



SMARAGD

Élő szerepjáték
Penc, 2026

Tartalomjegyzék

Smaragd LARP 2026	2	2.3 A falu lakói	6
1 Csapatok	3	3 Játékmenet	8
1.1 Lovagok	3	4 Játékszabályok	9
1.2 Zsoldosok	4	4.1 Szerepjáték	9
1.3 Tulipános rend	5	4.2 Fegyverek	9
2 Csepkefalva	6	4.3 Párbaj	9
2.1 A falu környéke	6	4.4 Csata	9
2.2 A falu	6	4.5 Ispotály	9
		4.6 Általános	9

Bevezetés

MI IS AZ AZ ÉLŐ SZEREPJÁTÉK?

Az élő szerepjáték, LARP (ami az angol kifejezésből - Live action roleplaying game - származó mozaikszó) egy olyan játék, ahol a játékosok általában egy előre megalkotott „valóságban” játszanak végig, de ahol ők maguk az élő szereplők. A párbeszédnek nincsenek előre megírva, ott a helyszínen rögtönöztek. A legtöbb LARP rendelkezik egy saját szabálykönyvvel, mely alapján a játékosok megalkotják a saját eljátszandó karakterüket.

Mindamellett, hogy a játékban korlátok (szabálykönyv, karakterlap) is érvényesülnek, s a társak jelenléte is kontrollt ad, lehetőséget nyújt az egyéni ötleteknek, és arra, hogy a játékosok egy tőlük független karakter bőrébe bújhassanak. Fontos részei lehetnek a különféle díszletek, jelmezek, kellékek és elkészítésük is.¹

ADMARI KRÓNIKÁK

Admar az a képzeletbeli királyság, amelyben ez az élő szerepjáték játszódik. Kultúrája, hangulata a középkori Európát idézi, de mesés elemek is megtalálhatóak benne.

Az ország élén a király áll. A tartományurak a hűbéresei, de a király akaratát az "Udvaros" lovagrend az egész országban érvényesíti. Ez az elit katonákból álló egység nem csak hadi, hanem komoly politikai tényezőként is működik.

A királyságnak csak néhány kővára van. A vidék nagy része falvakból és tanyákból áll. Az erdők, mezők, hegyek lakói meglehetősen szabadságban élnek a király fennhatósága alatt. Virágzik a kereskedelem, de az utakról nem érdemes letérni, és kíséret nélkül sem szokás elindulni. Szörnyű bestiák, koboldok, orkok, rablók garázdálkodhatnak a vad vidéken.

A KÖZELMÚLT ESEMÉNYEI

Admar királysága háborúban áll északi szomszédjával, Ogrullal. A királyság egyetlen érclelőhelye a Sötét-erdőben van. Ahogy az északi háború egyre erőteljesebben tombol, a kitermelésre nagy nyomás nehezedik. Szükség van a kardokra, lándzsákra, pajzsokra. Ebben a nehéz időszakban történik a katasztrófa: egyszerre nem

¹Wikipedia, "Élő szerepjáték szócikk" alapján, Hozzáférés: July. 27, 2025. Utolsó módosítás: Dec. 01, 2024.

jön több ércszállítmány az erdőből. Hiába mennek be a szállítmányozók az erdőbe, senki sem tér vissza. Egyesek szerint teliholdas éjszakákon látszik csak, hogy valami-féle láthatatlan kupola veszi körbe a területet.

Az uralkodó - nincs mit tenni - kénytelen volt elküldeni a frontról néhány megbízható lovagját. A termelésnek feltétlenül újra kell indulnia.

Az erdő szélén - a határvonalon kívül - fekszik Csepkefalva. A kis település egyik napról a másikra felbolydult méhkasszá változott. A falu határában verték fel sátrukat a lovagok. A közeli kiserdőben szerencsevadászok, számkivetettek csoportja jelent meg. Feltűntek egy titokzatos társaság tagjai is. Mindenki a bányákhoz keresi az utat.

SMARAGD

Az első szerepjáték (remélhetőleg egy epizód a későbbiek sorában) a Smaragd jelzöt kapta. A bányavidék megnyitásával ugyanis ez a drágakő kulcsszerepet fog játszani. A játékosok csoportjai a maguk módján próbálják meg majd megtalálni a kupola felszámolásának a módját - a smaragdok segítségével.

A HELYSZÍN

Egy olyan tanya, ami kiválóan hozza egy középkori falu hangulatát. Az épületek: a földműves háza, a kovácsműhely, lovarda - mind valódiak, működő létesítmények. A fontosabb falusi szereplők "nem-játékos-karakterek" lesznek, akik küldetéseket adnak majd és segítenek a kalandok kibontakozásában, a történet előremozdításában. A jelmezek és a szerepjáték színvonala természetesen a játékos közösségen fog múlni.

INFORMÁCIÓK

- Helyszín: Penc
- Időpont: 2026 augusztus 21-23
- Költség: 3000Ft hozzájárulás (játéktárgyak, élelem a fogadóban)

Jelentkezés, érdeklődés:

Facebook: facebook.com/admarikronikak

Honlap: admarszerepjatek.github.io/smaragd

Email: admarszerepjatek@gmail.com

SMARAGD
LARP
2026



1. fejezet

Csapatok

1.1 LOVAGOK

Céljuk a bányák megnyitása, az érkitermelés újraindítása. Csepkefalvára ketten érkeztek, de látva a helyi fejleményeket, azonnal nekikezdték egy helyi milícia felállításában.

Vállalt értékek: Rend, becsület, tekintély

Felépítés: Az újoncokból - miután bizonyították hűségüket - milicisták lehetnek. A kiemelkedően teljesítő milicistáknak lehetőségük van arra, hogy felvegyék őket a lovagrendbe.

Meggyőződés

A lovagok úgy vélik, hogy a kupola valamilyen ellenséges ármány eredménye. Felszámolásához - ősi hőstörténetek alapján - tíz smaragdot tűzbe kell helyezni olyankor, amikor a szél az erdő felé fúj.

★ FELSZERELÉS

Újoncok

Fehér tunika, derékszíj, fegyverek



Milicisták

Vörös-fehér (pepita) tunika, derékszíj, fegyverek



Lovagok

Fehér tunika, láncing vagy lemezhéjt, fegyverek



1.2 ZSOLDOSOK

A közeli munkások - akik a bányavidék elzárása óta nem jutottak vissza a bányákba - már megunták a várakozást és azt is, hogy a haszon nagy része eddig a királyi kamarákba ment. Létrehoztak egy érdekvédelmi tömörülést, a "Céh"-et. Mivel a távoli, elhúzódó háború miatt a közelmúltig minden katonai jelenlét megszűnt, egy ideje már nem bíznak a rendfenntartó erőkben. Pénzüket összedobva zsoldosokat béreltek a bányák megnyitására. Meggyőződésük, hogy ha saját erőből visszanyernék a tárnákat, új, kedvezőbb feltételeket diktálhatnának.

Kapcsolatok: A lovagok árgus szemekkel figyelik őket, a viszony közöttük meglehetősen feszült, de eddig vérontás még nem tört ki közöttük.

Vallott értékek: Szabadság, egyenlőség, haszonszerzés

Felépítés: A zsoldosok táborába számkivetettek gyülekeznek. Belőlük - miután bizonyították rátermettségüket - betyárok lehetnek. Közülük kerülnek majd ki a fizetett zsoldosok.

Meggyőződés

A zsoldosok - ősi bányász legendák alapján - úgy vélik, hogy a kupola egy új járat megnyitásakor keletkezhetett, amolyan átok eredményeképpen. Ennek felszámolásához nézeteik szerint tíz smaragdot porrá kell törni, vízbe szórni és üstben elforralni olyankor, amikor a szél az erdő felé fúj.

★ FELSZERELÉS

Számkivetettek

Barna tunika, derékszíj, fegyverek.



Betyárok

Mint a számkivetetteké plusz valamilyen állatbőr vagy prém



Zsoldosok

Mint a betyároké plusz valamilyen vért



1.3 TULIPÁNOS REND

Van egy harmadik tábor is. Ez a társaság nyíltan az Admar-Ogrul békekötés pártján áll. Egy gazdag nemes, Tibald herceg szponzorálja őket. Ők is azért érkeztek Csepkefalvára, hogy a bányavidéket maguknak megszerelve kierőszakolják a béketárgyalások újranyitását.

Vallott értékek: Tudomány, mértékletesség, a cél szentesíti az eszközt

Kapcsolatok: A lovagok ellenségesen tekintenek rájuk, árulóknak tartják őket. De Tibald tekintélyének hála nyílt viszály még nem tört ki közöttük. A zsoldosok egyszerűen csak fenntartással kezelik őket, versenytársat látnak bennük.

Felépítés: A Tulipános rend táborába gyülekező érdeklődők a tanoncok. Közülük kerülnek ki majd - miután bizonyították megbízhatóságukat - a segédek. Amennyiben egy segéd kitűnő rátermettséget mutat, akár mesterre is avathatják.

Meggyőződés

A Tulipános rend meggyőződése - amelyet egy öreg alkimista beszámolójára alapoznak - a kupola egy olyan mérgező kigőzölgés eredménye, amelyet vulkanikus tevékenység megújulása okoz. Hogy az út ismét járhatóvá váljon az erdőbe, tíz smaragdot egy batyuba kell kötni, és be kell hajítani az erdőbe. A folyamatot ismételve kell befelé haladni, és megtisztítani az erdőt.

★ FELSZERELÉS

Tanoncok

Sárga csuklya, fegyverek



Segédek

Kék csuklya, fegyverek



Mesterek

Fekete csuklya, fegyverek



2. fejezet

Csepkefalva

2.1 A FALU KÖRNYÉKE

A lovagok, zsoldosok és tulipánosok táborai a falu környékén, de eltérő irányokban helyezkednek majd el.

A lovagok tábora egy mezőn lesz. A zsoldosoké egy kis erdőben. A tulipánosok tábora a dombon.

A játékosok a saját táborukat tetszőlegesen alakíthatják, fejleszthetik. Itt pihenhetnek, főzhetnek, átbeszélhetik a lépéseiket stb. Sátraikat felállíthatják a táborhelyük mellett. Polifoam szivacs, hálózsák, alapvető táborozási felszerelés ajánlott.

A "temető" - ahol az elesett játékosok egy órát eltöltenek mielőtt visszaállhatnak a játékba - a falu szélén lesz.

2.2 A FALU

A falu központi helyen van, a játékos interakciók jelentős része itt fog történni. Több épület is a játékos rész lesz. A kovácműhelyben a nap folyamán valódi kovácmunkák is fognak zajlani, az állattenyésztő etetni és itatni fog stb. Sok küldetés kapcsolódik majd ehhez a helyhez.

Víz és kinti WC elérhető lesz a faluban. Játékbeli pénzért valódi élelem lesz kapható, egyéb játéktárgyak mellett.

2.3 A FALU LAKÓI

★ FÖLDMŰVES

A gazdaság alapja: a föld. Valakinek azt is meg kell művelnie, különben nem lesz élelem. És munka van bőven. De azért akad idő egy kis beszélgetésre is: ő a helyi történetek alapos ismerője.

A földműves küldetéseket ad, segídet fogadhat, dolgozik, élelmiszert árul.

★ KOVÁCS

A falu kézművese. Egy korábbi hadjárát veteránja, maga is ért a fegyverforgatáshoz.

A kovács küldetéseket ad, segídet fogadhat, dolgozik, fegyvert árul, kovácsolást tanít.



★ ALKIMISTA

Gyógynövények, gyógyfőzetek, párlatok, praktikák ismerője. A primitív tudomány szakértője.

Az alkimista küldetéseket ad, segídet fogadhat, gyógynövényeket gyűjt, gyógyfőzeteket készít és árul, tanít.



★ KERESKEDŐ

Világlátott ember, sok értékes kincs birtokosa. Utazni nem veszélytelen, úgyhogy gyakorolt fegyverforgató is, aki sok vidéket megjárt, tapasztalatokat gyűjtött.

A kereskedő küldetéseket ad, segídet fogadhat, ad-vesz, kölcsönt ad kamatra, tanít.



★ ÁLLATTENYÉSZTŐ

Gondot visel a falu állatairól.

Az állattenyésztő küldetéseket ad, segídet fogadhat, etet, itat, ganajoz, dolgozik, élelmiszert árul.



★ FOGADÓS

Étel, ital kapható a fogadóban. De egy-egy kíváncsi vándor más jellegű árucikket is kaphat itt a pénzéért. A kocsmáros mindenféle pletyka, híresztelés, titok mesteri forgatója.

A kocsmáros küldetéseket ad, segídet fogadhat, ételt, italt és információkat is árul.



3. fejezet

Játékmenet

1. NAP

- Érkezés
- Táborverés
- Ismerkedés a környezettel
- Fegyverek bevizsgálása
- Instrukciók
- Játékezdés

Fix események: Főzőverseny, dalverseny



2. NAP

- Küldetések
- Smaragdok gyűjtése
- Harc?
- Vagy diplomácia?
- Netalán intrika?

Fix események: Aréna, íjászverseny



3. NAP

- Folytatódik a történet
- Végkifejlet
- Összefoglalás
- Zárás
- Jutalmak osztása
- Búcsúzkodás

Fix események: Nagy csata



~~~~~



## 4. fejezet

# Játékszabályok

## 4.1 SZEREPJÁTÉK

Mindenki próbálja magát a lehető legjobban beleélni a karakterébe. Csapaton belül bármilyen "off" társalgás nyugodtan folytatható, amíg az a szerepben lévő társakat nem zavarja. Egyébiránt kerüljük a nem játékba illő témákat. Káromkodás, anyázás stb. nem megengedett. Játékba illő "szidalmak" mint például "Gyere ki te gyáva féreg! Küzdj meg velem!" (amelyek a játékba beleillenek) alkalmazhatóak.

## 4.2 FEGYVEREK

A játékon olyan fegyverek használhatóak, amelyek a legnagyobb valószínűség szerint nem okoznak majd sérülést. A legegyszerűbb megoldás erre a polifoammal (legalább kétszeresen) beburkolt, leragasztószalagozott fakard. De más modernebb szivacsfegyverek is alkalmazhatóak.

Íjak esetében viszonylag gyenge íjak (max 20 font) használhatóak. A nyílvesszők nem lehetnek hegyesek, és szemgödörnél nagyobb polifoam dunccsal kell ellátni őket.

Pajzsokat, vérteteket lehet használni. Ezek nem készülhetnek szivacsból vagy kartonlapból. (A pajzs lehetőleg készüljön fából, bőrből vagy fémből; a vért lehetőleg készüljön bőrből vagy fémből stb.)

A szervezők a játék elején átnézik a fegyvereket, ha valamit veszélyesnek, túl keménynek, nem megfelelőnek találnak azt kitiltják. Lesz néhány szabad felhasználású fegyver, ha valaki fegyver nélkül maradna. Szükség esetén felveheted velünk a játék előtt a kapcsolatot, és segíünk a fegyvered elkészítésében.

## 4.3 PÁRBAJ

A játék során sor kerülhet párbajokra. Amennyiben a felek megállapodtak abban, hogy párbajozni fognak, kívülről abba beavatkozni, vagy a résztvevőnek abból elmenekülni halálos szegény. A feleknek arról is előre meg kell állapodniuk, hogy a párbaj életre megy, vagy "első vérig". Amennyiben életre, a vesztes elterül, majd amikor a küzdelem teljesen elcsendesedett, az ispotályba távozik. Amennyiben a párbaj "első vérig" tart, a

találatot kapott játékos féltérre ereszkedik, és felemeli a kezét, meghajtja a fejét. Ezzel jelzi azt, hogy veszített. Ellenfele ilyenkor nem végezhet vele, vissza kell lépnie, a párbajnak vége.

A küzdelem során találati felület az ujjatlan póló lefedte terület.

## 4.4 CSATA

A játék során kialakulhatnak csaták. Találati felület itt ugyanúgy az ujjatlan póló lefedte terület. Amelyik játékost találat érte, elterül a földön. Amennyiben az a veszély fenyegetne, hogy ráléphetnek, ehelyett kezét felemelve (jelezve, hogy alulmaradt) odébb is mehet, messzebb a küzdelemtől. Amikor a csatának vége, az elesettek az ispotályba távoznak. Sötétedés után nem lehet csatázni. Táborban alvó játékostársakat nem lehet legyilkolni. Ne is ébresszük őket fel.

## 4.5 ISPOTÁLY

Az elhunyt játékosnak az ispotályba kell mennie. Fél óra múlva állhat ismét játékba. A játékba visszaállt karakter csak homályosan emlékszik sérülése körülményeire, közvetlen legyőzőjére pedig egyáltalán nem. Más szóval kerüljük a játék szempontjából erőltetett bosszúhadjáratokat.

A többi karakter az ismét játékba állt karakterhez úgy viszonyul, mint aki hosszú, igen súlyos sérülésből gyógyult fel.

## 4.6 ÁLTALÁNOS

Élelemről mindenki magának gondoskodik. Lesz azért játékbeli pénzért kapható étel is. Készülj olyan ruházattal és jelmezzel, hogy ne fázz este sem. A közös táborozás az élmény része.

Vigyázz a másikkal! Vigyázz a másik holmijára! Ne edd meg más kajáját! Ne csalj! Arra törekedj, hogy te is de mások is jól érezzétek magatokat!

Képek olyan régi játékokról, amelyeken a szervezők részt vettek [2005-2010]

