



## SZEREPIJÁTÉK SZABÁLYZAT

A Tendaji egy chat alapú szerepjáték, ami azt jelenti, hogy a játékosok mind különböző chatszobákban játszanak, értelemszerűen a helyszínektől függően. Mint minden szerepjátékban, itt is van egy "irányító", a Mesélő, aki egyrészt felügyeli a játék tisztaságát, másrészt pedig ő szolgáltatja az esetleges helyszín leírásokat, NPC-ket (nem játékos karaktereket), illetve a játék cselekményének kibontakozását.

A Tendaji Mágusképző az Ankhastic Szerepjátékok tagja, amely készítette korábban már a Roxfort B. & és Varázslóképzőt, Az Új Világot, a Vaalandert valamint a Vedantart is, és ezekben az a közös, hogy mindben fontos szerepe volt a történetnek, melyet a Mesélő segítségével fogtok fokozatosan megismerni.

### **A karakterekről:**

A játék Kelet-Afrikában fog játszódni, mivel ott helyezkedik el az iskola, azonban ez egy nemzetközi intézmény, vagyis a világ minden tájáról érkezhetnek tanulók, nemzetiségtől függetlenül. Az oktatás nyelve a játékban az angol, természetesen mi ezt magyarul játszunk ki.

A játék a Harry Potter világában játszódik, miután 1998-ban Voldemort meghalt, végleg. Ennél fogva nem lehet Gyűrűk Urában, és más fantasy világok lényeként játszani, sőt a diák karakterek szigorúan csak emberek lehetnek.

Ami a neveket illeti, nem lehet használni a Harry Potter könyv és filmsorozatban található karakterek, színészek neveit, s ugyanez vonatkozik a többi híres műre is. Olyan általános nevek, mint például George vagy Smith, természetesen használhatóak. Fontos továbbá, hogy a név kapcsolódjon a karakter nemzetiségéhez, vagyis egy tősgyökeres indiai ne legyen George Smith. Ajánlom a [www.behindthename.com/](http://www.behindthename.com/) címen elérhető névgenerátort, ahol a legtöbb nemzetiséghez való nevet lehet találni.

Alakíts ki egy személyiséget a karakterednek, amelyhez a későbbiekben mindig legyél hű. Persze események, történések változtathatnak a karaktered jellemén, de ennek mindig fokozatosnak kell lennie. A jellemnek mindig tükröznie kell a karaktered korát is. A Tendaji Mágusképzőben legalább 13 évesnek kell lennie a diákoknak, viszont felső korhatár nincsen.

### **Alapvető fogalmak és rövidítések:**

**Karakter (becézve kari):** Az a személy, akit te irányítasz, a szerepjáték alatt az ő életét igazgatod.

**User (felhasználó):** A user te vagy, aki a számítógép előtt ül, és a karaktert irányítja.

**OFF:** Olyan dolgok, amelyeket nem a karakter, hanem az user mond a játék közben. Zárójelbe kell tenni az OFF üzeneteket.

**NOFF:** Felszólítás, hogy ne folytasd tovább az OFFolást.

**In character (IC):** A karakter szemszögéből nézve a dolgot. Ez maga a játék, amikor a karakteredet irányítod.

**Out of character (OOC):** User szempontjából nézve a dolgot. Ezek az OFF-dolgok lényegében, csak szakkifejezéssel.

**Multi:** Második, harmadik, negyedik, és így tovább karakter egy felhasználó keze alól, egy, és ugyanazon oldalon. Ezen az oldalon ez tilos, csak a Mesélő engedélyével lehet. Alapjában véve minden játékosnak csak 1 karaktere lehet.

**Irreális:** Olyan dolgok minősülnek irreálisnak, amelyek elképzelhetetlenek, irracionálisak. Ilyen például az, hogy egy törékeny alkatú nő 100 mázsás súlyokat cipel.

**Non Player Character (NPC):** Magyarul „**nem játékos karakter**”. Ez egy olyan karakter, amely nem rendelkezik állandó useres irányítással. Általában a mesélő feladata irányítani ezeket a karaktereket.

**Mesélő:** A mesélő egy olyan személy, aki minden karakter felett áll. Szabadon beleszólhat a játékosok életébe, büntetlenül, sőt, meg is torolhatja azoknak bizonyos cselekedeteit, történéseit. Az ő szava mindig szent a játékban, legyen bár szerinted igaza, vagy sem, neked azt követned kell.

### **Szerepjátékos jelölések:**

Hogy a különféle üzeneteket, dolgokat a szerepjátékban meg tudjuk különböztetni, ezért alkalmazunk más és más jelöléseket, ezzel is jelezve, hogy most éppen mit akarunk tenni a karakterünkkel: beszéltetni, gondolatát leírni, vagy cselekedetet végrehajtani. Ezen kívül még van pár jelölés, de az alábbiakban leírom neked mindet:

**Életkor jelölése:** Hogy meg tudjuk különböztetni, melyik karakter gyerek, és melyik felnőtt, ezért a nevedbe egy jelölést kell tenni, az elejére. Amennyiben felnőtt a karaktered, akkor egy "A" betűt helyez a neved elé, hogy valahogy így nézzen ki: A\_Caroline\_Black; ha pedig gyerek, akkor egy "K" betűt ugyanilyen formában. Egy karakter 24 éves kortól számít felnőttnek ebben a szabályban. Ennek ellenére jogilag a varázsvilágban még mindig 17 éves kortól számít felnőttnek a karakter.

**Cselekvés:** Amennyiben a karakter cselekedetét akarod leírni, hogy éppen mit tesz, akkor az alábbi jelölést kell alkalmaznod:

- A chat-be be van építve egy ilyen funkció, amelyet egy kóddal hívhatunk elő. A kód a következő: /me és a cselekvés maga. Így ha ezt írod be, hogy /me **besétál a vendéglőbe**, akkor ez fog megjelenni a chatablakban: **Caroline Black besétál a vendéglőbe**. (persze az elején a Caroline Black helyén a te neved fog megjelenni, ha te írod.

- Illetve ha késztesz valakit, vagy valamit, hogy tegyen meg valamit, és ő ennek nem tud ellenállni, akkor két csillag közé kell írni. Így például, ha megkötöztél valakit, és jelezni akarod, hogy nem tud beszélni, akkor

a következőt gépeled: **\*Jack nem tud beszélni\***

Vagy ha van egy állatod, akkor őt is készítheted cselekvésre, vagy irányíthatod is: **\*a macska felugrik az ételért\***

Végül egy példa olyan esetre, ha valakivel csinálsz valamit, akkor annak a hatását is így írhatod le: *\*Peter a lökés erejétől beesik a két asztal közé\**

**Gondolat:** Amennyiben azt szeretnéd leírni, hogy a karaktered éppen mit gondol, akkor az alábbi sémát, jelölést kell használnod: ~gondolat helye~. Hullámos vonalat az Alt Gr+1-es gomb együttes lenyomásával tudsz írni.

Egy példa: ~Már megint késni fogok a munkahelyemről... Ez már a 3. eset egyhuzamban. Remélem, hogy a főnököm nem veszi észre.~

**Beszéd, megszólaltatás:** A beszéltetéshez, megszólaltatáshoz a chates szerepjátékban semmilyen jelölést nem használunk. Ilyenkor simán, mindenféle jel nélkül írjuk a szöveget, mint például: *Szolgálhatok még valamivel, esetleg?*

**Reakción kívüli dolgok jelölése:** Ebbe a csoportba az olyan dolgok kapcsolódnak, amik egyfajta útmutatást adnak a reakcióhoz, ilyen például az, hogyha sokan vannak egy helyen, és te ebbe megjelölöd, hogy most mégis kihez beszélsz (persze erre a cselekvésben is lehetőség van), vagy ha egy chatablak több helyszínhez is kapcsolódik, jelölheted ebben, hogy te éppen melyikben vagy. Ezeket kapcsos zárójelek (Alt

Gr+F a nyitó-, Alt Gr+G a záró tagja) közé tesszük. Például:

*[Az előtérben, George-hoz]*

*\*Lassan feláll, és elkezd sétálni a kiszemelt férfi felé.\**

**OFF, OOC üzenetek:** Amikor olyan üzenetet akarunk írni, amit nem a karakter csinál, hanem az user, vagyis mi mondunk, és mindenkire vonatkozik, akkor alkalmazhatunk egy ún. OFF-jelölést, amit két sima zárójel közé teszünk, tehát: (OFF üzenet helye)

Például: *(Bocsi, de most rohannom kell, addig a karakterem bent marad, hamarosan jövök.)*

Amennyiben csak egy személyre vonatkozik az adott useresen mondott dolog, akkor ne az OFF jelzést használjuk, hanem privát üzenetben írjuk meg neki, hiszen a sok OFF rondítja a játékot. *Az OFF-ot a mesélő a NOFF (Ne offolj!) üzenettel szüntetheti meg, erre hallgatni kell! Akkor alkalmazza, ha az OFF-üzenetek jelentős többségnek örvendenek a szerepjátékosokkal szemben.*

### **Chaten-való viselkedés:**

**Flood:** Flood azt jelenti, amikor a chaten folyamatosan, sokszor egymás után ugyanazt írod be. Ez szigorúan tilos.

**Tördelés:** A beírt szöveg megfelelő tördelése mindig fontos. Nem szabad ok nélkül nagyon hosszú üzenetet írni, vagy egyenként elküldeni a szavakat. Ha mégis ezt teszed szerepjátékban, akkor a hosszú üzenet a karaktered hadarását jelzi, ha pedig egyenként írod a szavakat, akkor pedig a szavak között kisebb szünetet hagy mindig a karakter.

**Káromkodás:** OFF-ban tilos cáromkodni, azonban szerepjátékban a karaktereknek megengedett, viszont nem szabad nagyon eldurvulni vele, mert a Mesélő közbeszól, illetve a tanár karakterek.

**Személyeskedés:** Nem szabad komolyan venni a szerepjátékos ellentéteket a felhasználóknak, hiszen ez csak játék.

**Realitás:** Nagyon fontos, hogy a karaktered reális legyen minden helyzetben. Ne legyen hihetetlen dolgokra képes, ne csak erősségei legyenek, hanem gyengeségei is, és legyen konzekvens.

## Varázslás:

Mivel boszorkányokról és varázslókról van szó a játékban, természetes dolog a varázslás is. Mivel a Harry Potter világában vagyunk az ott levő szabályok érvényesek itt is. Muglik előtt tilos varázsolni, ahogy a főbenjáró átkokért is életfogytiglan jár.

A varázslás szerepjátékban viszonylag egyszerűen működik. A karaktered kimondja a varázsigét, például "Lumos!", és a pálca hegyén fény jelenik meg. Vannak olyan varázslatok is, amelyek igényelnek célzást, ilyen a legtöbb támadó bűbáj, de akár egy egyszerű zárnyító bűbáj is. Ilyenkor a pálcával az ajtóra, vagy támadás esetén az ellenfélre kell mutatni, aztán kimondani a varázsigét. A játékban ezt a következőképpen lehet rövidíteni:

Tegyük fel, hogy az ellenfél neve Peter, akire te most egy lefegyverző átkot küldesz:

**Capitulatus! \*Peterre\***

Ezután pedig be kell írnod minél hamarabb, hogy **\*talált\***, ami azt jelzi, hogy a varázslat célba ért. Amíg nem írod be ezt, addig Peternek lehetősége van védekezni pajzsbűbájjal, vagy másik varázslattal eltéríteni a tiedet, vagy akár egyszerűen félreugrani.

Sokszor a Mesélő ad információt arról, hogy sikerült-e a varázslatot végrehajtanod, vagy egy varázslatnak a végeredményéről.

A játékban a legtöbb varázslat a Harry Potter könyvsorozat magyar verziója szerint van, azonban néhány varázslatot átvettünk a filmekből illetve játékokból is, sőt vannak olyanok is, amelyek létezéséről tudunk a Harry Potter könyvekből, de nem tudtuk a varázsigéjüket, ezekhez készítettünk sajátot. A varázslatok listája folyamatosan bővül, és a lista nagy része az iskola könyvtárában lesz megtalálható. Fontos, hogy egy-egy varázslatot nem tudsz még használni, hogy tudod a varázsigét. Új varázsigéket a tanárok taníthatnak neked a szakkörön, vagy a szakkörön kívül a kijelölt mentorotok is segíthet a varázslatok elsajátításában. Ha megkaptad az ők, vagy a Mesélő engedélyét, akkor használhatod a varázslatot a későbbiekben is.

Az iskola összes diákja ismeri és tudja használni a következő 13 varázslatot már az iskolába való bekerüléskor, ez felvételi követelmény:

Lumos - Világító bűbáj, a pálca végén fény jelenik meg.

Nox - Kiolítja a Lumos fényét.

Vingardium Leviosa - Lebegtető bűbáj.

Tájolj - Pálcánk északi irányba áll.

Capitulatus - Lefegyverző varázslat.

Finite - Egyes bűbájok és varázslatok hatásának megszüntetésére alkalmas, rontások ellen hatástalan.

Signum rubeus - Vörös jelzőfényt lövell a pálca.

Signum viridis - Zöld jelzőfényt lövell a pálca.

Exiscutum - Pajzsbűbáj.

Alohomora - Zárnyító varázslat.

Relaxio - Lazító (pl. csomót, láncot) bűbáj.

Aguamenti - Vízidéző bűbáj.

Diffindo - Vágó, szakító bűbáj.

Mivel az iskola diákja lehet minden legalább 13 éves boszorkány és varázsló, nincsen felső korhatár, vagyis lehetnek olyan diákjai az iskolának, akik varázsereje már túl van a fentebb felsorolt 13 varázslaton. Ők külön Mesélői engedéllyel, kortól, karakter háttértörténetétől, esetleges előképzettségétől függően tudhatnak több varázslatot is.

Értelemszerűen a felnőtt karakterek, akik már jártak korábban valamilyen varázslóiskolába, ők már tudhatnak nonverbálisan is varázsolni (a varázsige kimondása nélkül).

Ez a szerepjáték szabályzat bármikor módosulhat, bővíthet, ezért kérlek ellenőrizd rendszeresen az oldal híreit, ahol tájékoztatunk egy esetleges módosításról. A szabályzat nem ismerése nem mentesít annak betartása és betartatása alól.

Írta: Cevys (Mesélő)

Frissítések:

Tendaji Szerepjáték Szabályzat 1.1 - 2011.09.09. (Életkor jelölése)

Tendaji Szerepjáték Szabályzat 1.0 - 2011.08.11.