ember, félszerzet vagy tünde

Gonosz karaktert (ork, sötét elf...) veteránok játszhatnak, akik már otthon vannak e világ szabályaiban.

## **II. Képzettségek, szintek**

A szinteket egyrészt a fegyverekben való jártasság, és a felszerelés mustrák eredményei alapján lehet megszerezni. Erről a felszerelési táblázatok és a családok hadrendjének leírásai alapján lehet tájékozódni, ill. a megszerzett **TAPASZTALATI PONTOK** alapján.

A játékosok **kalandozó**ként kezdenek, később elérhetik a **harcos**, **testőr** ill. **főnemes** szintet.

A játékban egyelőre a harcossal, vagy varázsló kasztból lehet választani, később ez bizonyosan bővülni fog.

### **Képzettségek:**

- 1. Kezdő:** Kezdő kalandozók dobófegyvereket, varázslatokat és szivacsbaltát használhatnak.
- 2. Alap:** Az alap szintű vívók 40 cm-es pengehosszúságú (polifoam burkolatú) rövidkarddal küzdhetnek. Ehhez minimum 3 vívóedzés, és vívómestereink pozitív véleménye szükséges.
- 3. Haladó:** Harcos szintű vívók 70 cm-es pengehosszúságú kardot forgathatnak, minimum 10 edzés és a vívómester engedélye után. A Harcosnak megfelelő biztonság és önkontroll szükséges.
- 4. Mester:** Mester szintű vívók részt vesznek a többiek kiképzésében is. Mester szintű vívónak acél karddal is dinamikus és biztonságosan kell vívni.

### **Fegyverek, és fegyverhasználati szintek:**

- 1. Szablya és kardvívás:** A szablya és kardvívást a vívóedzéseinken lehet elsajátítani. A különböző képzettségek más-más fegyver használatát teszik lehetővé. Csak a megfelelő gyakorlat megszerzése után lehet kardot ragadni, mivel képzetlen használó esetében a küzdelmek a fegyvereken található szivacsburkolat mellett is veszélyt rejthetnek.
- 3. Íjászat.** Íjászedzéseinken ellenőrizzük az íjásztudást. Versenyeinken, melyek a kalandok részei, lehet szinteket szerezni. Íjat az használhat, aki legalább 3 íjászedzésen részt vett, és a versenyen megfelelő eredményt ért el.
- 4. Pajzs:** A pajzsot nálunk csak védekezésre lehet használni, azonban ez a fegyver véletlenül is veszélyes lehet avatatlan kezekben. A pajzshasználatot alkalmi edzéseken lehet gyakorolni. Pajzsot használhat, aki legalább 3 pajzsos-edzésen részt vett és a mesterek alkalmasnak ítélik.

5. **Lándzsa.** A legveszélyesebb az általunk használt fegyverek közül, ezért kalandban, csak a legalább testőr szintű játékosok használhatják, akik már több éves harci gyakorlattal rendelkeznek. Alkalmi edzéseken lehet gyakorolni. Minimum 5 edzés szükséges.
6. **Lovaglás.** A *Cyberiad* család lovasairól híres, ezért az ide tartozó minden harcosoknak ajánlott, **testőr** szintűeknek kötelező legalább alapszinten megtanulni lovagolni. Aki karakterét itt indítja, annak egy ingyenes lovaglást biztosítunk. A lovaglást egyénileg egyeztetett időpontban, ill. a Cyberiad-napokon lehet gyakorolni. Ha már kialakult a kalandok menetrendje, tervezzük lovasok közreműködését is.
7. **Mágia.** A varázslók, hasonlóan a harcosokhoz, különböző szinteket szerezhetnek. Ez egyrészt a varázslóként végigküzdött kalandok számától, másrészt a varázsló-felszerelés, varázskellékek mennyiségétől és minőségétől, ill. a **TAPASZTALATI PONTOK** -tól függ. A különböző szintű mágusok, különböző erősségű varázslatokat használhatnak.

A különböző családokban, más-más varázslótípusok a jellemzőek:

|                   |      |  |
|-------------------|------|--|
| Cyberiad varázsló | Szél | Időjárás, madarak, stb....                       |
| Mongisard mágus   | Tűz  | Tűzvarázslatok, alkímia, stb....                 |
| Karaax sámán      | Föld | Ásványok, drágakövek, enyhe fekete mágia, stb... |
| Gal-aryon druida  | Víz  | Vízvarázslatok, növények, gyógyítás stb....      |

Vannak varázslatok, amit bárki használhat, vannak, amit csak varázslók, és vannak olyan különösen nehéz és veszélyes varázslatok, amit csak az arra specializálódott mágusok képesek használni. A saját elemű varázslatokat, természetesen könnyebben, és nagyobb hatásfokkal használhatja mindenki.

A varázslók fegyverhasználata korlátozott. Tört, egykezes baltát és max. 60 cm-es pengehosszúságú rövidkardot használhatnak támadásra, illetve védőfegyverként bőrpáncélt. Sisakot, pajzsot és vaspáncélt varázsló nem használhat.

Kivétel ezek alól minden varázsfegyver, varázspáncél, varázssisak és varázspajzs. Itt azonban a fegyverhasználatban való jártasságot követeljük meg. Pl.: Egy kétkezes varázskardot, csak vívásban mester-szintű varázsló használhat.

Nem varázsló kasztú kalandozók mágiahasználata annyiban korlátozott, hogy vaspáncélban és vassisakban nem lehet varázsolni. Természetesen ők csak a legegyszerűbb varázslatokat használhatják.

### **III. Kalandok**

Armourgard legfontosabb eseményei a havonta megrendezésre kerülő „*Kalandok*”. Ekkor minden játékos, karakterének megfelelő jelmezbe bújik és igyekszik teljes személyiségében eljátszani azt. Ekkor mindenkit a karakter-nevén kell szólítani. Teljesen Armourgard világának megfelelően kell viselkedni, beszélni, még mozogni is. Pl. egy tünde könnyű léptekkel suhan, míg egy Mongisard nemes gőgös léptekkel fog csörtetni.

A játék alatt kerülendő minden XXI. századi kifejezés, szó, szleng. A játék alatt tilos a mobiltelefon, karóra, dobozos üdítő, stb. használata.

A kalandok kerettörténete Armourgard történelmébe illeszkedik. Minden játékosnak tiszteletben kell tartani az Armourgardi aktuális politikai viszonyokat és törvényes rendet. Persze ez nem kötelező, de ne csodálkozzon az a magányos rendbontó, akit az őrség tömlöcbe zár.

Minden játékos küldetést kap, amit a játék során teljesítenie kell. Ez lehet egyéni vagy csoportos is.

A játék térkép alapján körülhatárolt területen folyik, arról kilépni nem szabad. A térképen tilosnak jelölt külsős területre lépni tilos. (Nyílt terepen folyó kalandnál ez különösen fontos, tilos elhagyni a kijelölt területet!)

### A harc

A harcok polifoam, vagy szivacs burkolatú fa fegyverekkel folynak.

Harcban a játékosoknak több élete lehet, alapból mindenkinek 3. Minden harci szituációban, minden fegyver egy életet sebez. Ez nem vonatkozik a varázsfegyverekre, a kivégzésre, orgyilkosságra, mérgezésre, és egyéb speciális „halálnemekre”.

A játékban használt páncélok és sisakok további életet adnak, amiket nyakba fűzött karton korongokkal jelölünk.

|                   |   |
|-------------------|---|
| Alap              | 3 korong  |
| Nyitott bőr sisak | +1 korong   |
| Bőr fazéksisak    | +2 korong (Ha a harc kezdetén nincs a harcos fején, azonnal veszít 2 életet.) |
| Nyitott vas sisak | +2 korong   |
| Kis bőrpáncél     | +1 korong (Mellvért, hát és vállvért)   |
| Nagy bőrpáncél    | +2 korong (Lábvédő köténnyel bővítve.)  |
| Vas páncél        | +2 korong   |

Tehát egy teljesen páncélozott Mongisardsard harcosnak 7 élete van

Minden harc **csökkentett sebességgel** folyik, a **találatokat csak jelezni kell**, nem igaziból lemészárolni az ellenfelet.

A fejbágás nagyon veszélyes és tilos!

A találati felület megfelel egy ujjatlan pólónak. Has, mell, hát és váll-találat sebez az öv vonaláig. Kéz, láb, nyak, fej és ágyék nem találati felület.

A pajzs nem ad plusz életet, avval szabályszerűen védekezni lehet.

A találatot a támadó mindig jelezze szóban is. Mivel páncélban szinte egyáltalán nem érezni a szivacsosított fegyvereket, ill. a csata hevében gyakran sima ruhában sem, minden esetben a találatot bevívó játékos meglátása a mérvadó. Éppen ezért mindenkit felszólítunk a becsületes játékra.

Ha valakit eltaláltak, akkor az illatő leguggol, vagy letérdel, letép egy korongot a nyakából. Ha a legyőzője kéri, akkor a korongot átnyújtja az őt legyőzőnek. Ezt a győztes elteheti tróféának, később ezeket **TAPASZTALATI PONT**-ra lehet beváltani. Azonban ez alatt a tróféát elvevő játékos ugyanúgy sebezhető, tehát egy csata forgatagában mérlegelni kell, hogy vajon megéri-e a kockázatot. Akármelyik félnél marad a korong, el kell tenni zsebbe, tarsolyba, vagy erszénybe. Eldobni nem szabad, hogy ne szemeteljünk. A földön térdelő legyőzöttet, a korong elrakása után hagyni kell, hogy biztonságosan felálljon, és újra bevethesse magát a harcba vagy akár el is meneküljön. Legjobban úgy értelmezhetjük a szituációt, hogy a megsebzett harcos „meghalt”, legyőzője, ha tudja, kifoszthatja, ezek után egy újabb harcos érkezik a csatába.

Az utolsó korong letépése után a játékos kiesett a játékból. Ekkor fegyverét két kézzel a feje fölé emelve elmegy a töltőre, ahol új életet kezdhet. A „halott” harcos senkihez nem szólhat, senkit nem akadályozhat, kísértetként ellebeg. A töltőn új korongot fűz nyakláncára és az éppen aktuális töltési feltételeknek eleget tesz.

Földre esett ellenfelet levágni, szűrni nem szabad, fölé tartjuk fegyverünket és azt mondjuk: „meghaltál”. Erre köteles letépni egy korongot. Földön fekvő harcos nem védekezhet, nem harcolhat tovább.

Karddal csak vágni szabad, a szúrás veszélyes és kerülendő.

### **Csatharc**

Az egységesen mozgó, fegyelmezett csapatok, minden valódi harcban, nagy előnyel tevékenykednek. Hogy ez itt is érvényre jusson az ilyen csapatok több előnyt élveznek.

Ehhez a következő feltételek szükségesek:

A csapat minimum, 5 főből áll, 1 *főnemes*, 2 *testőr*, 2 *harcos* felosztásban.

- A csapat családi hadrendjének és harcstílusának megfelelően van felszerelve, és aszerint is harcol, hadrendjét megtartva.

- A csapat rendelkezik zászlóval, hadi jelvénnel, vagy ha *félszerzet címerhordozó* van a csapatban, elegendő a címerpajzs is.

- Az ütközet elején a csapat hadrendjének megfelelően felsorakozik, a *vezér* harsány vezényszavára indul a támadás, a csapat pedig csatakiállításával veti magát az ütközetbe.

Ha ezek a feltételek teljesülnek, akkor a csapat az alábbi két előnnyel rendelkezik:

1. Harcban egyel több élete van a csapat minden tagjának. Vagyis az ütközetben az első találat mely a csapat tagjait éri érvénytelen.

2. Amíg a csapat harcol, egy arra kijelölt *harcos* rangú *zászmányoló* begyűjtheti az általuk legyőzöttektől az élet-korongokat, amit a vezér oszt el, lehetőleg egyenlően a csapattagok között. Ez a kaland végén történik. Ha nem jut mindenkinek ugyanannyi korong, akkor mindig a rangidős a kedvezményezett.

Ez a kedvezmény csak a hadrendben legyőzött ellenfelek korongjaira vonatkozik.

A *zászmányoló*nak, a korongok begyűjtése közben vigyáznia kell életére, nem sérthetetlen!

### **Töltő**

Az élő szerepjátékban, ha valaki a kaland folyamán elveszti az összes életét kísértetté válik, és fegyverét a feje fölé emelve köteles a legrövidebb úton a töltőre menni. Ezalatt semmilyen befolyást nem gyakorolhat a játék további menetére.

A játék során lehetnek eltérő alkalmi szabályok. Ilyen pl. a „nekromanta” szereplése, aki a töltőre igyekvő „bolyongó lelkeket” elfoghatja és fölhasználhatja őket saját céljaira, „zombit” csinálhat belőlük. Elképzelhető más hasonló alkalmi szabály is, ezeket mindig mindenki megtudja az alkalmas időben.

A töltő egy lándzsával, zsinórral, vagy más módon körülhatárolt terület, ahol a hősök újra életre kelhetnek, életüket „újrátölthetik”.

A töltő területére, és annak közelébe aktív játékos nem léphet.

A „szellem”, miután elérte ezt a területet, újra felfűzheti nyakláncára a karakterének megfelelő számú korongot, és az egyéb éppen aktuális töltési feltételeknek eleget tesz, pl.: eltölt egy bizonyos időt, vagy megvárja az érte jövő parancsnokát.

Ezek után új életre kelve ugyanazzal a karakterrel folytathatja a kalandozó a játékot. Persze alkalomadtán az is előfordulhat, hogy új karaktert kell indítani, ez pl. többnapos táborozásokon lehetséges.

#### **IV. TAPASZTALATI PONT**

A játékosok minden edzésen, kalandon, táborozáson TAPASZTALATI PONT-okat gyűjthetnek.

TAPASZTALATI PONT jár a legyőzött ellenfelek korongjaiért, a sikeresen teljesített küldetésekért, stb....

A TAPASZTALATI PONT -oknak fontos szerepe van a karakter szintlépésében.

Minden kalandon, edzésen, táborozáson be kell pecsételteni a jelenlétet a karakterkönyv megfelelő részébe. Ez feltétlenül szükséges a TAPASZTALATI PONT -ok megszerzéséhez és a szintlépésekhez. Az alábbi módon lehet TP-hoz jutni:

Szablya: vívó-edzésenként 1 TP (alap képzettségű vívóként végigharcolt kaland 1 TP)

Kard: vívó-edzésenként 1 TP (alap képzettségű vívóként végigharcolt kaland 1 TP)

Nyíl: íjász-edzésenként 1 TP (alap képzettségű íjászként végigharcolt kaland 1 TP)

Íjász-verseny 1-2-3 helyezéért 1-2-3 TP

Pajzs: pajzs-edzésenként 1 TP (pajzssal végigharcolt kaland 1 TP)

Lándzsa: lándzsa-edzésenként 1 TP (lándzsával végigharcolt kaland 1 TP)

Lovaglás: lovaglásonként 1 TP

Mágia: varázslóként végigharcolt kaland 1 TP ( minden 5 varázslat 1 TP)

Általános: kalandonként 1TP, minden 5 legyőzött ellenségtől begyűjtött élet-korong 1 TP, sikeresen teljesített küldetések 1 vagy több TP

#### **V. A felszerelésről**

Az élő szerepjáték nehezebb helyzetben van, mint képzeletbeli, vagy számítógépes testvérei. Mivel itt valódi ruhákra, fegyverekre, felszerelésre van szükség, ezeket be kell szerezni, vagy el kell készíteni.

Felszerelés és fegyverzet alapján négy kategóriába soroljuk a karaktereket.

- *Kalandozó*
- *Harcos*
- *Testőr*
- *Főnemes*

Ezeknek a kategóriáknak az egyes családokban lehet saját elnevezése is.

Az első, a *kalandozó* felszerelés a legegyszerűbb, ám ez nélkülözhetetlen a hangulatos játékhoz. Mivel ez többnyire közvetlenül a testen viseltruhadarabokból és a személyes használati tárgyakkól áll, ezt nem nagyon tudjuk kölcsönözni, ellentétben a felsőbb kategóriák felszerelésével. A *kalandozó* felszerelés tulajdonképpen egy középkori közrendű ember öltözete.

Armourgard világában a négy családot főképpen ruházatuk alapszíne alapján különböztetjük meg.

- **Karaax:** barna, szürke, bordó
- **Gal-aryon:** zöld
- **Cyberiad:** kék
- **Mongisard:** piros, fehér

Alapruházatnak használhatunk hétköznapi ruhadarabokat, de összeválogatásuknál ügyeljünk a megfelelő színre, illetve hogy ne legyen rajta semmilyen embléma, csík, felirat, zseb, zippzár, és dísz. A legalkalmasabb talán az egy szerű, belebújós felsőjű melegítő. A fekete színt lehetőleg kerüljük, mert az a gonosz karakterek sajátja lesz.

Téli játékhoz próbáljunk szőrme kucsmát, bundát, ill. régi kabátok kivágott szőrme bélését szerezni.

Saját pohár, kulacs, tarisznya jó ha van, erős bőrkesztyű pedig feltétlenül szükséges a játékon való részvételhez, mert ennélkül a fegyverek szivacsozása ellenére is beszerezhető fájdalmas kéz-sérülés.

Valamennyi felszerelési tárgy beszerezhető tőlünk, ill. a kalandokra bérelhető is a készlet erejéig.

Kérjük mindenki saját kalandozó alapfelszereléssel érkezzen, beleértve a bőrcsizmát, vagy bakancsot is.



## Felszerelési táblázatok

|                 | Kalandozó          | Harcos         | Testőr         | Főnemes      |
|-----------------|--------------------|----------------|----------------|--------------|
| Karaax          | bocskor            | szőrme mellény | bordó köpönyeg | sisak        |
| barna<br>fekete | nadrág             | balta          | lábszárvédő    | nagy pajzs   |
|                 | ing                | 2 dobófegyver  | kard           | harci pöröly |
|                 | bordó kendő, fejre | fegyveröv      | pajzs          | harci bárd   |
|                 | tarisznya          | prém kucsma    | tarsoly        | lándzsa      |
|                 | pohár              |                |                |              |
|                 | kulacs             |                |                |              |
|                 | bőrkesztyű         |                |                |              |

|               | Kalandozó  | Harcos (kósza)    | Testőr       | Főnemes          |
|---------------|------------|-------------------|--------------|------------------|
| Gal-aryon     | csizma     | csuklyás köpönyeg | zöld köpeny  | sisak            |
| zöld<br>arany | nadrág     | fejdísz           | páncél       | nagy páncél      |
|               | ing        | fegyveröv         | díszöv       | nagy tünde pajzs |
|               | zeke       | szablya           | tarsoly      | lándzsa          |
|               | tarisznya  | íj, nyíl          | kendő,nyakba | 2 szablya        |
|               | pohár      | tegez             | pajzs        |                  |
|               | kulacs     |                   | karvért      |                  |
|               | bőrkesztyű |                   |              |                  |

|          | Kalandozó  | Harcos     | Testőr                | Főnemes       |
|----------|------------|------------|-----------------------|---------------|
| Cyberiad | csizma     | süveg      | sisak                 | nagy páncél   |
| kék      | nadrág     | kék köpeny | páncél                | páncélkesztyű |
|          | ing        | fegyveröv  | díszöv                | lándzsa       |
|          | zeke       | szablya    | tarsoly               |               |
|          | tarisznya  | íj, nyíl   | kendő,nyakba és fejre |               |
|          | pohár      | tegez      | pajzs                 | lószerszám    |
|          | kulacs     |            | karvért               |               |
|          | bőrkesztyű |            |                       |               |

|                | Kalandozó  | Harcos (csuklyás) | Testőr (lovag)        | Főnemes (sard) |
|----------------|------------|-------------------|-----------------------|----------------|
| Mongisard      | bakancs    | csuklya           | sisak                 | fazék sisak    |
| piros<br>fehér | nadrág     | piros köpeny      | páncél                | nagy páncél    |
|                | ing        | fegyveröv         | díszöv                | páncélkesztyű  |
|                | zeke       | kard              | tarsoly               | normann pajzs  |
|                | tarisznya  | íj, nyíl          | kendő,nyakba és fejre | lándzsa        |
|                | pohár      | tegez             | pajzs                 |                |
|                | kulacs     |                   | karvért               |                |
|                | bőrkesztyű |                   |                       |                |

## **VI. Varázslás**

Varázslók tudnak varázsolni!

A varázslók fegyver és páncélhasználata igen korlátozott. Varázslataik erősek, de amíg varázsolnak igen sebezhetőek, ezért mindenképpen csapatban érdemes harcolniuk. Ha varázslás közben megsebzik, újra kell kezdeni a varázslás folyamatát.

A varázslás módja: A varázsló hangosan fölolvassa a tekercset, majd összetépi, és ha van anyagi komponens hozzá, akkor azt előveszi és használja.

A varázstekercsen rajta van minden tudnivaló.

Nem varázsló karakterek csak mana-ital fogyasztásával tudnak varázslatokat alkalmazni, de abból is csak az egyszerűbbeket.