

Farkasszigeti LARP-Fesztivál

ConSensus LARP Studio

Mi ez?

(For english please click on this link: [LARP-Festival Farkassziget 2023](#))

A **CONsensus Larp Studio** reményeink szerint hagyományteremtő táborozós fantasy rendezvénye egy olyan kötetlen találkozóhely LARP-játékosoknak, ami elsősorban arra épít, hogy minél több teret adjon a résztvevők kreativitásának és ötleteinek, az ezen keresztül közös alkotásnak, de meghagyva a lehetőséget arra, ha valaki csak egy hétfvégét szeretne eltölteni baráti társaságban.

Az esemény alapelvei a következők:

- **Minimális mennyiségű “központi” történet:** A szervezői tartalom csak a játék kereteit adja, a tartalom elsődleges előállítói a játékosok.
- **Tartalom játékosai kézben:** A játék tartalmát elsősorban ti adjátok, ezt pedig a szervezők a játék keretein belül támogatni fogják. A játékon elsősorban egymás tartalmait tudjátok felfedezni.
- **Kis léptékű eseménynek:** A játék keretező eseménye ugyan egy nagy léptékű találkozó ami egy nagy eseményt elevenít fel, de egyik sem kötelező, egyik sem “ha ebben nem veszel részt mindennek vége” jellegű - ezt tartsátok észben a saját tartalmaitok megalkotásakor.
- **Rugalmas háttérvilág:** A játék világát szándékosan nem definiáltuk néhány mondatnál konkrétan, ugyanis szeretnénk ha ti töltenétek fel a saját hátteretekkel, amit a többiek a játék során felfedezhetnek. A játék világának nincs kánonja, nincs objektív igazsága - csak az egyes klánok hitvilágai.

Miről szól?

A LARP-fesztivál keretező eseménye a **klánok találkozója**, ahol a környező régiók klánjai összegyűlnek történelmük legfontosabb eseményéről, a **Sötét Hírnök** legyőzéséről való megemlékezésre valamint szövetségük megerősítésére egy olyan szertartás keretein belül, ami ezt a legendás eseményt eleveníti fel. A prófécia szerint a Sötét Hírnök valamikor vissza fog térni, így a klánok nem felejtethetik el az általa jelentett veszélyt: a találkozón újra és újra megválasztják maguk közül azokat a bajnokokat, akik képesek lesznek ismét kiállni ellene.

Azok, akik bajnokok kívánnak lenni, elsősorban a **klánok ajánlásait** kell megszerezniük, melyhez az egyes klánok különféle próbatételek elé állítják őket. Azok, akik elég ajánlást gyűjtenek össze, részt vehetnek a végső megmérettetésen, ahol kiválasztják az öt bajnokot maguk közül, akik hordozzák az ősök erekyeit, megtestesítve ezzel a legendás hősöket, akik egykoron legyőzték a Sötét Hírnököt.

Hatalmas presztízs egy klánnak, ha egy vagy akár több bajnokot is ki tud állítani maga közül, azonban a védelmezők nem felejtethet el, hogy elismertségük a szövetség tagjain múlik, hiszen egy klán sem adhat ajánlást saját tagjainak.

Ajánljuk neked ezt a játékot ha:

- Szeretnél aktív részese lenni egy olyan élszerepjátéknak amiben mint kreatív fél vehetsz részt a történet kialakításában
- Szeretnél egy fantasy környezetben zajló kötetlenebb játékon részt venni
- Szeretnéd felfedezni a többi játékos által a játékba hozott tartalmakat.

Nem fogod megtalálni a számításaidat, ha a következőket várod ettől a rendezvénytől:

- Mély, egyéni karakterekre írt történetek
- Bonyolult, többretegű plot
- Harcközpontúság - pontosan annyi harc lesz, amennyit te és a többi játékos a játékba hoztok.
- Szervezők által mozgatott történetszálak és szervezők által megjelenített ellenfelek, megoldandó problémák.

Mikor és hol?

Augusztus 31 - Szeptember 3. Püspökladány, Farkasszigeti Arborétum.

Utazásszervező dokumentum:

Ebben a doksiban lehet meghirdetni üres helyeket

 Farkasszigeti Larp Fesztivál - Utazásszervező

Költségek

A játék részvételi díja: **4000 Ft / fő** (mely nem foglalja magában a szállást, ezzel kapcsolatban kérjük keresd a szervezőket).

A befizetések pontos módjáról az egyéni jelentkezések indulásakor adunk részletesebb információt.

Hogyan vehetek részt?

Minden résztvevő az általatok megalkotott **klánok**ba tömörül. Egy klán legalább 8, maximum 12 játékosból áll - ha nem vagytok ennyien, kérdezzetek körbe, kihez tudnátok csapódni.

Egy saját klán megalkotásához a következőket kell kitalálnotok és a szervezőknek továbbítani:

- A klán neve
- A kapcsolattartótok személye és elérhetősége
- Egy vázlatos elképzelés arról, hogy milyen hangulatot céloztok meg magatoknak, kik vagytok úgy egyáltalán
- A próbatétel, amit annak kell kiállnia, aki az ajánlásotokért folyamodik. Ez lehet akár harci vagy ügyességi jellegű feladat, de logikai feladvány, elmejáték vagy valamilyen rituálé is - a lényeg, hogy teljesíthető legyen, maradjon a józan ész és biztonság

keretei között, valamint tükrözze a klánok megcélzott hangulatát. A pontos részletek kidolgozásában segíteni fogunk, így ezt nem kell még tudnotok a jelentkezés során.

A klánok részleteit, a karaktereitek szerepeit a klánon belül egy általunk biztosított közös felületen dolgozhatjátok ki, amit a klánok minden tagja lát és hozzá is szólhat.

Azt, hogy pontosan mi lesz a te karaktered, elsősorban a klánod többi tagjával kell egyeztetned, ugyanis velük fogsz együtt játszani - a közös klánlapon lesz lehetőséged leírni a karaktered ott betöltött szerepét, ami nekünk szervezőként csak azért fontos, hogy esetleg másokat irányba tudjunk állítani ha a saját tartalmukhoz keresnek egy specifikus jellegű külsős karaktert.

A részleteket teljesen rátok bizzuk, azonban azt kérjük, tartsátok tiszteletben azokat a kereteket, amiket a játék hangulatának szeretnénk hagyni:

- A játék amolyan **“klasszikus kardozós fantasy”** miliőt céloz meg, amibe elég sokféle történelmi korszak és kultúra keveredése beleférhet az ókoritól a kora és érett középkoron át akár a reneszánszig, de az újkori (akár steampunk) vagy épp jövőbeli dolgok már nem.
- **Nem definiálhatjátok önhatalmúlag azt, hogy a többi klán hogy viszonyul hozzátok**, azaz nem írhattok magatokhoz képest alá- vagy fölérendeltségi sem függőségi viszonyt, kivéve persze ha azt az érintett klánok tagjaival megbeszéltétek.
- Amit leírtok, az számotokra lesz igazság, a ti szokásaitokat, hitvilágotokat jellemzi - azonban **semmiképp sem abszolút vagy objektív igazság** a játék egésze szempontjából, még ha a karaktereitek annak is tartják.

Minden klán fog kapni egy regisztrációs kódot, amit a tagjainak oszthat ki, ezzel tudtok majd jelentkezni a játékra.

A regisztráció menete:

1. Szerveződjetek csapatokba, beszéljétek át, milyen jellegű klánban gondolkodtok és találjátok ki egy nevet a klánotoknak.
2. A megbízott kapcsolattartótok, töltsd ki ezt a rövid kérdőívet, amivel a klánok regisztrálásra kerül a játékra: <https://forms.gle/uJBvUTyaemGsbCXA8>
3. A kapcsolattartónak elküldjük a regisztrációs kódot amivel minden játékos egyénileg regisztrálhat majd a játékra
4. Az egyéni regisztráció megnyitása után (Ez Július második felében várható) minden klántag egyénileg regisztrálhat a megadott űrlapon.

Kommunikáció

A játék hivatalos kommunikációs csatornája a CLS Discord szervere, ahol az egyes klánok külön-külön csatornákat kapnak majd, és a szervezők is a nap nagyrésztében elérhetőek.

A szerveret itt érteke el: <https://discord.gg/T2dfNdqjft>

Mit értünk játékos tartalmak alatt?

A játék szervezésekor az egyik célkitűzésünk, hogy ha nektek van valamilyen ötletetek arra, hogy milyen sztorit, tartalmat hozzatok a játékba, annak a lehető legjobban teret tudjunk adni. Néhány példa arra, hogy mire gondolunk ez alatt:

- A játék központi helyszínéül szolgáló in-game táborban minden klánnak saját területet jelölünk ki, amit tetszés szerint kitölthettek, dekorálhattok, belakhattok.
- A klánok megalkotásakor kitalált próbatételek lesznek a legfontosabb "küldetések", ebben ha például eszközbeli vagy helyismereti segítségre van szükségetek a szervezőktől, azt szívesen megoldjuk a józan ész keretein belül.
- Szabadon hozhattok olyan belső történetszálakat, amiket a többi játékos felfedezhet vagy interakcióba léphet velük, de elsősorban a ti klánotokra van hatással. Ez lehet például egy örökösödési vita a klánon belül, egy klántag saját felnőtté válási próbája, vagy éppen kiházasítása, ilyenek.
- Egyeztethettek játék előtt más klánokkal, hogy szeretnétek valamilyen közös történetszálal egymással - ez lehet akár egy előzetes múltbeli konfliktus, követelés ami egymással szemben van, valami, amit a játék során meg tudtok oldani és a végére járni. Itt fontos, hogy ezt egyeztessétek a másik oldallal is

Mik lesznek a szabályok?

A játék jelentősen egyszerűsített szabályokkal működik, amik elsősorban a biztonságot és a játék folytonosságát szolgálják.

Általános alapelvek

A három alapelv

A játékot az alábbi három szabály működteti:

- Törekedj arra, hogy karakterben maradj!
- Reagálj mindenre!
- Ne várj el egy konkrét reakciót a cselekedeteidre!

Szeretnénk, ha a játékban mindenki etikusán, következetesen és jóhiszeműen venne részt - igyekezz a fentiekből kiindulni, és arra alapozni, hogy a többiek is lehetőségeikhez mértén szabályosan játszanak.

Játékidő és játékszünet

A hivatalos játékidő a bejelentett játékkezdéstől játékszűrésig (alapesetben péntek kora délutántól szombat éjfélig) tart, aki ebben az időszakban a játéktéren tartózkodik, az érkezést, távozást és a valós vészhelyzeteket leszámítva játékban levőnek tekintendő.

Mivel a játékban nem tervezünk szervezői oldalról olyan eseményeket, amik jelentős nyomás alá helyeznék a játékosokat, illetve csak kötött keretek között tudtok egymás klánjának "ártani", hivatalos bejelentett **játékszűrés nem lesz** - bármikor játékban lehettek a játék időtartama alatt, akár éjszaka is.

Játéktér

A játéktér a **Farkasszigeti Arborétum egészére** terjed ki.

Off-zóna

Az **erdei iskola és környéke (a parkoló és a modern sátraknak tábor) nem része a játéknak**. Aki és ami itt tartózkodik, az nincs játékban.

Díszlet és játéktárgyak

A játéktéren kihelyezett díszletelemek, játéktárgyak rongálása tilos. Ha egy történeti bonyodalom megoldásához kézenfekvőnek tűnik egy tárgy tönkretétele, összetörése (akár ténylegesen, akár csak "eljátszva"), ez csak akkor lehetséges, ha ezt valamilyen speciális hatás vagy ezzel kapcsolatos egyértelmű játékmesteri instrukció lehetővé teszi, egyébként feltételezhető, hogy a tárgy ellenáll minden próbálkozásoknak.

Játéktárgyak kezelése

Csak azokat a tárgyakat vihetitek el, amiket a gazdájuk vagy a szervezőség narancs színű szalaggal jelölt meg.

A játéktárgyak célja, hogy játékban legyenek. Arra kérünk mindenkit, hogy ha megszerez egy játéktárgyat, azt tartsa is játékban - ne rejtsetek el máshol a játéktéren és végképp ne a szállásokon, hanem tartsátok magatoknál, bízzátok rá valaki másra, vagy észrevehető helyen rakjátok le!

Alkohol

A balesetek elkerülése érdekében **az alkoholfogyasztás és bármilyen harctevékenység egymást kölcsönösen kizáró tevékenységek**. Ezen felül, ha valakin a szervezők megítélése szerint látszanak az alkoholos vagy más módosult tudatállapot tünetei, nem vehet részt a játékban. A játékban előforduló "italok" minden esetben csupán alkoholmentes utánpótlások lesznek.

Dohányzás

Dohányzás (ide értve pipát és vízpipát is) az aktuális helyszín saját házirendjének és tűzvédelmi szabályzatának megfelelően kizárólag az arra kijelölt helyen megengedett.

Sátrak

Mivel szeretnénk a játéktérrel a lehető leginkább a játék fantasy hangulatához illeszkedővé tenni, látványosan modern megjelenésű sátrak és táborkellékek használata kizárólag az offzóna területén engedélyezett.

Világítás

Az elektromos, modern világítóeszközök használata a játékban ugyan valamilyen szintig szükséges, de azt kérjük mindenkitől, hogy a hordozható fényforrások közül csak azokat használja a játéktéren, amik kinézete valamilyen szinten a játék világához igazított, illetve

tompított, szórt fényt adnak - azaz, a nagyerejű reflektorok és elemlámpák használata játék közben kizárólag vészhelyzet esetén engedélyezett, ezek használatával a saját élményeteket romboljátok.

Játékmesterek

A játékmesterek a játék futását támogató személyek akik segítenek megválaszolni az esetlegesen felmerülő kérdéseket, eldönteni a vitás helyzeteket. A játékmestereket a játék elején bemutatjuk.

Játékmesterek:

- Mesterházi Sándor (Kildar)
- Forján Valentin (Lorin)

Biztonság és a közös játék kalibrálása

A közös játék intenzitásának belövésére és arra, hogy mindenkinek lehetősége legyen csak annyira kilépni a komfortzónájából, amennyire szeretne, négy biztonsági mechanikát ismertetünk annak nem titkolt szándékával, hogy ezeket meghonosítsuk a hazai LARP-életben. Azt kérjük, hogy ezeket ismerjétek és használjátok.

A biztonsági mechanikák használatáért senkit sem érhet hátrány karakterben. Ha mint játékos vagy veszélyben, az minden esetben fontosabb a játékbeli dolgoknál. Ugyanígy, **ne kérdezz rá a biztonsági mechanikák használatának mögöttes okára, és nem is vagy köteles magyarázatot adni, csak fogadd el.** Ez két célt szolgál: Egyrészt lehetnek nagyon személyes okai annak, hogy egy témában miért nem szeretnél részt venni, másrészt nem szeretnénk hierarchiát felállítani a preferenciák érvényességével kapcsolatban.

Javaslatokat azonban - különösen a deeszkalációs kérések esetén - megfogalmazhatsz annak jellegével kapcsolatban.

Reméljük senkinek sem kell külön mondani, hogy **ezek a mechanikák nem játékbeli előnyszerzésre**, vagy épp a karakterünk tetteinek negatív következményei alól kibújásra, vagy akár egy harci helyzet elvesztésének megúszására (kardozás közben gyorsan kilépek a játékból) szolgálnak. Az, hogy ezekkel a lehetőségekkel senki se éljen vissza, létfontosságú a bizalmi és biztonságos légkör megteremtése szempontjából.

“OFFGAME”: Kiszólás a játékból

Ha egy mondatot valaki az “**OFFGAME**” szóval kezd, biztosan kiszól a játékból, nem a karaktere beszél hanem a játékos akar jelezni valamit, valószínűleg egy problémát megelőzendő. Ezeket tartsátok tiszteletben. Például:

- “Offgame, vigyázz lépcső van mögöttem”
- “Offgame, ne most raboljátok el, nagyon kell wc-re mennem, de utána mehetünk.”

Kilépés a játékból

Ha **az egyik kezed vízszintesen a szemeid elé teszed** kissé eltakarva őket úgy, hogy azért még láss mögüle, azzal azt jelzed, hogy **kiléptél a játékból**. Ezt a jelzést használhatod olyankor, ha valaki úgy közeledne feléd, hogy épp nem vagy játékban - lényegében azt üzeni, hogy “nem láttam semmit, nem vagyok itt”.

Ha belépve egy jelenetbe észreveszed, hogy ez nagyon nem neked való, nem vennél benne részt vagy inkább nem zavarnád meg, ugyanezt a jelzést használva **tedd az egyik kezed vízszintesen a szemed elé** (de úgy hogy még kiláss mögüle) **majd hátrálj ki a jelenetből arra amerről jöttél**. Ezután kezeld úgy a dolgot, mintha sose jártál volna ott - egyfajta “nem láttam semmit, nem voltam itt” nonverbális jelzésként.

Ha azt látod, hogy valaki ezt a jelzést használva elhagyja a jelenetet, ne vegyél tudomást róla, ne reagáld le az érkezését és a távozását - sosem volt ott, nem vett részt a jelenetben.

Ennek a jelzésnek a célja a karakter és a játékos reakcióinak elkülönítése: Ha belépsz valahova, látványosan ledöbbsz, sarkon fordulsz és távozol, akkor az a karaktered reakciója is lehet egyben, arra mások reagálhatnak. Ezt a jelzést használva egyértelművé teszed mindenki számára, hogy ez csak a játékos reakciója volt, így nem kell rá karakterben reagálni.

A jelzést használhatod akkor is, ha menet közben érzed szükségét annak, hogy elhagyd a jelenetet: akár egészségügyi okokból, akár olyan irányt vett egy jelenet, ami számodra problémás, de nem akarod megszakítani. Ekkor ugyanezt a jelzést használod, ugyanezekkel a szabályokkal, ami nonverbálisan azt mondja: “Ezt nem szeretném látni és nem akarok benne részt venni, de részemről nincs baj, ne foglalkozzatok velem, játsszatok tovább nyugodtan”.

OKÉ-check

Egy nonverbális módszer annak ellenőrzésére, hogy valaki mint játékos rendben van-e valamivel ami a játékban történik, szeretné-e folytatni.

OKÉ-checket bárki, bármikor kezdeményezhet, a következő módon:

Vedd fel a szemkontaktust a másik játékosal vagy szólítsd meg, és a mellkasod magasságában mutasd az “OKÉ” jelet: 🙌

Erre ő háromféleképp válaszolhat, amire a következő módokon kell reagálni:

- **OKÉ-jel vagy feltartott hüvelykujj:** Minden oké, rendben vagyok, folytassuk a játékot ahogy eddig.
- **Vízszintesen lefelé tartott tenyér, kicsit billegtetve:** Nem tudom, hogy rendben vagyok-e, kicsit vegyünk vissza.
- **Lefelé tartott hüvelykujj:** Valami nem oké, szeretném elhagyni a jelenetet.

Ha egyáltalán nem kapsz választ, azt javasoljuk, kérdezz rá az “OFFGAME” kiszólással - lehet, hogy simán nem vette észre és minden oké, de az is elképzelhető, hogy olyan jellegű a gond ami miatt nem vette észre.

Szóbeli eszkaláció és deeszkaláció

Az egyértelmű szóbeli megerősítésre vagy jelzésre három kulcsszót alkalmazunk:

- **“Zöld lámpa”**: Részemről oké a további eszkaláció.
- **“Sárga lámpa”**: Kezd sok lenni, kicsit csökkentjük a jelenet intenzitását, de nem kell megállítani.
- **“Piros lámpa” vagy “Jelenet állj”, hangsúlyozható x-alakban mellkas előtt keresztbe mozzgatott karokkal**: Baj van, lépünk ki a karakterből, állítsuk meg a játékot.

Az egyes kulcskifejezésekhez fűzhetsz egy rövid kifejtést, ami segít a másoknak megérteni, hogy mit szeretnél, például: “Zöld lámpa, nyugodtan hozzám érhetsz értelmes keretek között”, vagy “Sárga lámpa, tartsunk egy fél lépés távolságot”.

Ha ezeket hallod, a sárga és a piros lámpa jelzését köteles vagy betartani, mivel ezzel veszélyhelyzetet előzöl meg, a zöld lámpa jelzése azonban nem utasítás, csak az engedély megadása - így ha zöld lámpával hívnak eszkalációra, nem vagy köteles megtenni, ha neked ez nem fér bele a komfortzónádba.

(Ha mindenképp színes lámpákról kell beszélned karakterben, használd rájuk a “piros SZÍNŰ lámpa” kifejezést, a véletlen kavargást megelőzendő)

Harc

Kontaktszint

- A **testharc** minden formája **tilos**, csak fegyveres harc folytatható - azaz tilos bármilyen módon **birkózni, lefogni a másikat, gáncsolni, lökni, ütni, rúgni**.
- **Fej, nyak, ágyék és kézfej nem támadható**, az ide érkező találatok érvénytelenek.
- **Érvényes**, sebzést okozó **találat a fennmaradó testfelületeken, a fegyverek arra kialakított részével** (penge, nyeles fegyverek feje, nyílhegy, stb.) érhető el.
- A balesetek elkerülése érdekében **a pajzsot csak védekezésre szabad használni**. Aktív védelem, azaz az ellenfél csapásaiba beleblokkolás, azok félresöprése még megengedett, azonban **szigorúan tilos bármilyen módon pajzzsal az ellenfelet támadni**, őt taszítani, ütni, akár "ijesztésként" tetteve is vele

Használható fegyverek

A játékon bárki, bármilyen (reneszánsz korról bezárólag) történelmi jellegű LARP fegyvert használhat bármilyen összeállításban, csak azt kérjük, hogy ahogy használja, az hasonlítson a fegyver rendeltetésszerű használatára.

A felszerelésekkel kapcsolatban az Elfeledett Birodalmak szabályai irányadók:

 Elfeledett Birodalmak 2023 - Felszerelésmustra

Sebesülés és harcképtelenség

Sértetlen állapotban az első téged érő érvényes találattól **sebesült** leszel. A kapott sérülést reagáld le, játszd el, de folytathatod ha harcot.

Sebesült állapotban a következő téged érő érvényes találattól **harcképtelen** leszel, ezt is reagáld le és játszd el. Ez egy olyan súlyos sérülést jelent amivel nem tudod folytatni a harcot és nem tudsz semmilyen más megterhelő tevékenységet sem végezni.

A karaktereitek a játékon nem fognak meghalni, ilyen ne várjatok egymástól. Ha harcképtelen állapotba kerülsz és senki sem gyógyít meg, a jelenet végeztével visszatérhetsz a táborotokba.

Páncélok

Bármilyen hihetően annak kinéző páncél (vastag bőrvértek, fém, stb) **megvéd téged minden harci helyzetben az első téged érő találattól, ha az a páncélt éri.** Az első találat felfogása után abban a harcban már nem segít többet, a következő találattól ugyanúgy sebesült leszel, mint bárki más.

Gyógyulás

A sebesült és harcképtelen állapotokból bármilyen - akár mágikus, akár világi - eljátszott gyógyítással lehet ismét sértetlenné válni. Ennek pontos módjára és időtartamára nem hozunk szabályt és arra sem, hogy ki milyen módot alkalmazhat, viszont **ugyanabba a csatába, amiben a sebesülést szerezted, már semmilyen gyógyítással nem térhetsz vissza.**

Éjszakai harc

Az éjszaka történő harctevékenységre nem fogalmazunk meg külön szabályokat azon kívül, hogy mindenki kiemelt óvatossággal és körültekintéssel járjon el - a balesetek kontroll és józan ész alkalmazásával előzhetőek meg mind nappal, mind éjszaka.

Mágia

A játéknak nincs kifejezett mágiarendszere, sem szabályok a varázslásra amik konkrét hatással lehetnek más játékosokra - nincsenek olyan "varázslatok" amikre egy konkrét módon kell reagáljon egy másik játékos, konkrét hatást ragaszt rá vagy konkrét dologra kényszeríti.

Előfordulhat, hogy bizonyos történetszálak, küldetések és feladatok "mágikus" megoldást fognak igényelni, vagy az tűnik rá kézenfekvőnek - ezeket rituálék végrehajtásával tudjátok elérni, melyek pontos módjára szintén nincs szabály, legyen minél érdekesebb és látványosabb, adja meg a résztvevőinek azt az élményt, hogy ők varázslatban vesznek most részt. A pontos eredményükről a történetszál "gazdája" fog saját hatáskörében dönteni.

Játékpénz

A játékon kétféle "pénzt" különböztetünk meg:

Garas - a tényleges játékpénz

A megszokott "játékpénz" a **garas**, amit csavaralátétek fognak jelképezni. Ennek az elsődleges funkciója, hogy legyen mit átadnotok egymásnak, adott esetben "lefizetni" egymást, illetve adott esetben a gyűjtéséhez, felhasználásához köthetőek legyenek játékbeli lehetőségek - de ugyanúgy elsősorban játékosok, játékosoknak generálnak forgalmat vele.

Ebből mindenki egy véletlenszerű mennyiséggel kezdi a játékot - méghozzá annyival, amennyit három darab hatoldalú kockán dob regisztrációkor - és szabadon használhatjátok fel a játékban, akár el is lophatjátok egymástól.

Váltó - költségekbe beszállás

A más larpjainkról ismert **ezüst oroszlános érmék** más szerepet fognak betölteni, ezek lesznek a **váltók**. Ezek funkciója az, hogy a költséges fogyóeszközöket (pl. ételek, italok) a közösbe bedobó játékosok költségeibe be tudjatok velük szállni.

Mindenki a regisztrációkor egy darab váltót fog kapni, illetve minden **500 HUF** további támogatást egy-egy váltóval jutalmazunk. A játék végén nálad maradt váltókat ugyanezen az értéken váltjuk vissza, így ha átadod valakinek a váltóidat hogy pl beszállj annak a költségeibe aki étellel kínál, a visszaváltás összege őt illeti.

A váltókat szigorúan tilos ellopni, elrabolni egymástól, ezek személyes tárgyak.

Hatásjelölők

Bár a játék eredeti terveinkben nem szerepelt ilyesmi, de úgy láttuk, hogy több csapatnak is igénye lenne ilyen elemek behozatalára. Emiatt döntöttünk úgy, hogy a szokásos jelzési rendszerünket itt is használatba vesszük, egy jelentős különbséggel: Mivel továbbra sem szeretnénk azt az alapelvünket bármilyen módon keresztülhúzni miszerint "Ne várj el egy konkrét reakciót a cselekedeteidre!", ezért bármi ami ezeken a hatáskártyákon áll, **semmire sem kötelez**, ha úgy érzed hogy a rájuk írt hatás nem ad hozzá a te és a többiek játékához akkor egy tetszőleges szituációba illő jelzéssel jelezd ezt a többi játékos felé és hagyd azt figyelmen kívül. Még egyszer: **A hatáskártyákon álló dolgok maximum javaslatok.**

Példa: *Aard elfogyasztotta az igazság italát amire az volt írva hogy a következő 10 percben csak igazat szólhat. Mivel Aard egy megrögzött hazudozó és tréfacsináló a teste egész egyszerűen be sem fogadja ezt az italt, elfogyasztása után öklendezve ennyit mond a többieknek: "Huh, ez aztán igazán borzasztó volt, mintha valaki mocsári Mutymuty levét kevert volna a tengervízbe. Hát meg akartok ti mérgezni engem?"*

Ezeket a jelöléseket használhatjátok akár színesítő hatások behozatalára, információ átadásra, így a próbák során nem feltétlenül kell egy klántagnak elmesélni a történéseket, hanem azokat elég ha előre leírtátok és eljuttatjátok hozzánk, vagy kinyomtatjátok ti

magatok. Viszünk a helyszínre nyomtatót így legkésőbb ott is ki tudjuk majd ezeket részletekre nyomtatni.

Egyéb pontosítások és gyakori kérdések:

- Italok esetén nem várjuk el azt, hogy azt ténylegesen elfogyaszd. Ha IN-ben elfogyasztottad, vagy kiborítottad az ital tartalmát, elég ha a rajta lévő hatáskártyát leveszed és elszakítod. (A hatáskártya maradványait a szemetekben kérjük elhelyezni, az üvegcsét pedig a szervezőknek juttassátok vissza).
- Misztikus hatás esetén nincs semmilyen szabály arra hogy mikortól számít a karaktered mágiahasználó karakternek. Ez teljesen rád van bízva. (Karakteralkotás nincs, ne is keressetek ilyet).
- Az előzőhöz hasonlóan, szintén igaz ez az italokra. Ha úgy gondolod hogy a karaktered ért az alkímiához, gyógynövényekhez, bájitalokhoz, akkor anélkül elolvashatod az ital hatását hogy elfogyasztanád azt.
- Ezek a hatások nem írhatják felül a játék többi szabályát - nincs olyan tárgy, ami megvéd a harci sebesüléstől, nincs olyan fegyver ami "többet sebez", és nincs olyan gyógyító eszköz, amivel ugyanabba a harcba térhetnél vissza.

	Az ilyen hatáskártyával ellátott tárgyak/helyszínek különleges kisugárzással bírnak. A kártyát azonnal elolvashatod amint meglátod azt .
	Kézbevételekor, érintéskor olvasd el a hatáskártyát. Bármilyen testrésszel történő érintés érvényes, akár ruhán keresztül is.
	A tárgy elfogyasztáskor fejt ki hatását (imitált elfogyasztás is elég, ilyenkor öntsd ki a tartalmát). Ha a karaktered ért a főzetek, bájitalok elkészítéséhez akkor egy rövid vizsgálat után elfogyasztás nélkül is elolvashatod hatáskártyát. Ekkor a hatás nem érvényesül.
	A tárgy rendeltetésszerű viselés kor fejt ki hatását.
	Misztikus hatás. Ha a karaktered képes bármilyen módon mágiát használni, akkor egy rövidebb meditáció után elolvashatod ezt a hatáskártyát.