

FLAT/LINE

CYBERPUNK LARP BUDAPESTEN

Mi ez?

A Flat/Line a **ConSensus LARP Studio** előszerepjátéka, melyben a cyberpunk zsáner stíuselemei közt, annak toposzaiból építkezve és esztétikáját alkalmazva a résztvevők egy éjszakán át megtestesíthetik annak jellegzetes karaktereit, és egy személyre szabott tragikus történetet élhetnek át a saját szemszögükből.

Hogyan használd ezt a dokumentumot

Ez a dokumentum a játék teljes leírását tartalmazza, minden szükséges információval ahhoz, ami ahhoz kell, hogy részt vehess rajta. Az egyes alfejezetei máskor lesznek fontosak:

- Az első fejezet, amit most is olvasol, a játék alapjait fekteti le. Ezt olvasd át egyszer, és ez alapján dönts el, hogy neked való-e a játék
- A második, "[Szabályok](#)" című fejezet azt taglalja, amit a játék közben be kell tudnod tartani. Ezt érdemes többször újraolvasni a játék előtt.
- A harmadik, "[Keretszituáció](#)" című rövid fejezet egy kis történeti háttérrel ad a játéknak, hangulatkeltő jelleggel, ismerteti a helyet ahol a játék játszódik. Ez jó, ha nem ér újdonsnággként a játékon, de nem kérjük számon senkin.
- A negyedik, "[Hogyan lesz karakterem?](#)" című fejezet a karakteralkotás folyamatát írja le. Ezt egyszer olvasd át, és majd amikor regisztrálsz a játékra, ennek lépésein menj végig - később már csak az lesz fontos, amit a saját karakterednek összeválogattál.
- Az ötödik, "[Hogyan jelentkezek?](#)" című fejezet arról szól, hogy ténylegesen hogyan tudsz csatlakozni a játék résztvevőihez, milyen teendőid lesznek a regisztráció előtt és után. Ezt sem fogjuk számonkérni, de hasznos lehet képben lenned, hogy melyik határidő mit jelent.

Az unalmas konkrétumok

A játékot **Október 7-8 szombat-vasárnap** közötti éjszakán tartjuk meg. Budapesten, a Bakelit Multi Art Centerben. A legkorábbi érkezési idő **reggel 8:00**. A kötelező érkezési határidő minden résztvevőnek **délelőtt 11:00**, ezután a kaput zárjuk. A kapuzárás után elkezdjük a játékra felkészítő workshopokat majd időt és lehetőséget biztosítunk beöltöztetésre, sminkelésre és egyéb felkészülésre. A játék vasárnap hajnalig fog tartani, szünet nélkül.

A játékhoz **szeptember 16-ig** megfizetendő részvételi hozzájárulás 22000 HUF, amiből elsősorban a helyszín bérleti díját és kismértékben a mindenki által közösen használt kellékeket finanszírozzuk, másra nem terjed ki. A játékon szállást nem biztosítunk, de igény esetén megpróbáljuk megszervezni a közelben.

A fizetési információkat a karakterlapod elfogadása után e-mailben közöljük.

Ez egy tragikus történet

A játék nem a “happy end”-ekről szól, és még kevésbé a dicső győzelmekről. Készülj úgy a játékra, hogy a karaktered szempontjából ez egy tragikus, de legjobb esetben is keserűes befejezés felé tart. Itt nem egy “mindenki meghal” jellegű befejezésre kell gondolni, a tragédia sok minden mást is jelenthet: akár másfajta, jóval személyesebb veszteséget, akár a cél elérésért fizetett túl nagy árat és áldozatokat. A játékot úgy terveztük meg, hogy mindenki olyan jellegű tragédiát találhasson benne, amelyet keres.

Korhatár és tartalmi figyelmeztetés

Mivel a játék könnyen érinthet felnőtt témákat, akár erőszak, szerhasználat, szexualitás vagy épp a társadalmi normák feszegetése szintjén, **a játékon szigorú 18+os korhatár besorolás van érvényben.**

A játék során törekedni fogunk arra, hogy olyan tartalmakkal tudj interakcióba lépni, amit te keresel a játékban, de nincs garancia arra, hogy mindenki mindenre vevő, és arra sem, hogy egyáltalán nem fogsz találkozni olyasmivel, ami neked kényelmetlen - ennek kalibrálására a játékszabályok eszközöket biztosítanak.

Figyelembe véve, hogy ez a fajta játék józanságot, józan belátást követel meg, **a játékon az alkoholfogyasztás illetve a játéktérre alkoholos italok behozatala szigorúan tilos**, a karakterek különféle szerhasználatai minden esetben alkohol (és egyéb hatóanyag) nélküli utánpótlással lesznek megjelenítve.

Alapelvek

Törekedj arra, hogy karakterben maradj! A játék folytonosságának alapelve az összes szabályt áthatja - ha nem szükséges, ne szakítsd meg a játékot és ne szólj ki belőle csak azért, mert viccesnek tűnik. Tartsuk fenn az illúziót egymás számára, azonban ne felejtjük el, hogy ez csak egy játék, és nem véletlen hogy “törekedj arra” és nem “mindig kötelező” a felütés: Ha veszélyessé válik számodra a játék, ha átlépi a határokat amiket biztonságosnak tartasz, senki sem veheti el a jogod arra, hogy megszakiítsd.

Reagálj mindenre! Az élszerepjáték alapvető működési ciklusa, hogy ha történik valami, arra a résztvevők reagálnak valahogy, mások pedig az ő reakciójukra reagálnak, és ez az oda-vissza ritmus alakítja ki a játék interaktivitását. Ha valamire nem reagálsz sehogy, azzal nem lehet interakcióba lépni. Főleg egy ilyen zsánerben csábító lehet egy rendíthetetlen, mindig nyugodt és hűvös profit alakítani, akinek a szeme sem rebben semmitől, de semmit sem reagálni közel sem olyan izgalmas - érdekesebb, ha ilyenkor pont annak adod jelét,

hogy a karaktered pontosan tudja mi a teendő egy ilyen helyzetben. Ennek minősített esetei a harci helyzetek - lehet, hogy a karaktered épp nem érez fájdalmat, de ha legalább valahogy nyugtázod a találatot, akkor az ellenfeleid megnyugodhatnak, hogy észrevetted és elfogadtad azt.

Ne várj egy konkrét reakciót a cselekedeteidre! Lehet elképzelésed arról, hogy valószínűleg mit fognak csinálni a többiek, vagy éppen hogy mi lenne realisztikus - vagy a játék szabályaiból következő - egy adott helyzetben, de az előbbi kettőről lehet, hogy a többieknek teljesen más elképzelése van (és nem dolgozod ezt tisztázni velük), az utóbbi esetben pedig nem tudhatod, hogy van-e rajtuk valamilyen speciális hatás, ami miatt más szabályok vonatkoznak rájuk - és akkor még nem beszéltünk egyszerűen a balszerencsés véletlenekről sem. Ne állítsd meg a játékot azért, mert nem az elképzeléseid szerint zajlott, reagálj a megváltozott helyzetre. Ha úgy gondolsz, hogy valaki csalt, kérdezz rá nála utólag játékon kívül, vagy értesítsd a szervezőket.

Játssz a tragédiáért! A játék a tragédiákról, rossz végkimenetelekről és a célokért megfizetendő túl nagy árakról szól - minden egyes játékos karakter átélheti a sajátját, és ne számolj azzal, hogy "jól" fogsz kijönni ebből a játékból. Szőhetsz terveket, szervezhetsz összeesküvéseket, gyűjthetsz szövetségeseket és talán szerencséd lesz, hiszen a karaktered meg akarja úszni, túl akarja élni, jól akar járni - de neked játékosként ne a győzelemhez való görcsös ragaszkodás legyen a célod, hanem hogy lásd, hogyan dől majd össze mindez a végén.

A karakterek lehetnek veszélyben, a játékosok nem! A karakterek veszélyesen élnek és könnyen sodródhatnak problémás helyzetekbe, de fontos, hogy a játékosok fizikai és érzelmi biztonsága sosem sérülhet. A játéknak nem célja az a fajta "bleed", hogy a játékos számára is pánikeltő, sokkoló, vagy konkrétan veszélyes legyen. Az intenzitási szint és a jelenetek lejátszásába beleegyezés kalibrálására a játék több biztonsági mechanikát biztosít, ezeket ismerjétek meg és használjátok.

A tartalom, a történet és konfliktus egyaránt a játékos karaktereké. A játékon megjelenő különféle csoportok és szervezetek előre, szervezőileg definiáltak, és ezeket tölthetitek fel a saját karaktereitekkel a saját szájízuk szerint. Az egyes csoportok vagy épp azon belüli szerepvállalások informálni fogják, hogy milyen jellegű történetre és konfliktusokra számíthatsz bennük, és ezek túlnyomórészt más játékosok karaktereivel fognak történni, ugyanúgy mint ahogy a karakteralkotáskor kiválasztott tragédiád is velük lesz kapcsolatos. A játékon csak minimális mennyiségű "NJK" lesz, az interakcióitok szinte kizárólag más játékosokkal lesznek.

Nincs hivatalos kánon. A játék története és világa erősen merít mind az R Talsorian Games "Cyberpunk" szerepjátékaiból, mind William Gibson irodalmi világából, mind más hasonló műfajú tartalmakból, azonban egyiknek sem feleltethető meg tökéletesen - felismerhettek referenciákat vagy épp ismerős toposzokat, motívumokat, de nem konkrétan ezen világok egyikében játszunk.

Szabályok

Alapvető szabályok

Játéktér és játékidő

A játéktér a Bakelit Multi Art Center és Factory Hostel teljes bejárható területe, ez alól egyedül a mosdók és a kijelölt szervezői szoba képez kivételt. A bejárható terület határait az ajtókon és folyosókon elhelyezett STOP-táblákat ábrázoló lapokkal jelöljük, melyek jelentése “eddig, és ne tovább”.

A szervezők által bejelentett játékkezdéstől az ugyanígy a szervezők által bejelentett játékszűrésig a játék szünet nélkül zajlik, aki ez idő alatt a játéktéren tartózkodik és nem használ valamilyen játékelhagyó jelzést, az játékban levőnek tekintendő.

A kellékek kezelése

A játéktéren található kellékek, díszletelemek és úgy bárminek a bármilyen módon rongálása tilos. Ha valamilyen probléma megoldására kézenfekvő megoldásnak tűnik a rongálás, akkor hacsak nem valamilyen játékmechanika vagy szervezői instrukció szólít fel rá, találjatok ki valamit arra hogy miért mégse.

QR-kódok

Bizonyos játékelemek QR-kódokat alkalmaznak, melyeket a mobil készülékeddel beolvashatsz. Ezek jellemzően egy linket fognak tartalmazni, ahol megtalálod az adott játékelem további instrukcióit.

A QR kódok legfontosabb szabálya, hogy **tilos elektronikusan továbbküldeni** - azaz nem fotózhatod le és küldheted tovább másnak, hogy úgy olvassa be, kizárólag a tényleges fizikai tárgyról szabályos beolvasni.

Ajtók és lépcsők

A játéktéren található ajtókat ne torlaszolja el fizikailag sem eszközzel, sem a saját testetekkel - tilos bármilyen módon akadályozni a nyitását és a csukódását.

Ha egy ajtón, tárolón vagy egyéb nyílászárón látsz egy QR-kódot “Elektronikus zár” felirattal, csak akkor nyithatod ki ha a mobil készülékeddel beolvastad, és a kódban szereplő link az “ACCESS GRANTED” / “HOZZÁFÉRÉS ENGEDÉLYEZVE” választ adta neked.

A játéktéren több lépcső is található - **a lépcsőkön és a magaslatok korlátainak közelében a közelharc minden formája tilos.** Tűzharcnál is kifejezetten figyeljetek oda, sok esetben nagyon meredek a lépcsők és a lövedékeket kerülgetve, vagy egy összeesést szimulálva is könnyű nagyot esni, ha nem figyel az ember.

Informatikai eszközök

A játékon használhatjátok a saját okostelefonotokat, laptopotokat. Ehhez egy böngészős alkalmazást is fejlesztünk, ami a karaktered elektronikus pénzét, üzenetküldést a karakterek között (de más módon is válthattok üzeneteket), illetve “online vásárlást” és a hackelést is kezeli - utóbbit kizárólag ezen az alkalmazáson keresztül folytathattok, minden más **valós hackelés tilos**, beleértve a más nevében belépést is a játék támogató alkalmazásába, vagy annak nem rendeltetésszerű használatát.

Biztonsági és beleegyezési mechanikák

A játék keretei lehetőséget biztosítanak a komfortzónánkból kilépésre és annak bővítésére, de semmiképp sem kötelezhetnek rá - különösen az esetleges szóba jöhető témákat figyelembe véve. Arra, hogy a saját élményeteket össze tudjátok egyeztetni a fizikai és érzelmi biztonságotok igényével, az alább kifejtett négy technikát szeretnénk hogy 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 (lövöldözés 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 mögötted”
- “Offgame, ne most raboljatok 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 csökkentsük a jelenet intenzitását, de nem kell megállítani.

- **“Piros lámpa” vagy “Jelenet állj”, hangsúlyozható x-alakban mellkas előtt keresztbe mozdított 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 előzol meg, a zöld lámpa jelzése azonban nem utasítás, csak az engedély megadása - így ha zöld lámpával hívnak eskalációra, 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)

Harci biztonság és eszközök

Csak a saját fegyvereidet és lövedékeidet használhatod, viszont mivel nincsenek fegyverhasználati karakterképességek, bármilyen szabályos fegyvert hozhatsz és használhatsz bármilyen összeállításban. Fegyvert és lőszert nem foszthatsz másoktól, szimuláltan se - tekintsd úgy, hogy az ő lőszere nem jó a te fegyveredbe.

Összesen maximum 25 szivacslovedék lehet nálad egyszerre, bármilyen elosztásban a fegyvereid közt (ezt karakteralkotáskor egy felvehető előny tudja 50-re növelni). Az elhasznált lövedékeidet gyűjtsd össze, és tartsd őket külön. Csak akkor használhatod őket újra vagy pótolhatod vissza a készletedet, ha nyugodt körülmények között pár perc időt ráfordítva az eljátszott újratárazásra, elhasználasz egy Lőszercsomag játéktárgyat.

Kontaktszint

Mivel beltéren leszünk, bútorok között, ezért harc közben a **testharc** minden formája **tilos**, csak fegyveres harc folytatható - azaz tilos bármilyen módon **birkózni, gáncsolni, lökni, ütni, rúgni**.

Fej, nyak, ágyék és kézfej közelharc fegyverrel nem támadható, az ide érkező találatok érvénytelenek. NERF fegyverekkel a találat ezeken a felületeken is érvényes, de ha van más opció, máshova támadjatok velük.

A játékon **szemvédelem** viselése nem kötelező, de **ajánlott**. A NERF fegyverek csekély torkolati energiájával és lövedékük kialakításával elenyésző az esély arra, hogy sérülést okozzanak, ami bármilyen szemvédelem viselésével gyakorlatilag nullára csökkenthető.

Közelharc fegyverek

Arra, hogy melyik karakter milyen fegyver használatára képes, nincs szabály - azt leszámítva, hogy másét engedély nélkül nem használhatod. Bárki számára szinte minden olyan **LARP-safe közelharc fegyver** használható a játékon (azonos biztonsági

követelményekkel mint a ConSensus LARP Studio többi játékán:

☰ CONsensus LARP Studio - Fantasy felszerelésmustra), ami teljes hosszában **nem haladja meg a 110 centimétert, és illik a játék esztétikájába.**

A játék esztétikájába a következő dolgok illenek:

- Szerszámoknak kinéző fegyverek
- "Improvizált" fegyverek
- Távol-keleti kultúrák fegyverei
- Sokkolókat és hasonló önvédelmi eszközöket kinézetében imitáló fegyverek

A játék esztétikájába a **történelmi európai fegyverek** kifejezetten **nem illenek**, ilyeneket ne hozzatok. Az egyetlen kifejezetten **tilalmas** fegyvertípus **a láncos fegyverek** (cséphadaró, láncos buzogány, ostor, stb), a beltéren nehezen kontrollálhatóságuk okán.

Speciális esete a közelharci fegyvereknek a pajzsok, akár történelmi akár modern "rohamrendőr" mintát követnek. Mivel hordozható fedezékként egy nerf-harcban túl nagy előnyt jelentenének jelentős szabálybonyolítás nélkül, így játékegyensúlyozási okokból **minden pajzsok használt dolog tilos** a játékon - karakterben az az indoklása, hogy a legtöbb löfegyver túl erős ahhoz, hogy bármi hordozható dolog teljes védelmet adjon ellene.

NERF szivacslövők

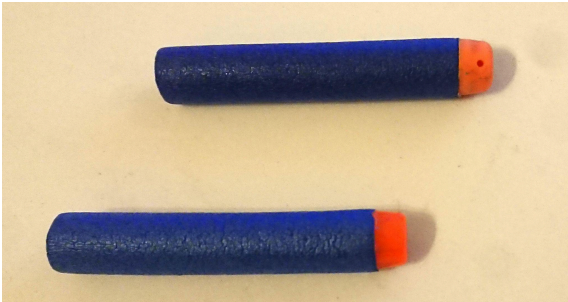
A játékban nincsenek fegyverhasználati képességek, így bárki bármilyen szabályos szivacslövő fegyvert használhat - figyelembe véve, hogy másét engedély nélkül nem használhatod.

A játékon azok a szivacslövő fegyverek engedélyezettek, amik a következő lövedékek valamelyikével üzemelnek:

- **Nerf Elite dart** vagy ezek másolatai (X-Shot, Accustrike, Koosh, Waffle-head, stb) illetve felezett hosszúságú változataik
- **Nerf Mega** dart vagy ezek másolatai (Accustrike, Koosh, Waffle-head, stb)
- **Nerf Ultra** dart vagy ezek variánsai (Accustrike ultra)
- **Nerf Rival** labda vagy Vortex korong
- **Nerf Demolisher** szivacsrakéta

Tilos bármilyen módon nehezíteni, illetve festésnél vagy jelölésnél jobban módosítani a lövedékeket, valamint tilosak a kemény hegyű szivacslövedékek (azok, amiknek nincs érdemi kompressziója, pl. Full Vinyl Jacket) illetve a kemény műanyag lövedékek a hegyük anyagától függetlenül.

A "Full Vinyl Jacket" szivacslövedék messziről nagyon hasonlít az Elite nyilakra, a megkülönböztetésükben a következő ábra segít:

	Nerf Elite lövedék - a hegye üreges, összenyomható, az oldalán egy kis lyuk ahol távozik a levegő. FVJ lövedék - a hegye egy tömör csonkakúp, akár kopogósan kemény, az oldalán nincs lyuk.
---	---

A "bolti" szivacslovók túlnyomó része elfogadható és biztonságos energiával működik (a Rival széria néhány darabja lóghat ki), viszont a módosított, illetve vásárolható "tuning" vagy "performance" szivacslovók miatt korlátokat kell szabnunk. A mérés során a torkolati sebesség átlagos értékét fogjuk ellenőrizni, viszont egy lövés sem lehet az abszolút limit fölött:

- **Elite/Half-length/rival/ultra:** 100 fps átlag, 110 fps abszolút
- **Mega/Vortex:** 90 átlag, 100 abszolút
- **Demolisher Rocket:** 75 átlag, 90 abszolút

Nagyon tilos dolgok

A játékban a következő eszközök biztonsági okokból **abszolút tilosak**:

- **Láncos fegyverek:** A cséphadaró, ostor, kusari-gama, láncos buzogány jellegű fegyverek kontrollálhatatlanságuk és a játék beltéri jellege miatt tilosak.
- **Stroboszkóp** lámpa célzottan mások elvakítására: Látásvédelmi okokból tilos.
- **Lézercélzó:** Látásvédelmi okokból tilos.
- **Pirotechnika:** Tűz- és füstveszély miatt a pirotechnikai eszközök minden formája szigorúan tilos a helyszínen.
- **Gránátok:** Akár hang- vagy egyéb zavaró gránátok, akár nerflövedék-szórók a kemény tokozásuk miatt illetve azért, mert nem szeretnénk extra szabályokat hozni rájuk kategorikusan nem használhatóak a játékon.

Találat és sebesülés

Az érvényes találat

Érvényes találatnak számít, ha:

- **NERF fegyverből kilőtt szivacslovédék bárhol eltalál** (akár szándékosan, akár nem, így a baráti tűz is teljesen érvényes találat)
- **Közelharc fegyver eltalál olyan testfelületen, ahova nem tilos támadni** (emlékeztetőül: kézfejre, ágyékra, nyakra és fejre tilos támadni)

Bármelyik bekövetkezik, téged **egy találat** ér. A játékban nincs fegyverfüggő sebzés, minden fegyver "egy találat"-ot okoz.

Az **egyszerre érkező találatok** (többen lőnek rád, automata fegyverből egy sorozat két egymást követő lövedéke, több lövedéket kilövő nerf, egyszerre két fegyver), **egynek**

számítanak, nem kell megszámolnod hogy pontosan hány lövedék kapott el. Ezzel ne élj vissza - figyelj a téged érő találatokra, ha meg tudod különböztetni őket (mozogtál közben, új támadó mozdulat, stb), akkor számold el többnek

A sebesültségi állapotok

A játék négy sebesültségi állapotot különböztet meg:

1. Alapesetben **sértetlen** vagy, egészen addig amíg...
2. Az első érvényes találatról **sebesült** leszel. Megtántorodsz, fedezékbe dőlsz, a találat helye ha végtag akkor használhatatlan, ha nem végtag akkor egyik kezeddal próbálsz fogni amikor csak lehet. Ekkor még próbálkozhatasz további harccal.
3. Sebesült állapotban a következő találatról **haldokló** leszel és a földre kerülsz. Magatehetetlen vagy, lőni sem vagy képes, maximum kúszni tudsz és egy percen belül - hacsak nem kezdenek el ellátni - elvérzel.
4. Haldokló (vagy leütve) állapotban egy újabb találatról, vagy az elvérzési idő lejártával **halott** vagy.

Ezen kívül egyetlen speciális sebesültségi állapot létezik, a **leütve**. Ez megegyezik a **haldokló** állapottal azzal az egyetlen különbséggel, hogy nem fogsz egy percen belül elvérezni. Ebbe az állapotba akkor kerülsz, ha sebesült állapotban a következő találatot egy tompa tárgyat vagy hasonló nem-halálos eszközt imitáló közelharci fegyverrel kapod. A haldokló állapot további szabályai ugyanúgy vonatkoznak rád - azaz a következő találatról ugyanúgy meghalsz.

Sebzés elkerülése: Páncél és Reflex

Két dolog van ami megakadályozza hogy megsebesülj egy találatról, a **Páncél** és a **Reflex**. Előbbi a különféle viselt protektorokból, utóbbi pedig emberfeletti képességekből jöhet.

Egy pontnyi Páncél és egy pontnyi Reflex ugyanazt csinálja: megakadályozza, hogy egy találatról sebesült legyél, a találat helyétől vagy módjától függetlenül (tehát nem csak ott véd ahol fed). Először a Reflexet veszíted el, utána a Páncélt.

Ha egy találat csak Reflexet vagy Páncélt sebzett, akkor is megállítja a lendületed, megtántorodsz vagy hátrahőkölsz, fedezéket keresel, irányt váltasz. Páncél esetén attól még megütött a találat, Reflex esetén pedig hirtelen kellett reagálnod a lövésre. Ennek a szabálynak a célja az, hogy megtartsuk azt az alapelvet, hogy mindenre reagálni kell a játékban - a másik játékos felé ezzel nyugtázod, hogy attól még a találatot elismered.

Honnan jönnek a Páncél pontjaim?

A Páncél pontjaid a viselt merev vagy vastagon párnázott védőfelszerelésekből származnak, a ruhától nem vagy csak alig megkülönböztethető felszerelések nem nyújtanak elég védelmet a játék világában. A Páncél pontok a következő forrásokból jöhetnek:

- **1 Páncél** pontod van, ha a torzót vagy ezzel egyenértékű testfelületet fedő protektort viselsz. (pl. egy mellény, vagy egy teljesen végigpáncélozott kar, váll és pár apróság)

- **2 Páncél** pontod van, ha torzót és két teljes végtagot vagy ezzel egyenértékű felületet fedő protektorot viselsz. (pl. Mellény + vállak + combok + sisak; vagy mellény + egyik oldalon kar és láb végig)
- **4 Páncél** pontod van, ha teljes testet fedő, zárt páncélzatot viselsz.

Az elveszett Páncél pontjaid csak akkor térnek vissza, ha egy szerelésben jártas (Techie) karakter nyugodt körülmények közt időt fordít a megjavításukra és elhasznál egy Alkatrészek tárgyat.

Ha a fegyveredet találják el

Ha a fegyveredet éri bármilyen találat, akkor a következő szabályokat vedd figyelembe:

- **Ha közelharc fegyvert ér** találat, amit rendeltetésszerűen kézben tartottál, a találat érvénytelen - **hárítottad**.
- **Ha távolsági fegyvert ér** találat, amit rendeltetésszerűen kézben tartottál, **dönthetsz**:
 - **Érvényes találatnak tekinted**, sebződsz illetve Páncélt vagy Reflexet veszítesz.
 - A találatot **érvénytelennek számolod**, viszont **a fegyvered tönkremegy**, nem használható, amíg egy szerelésben jártas (Techie) karakter nyugodt körülmények közt időt nem fordít a megjavítására egy Alkatrészek tárgy elhasználása mellett.
- **Ha a fegyvert nem rendeltetésszerűen kézben tartottad**, hanem pl. szíjon lógott, vagy tokban volt, **a találat változatlanul érvényes**, sebződsz mintha téged ért volna találat, de nem is megy tönkre.

Az "Ezt megadom"-szabály

Bármilyen találat ér, önként dönthetsz úgy, hogy súlyosabb hatást szenvedsz el, mint ami egyébként járna, azaz például az aktuális Páncél vagy Reflex értékedtől függetlenül lehetsz Sebesült vagy akár Haldokló, Halott is. Ez azokat az eseteket hivatott kezelni, ahol úgy érzed, hogy a támadóid annyire ügyesen, elegánsan vagy menőn csinálták amit csináltak, hogy ezt a sikert megadod nekik akkor is, ha a szabályok adnának még mentőövet.

Ennek elbírálása teljesen annak a hatásköre, aki a találatot kapta, senki más nem szólhat bele vagy várhat el bármit - azaz mindegy hogy te mennyire menőn kivitelezettnek gondolod a hátbaszúrás amit csináltál, akkor is a célpontodon fog múlni a dolog, nem magadat hanem őt kell lenyűgöznöd.

Ha volt még Páncél vagy Reflex pontod, amikor "Ezt megadom" alapon sebesült, haldokló vagy halott állapotba kerültél, azokat nem veszíted el, hiszen nem használtad el őket.

Mi történik a harc után?

Karakterek cipelése

Amennyiben a magatehetetlen (haldokló vagy halott) karakter játékos beleegyezik, fizikailag is ténylegesen szállítható, de **alapértelmezetten a szállítást csak imitáljuk** (a magatehetetlen karaktert "támogatva", oldalról látszólag vállra véve). Egy sértetlen vagy sebesült karakter egyszerre csak egy másikat mozgathat. A magatehetetlen karakter **játékos együtt kell működjön a karaktere mozgatásában**, nem akadályozhatja azt szándékosan, nem apellálhat arra, hogy "úgyse bírtok el". A nehezen járható, potenciálisan veszélyes helyeken a "cipelt" karakter mindenképp működjön együtt és a maga lábán támogassák, függetlenül attól, hogy a felek mennyire bíznak a saját és a másik képességeiben.

Elsősegély

Sebesült és haldokló karaktereket bárki próbálhat elsősegélyben részesíteni - sebesültként akár önmagadat is, haldoklóként már nem. Az elsősegély maga egy nagyjából **húsz másodpercig** (nem kell mérni, elég ha magadban elszámolsz) tartó folyamat, ahol **el kell játszani, hogy bekötöd, ellátod a sebet** - ehhez valamilyen **kellék használata is szükséges**, de nem kell hogy rendes kötszer legyen, bármi megfelel.

Ha sikerül húsz másodpercig folyamatosan eljátszani az elsősegélynyújtást, az sikeres lesz. Ha bármilyen okból abbahagyod az elsősegélynyújtást (elhúzódsz tőle mert rád lőttek, megsérülsz, mással kezdesz foglalkozni), az újra próbálkozásnál előről kell kezdened a számolást.

Sikeres elsősegély esetén a következő történik:

- Ha **sebesült** karaktert láttál el, a sebe **kevésbé fogja akadályozni**. Ugyan kicsit továbbra is esetlen, de a végtagot használhatja, illetve fognia sem kell a sérülés helyét. Fontos azonban, hogy attól még ugyanúgy sebesült marad - azaz **a következő találattól haldokolni kezd**.
- Ha **haldokló** karaktert láttál el, azzal csak elodázkod az elkerülhetetlent: ugyanúgy haldokló marad, de a normális **egy perc helyett öt perc múlva fog meghalni**. Ezt az időt arra használhatod, hogy szakszerű ellátást kereshess neki...

Orvoslás

A sebesültségi állapotok maguktól nem javulnak, csak egy megfelelően képzett karakter általi szakszerű kezeléssel. Az ebben képzett karaktereknek a következő lehetőségei vannak:

- **Sebesült** karaktert legalább két perc eljátszott kezeléssel elláthatnak. Ez ugyanazokat az előnyöket biztosítja, mintha elsősegélyben részesült volna, továbbá ha az így ellátott karakter még **fél órát pihen**, melynek során nem végez semmi, a sétánál vagy beszélgetésnél megerőltetőbb tevékenységet, **sértetlen** állapotúra gyógyul. Ez hasonlóan az elsősegélynyújtáshoz, kellekezt igényel.
- **Haldokló** karaktert legalább két perc eljátszott ellátással (ami az elvérzési időbe már nem számít bele) stabilizálhatnak, **sebesülte**re javítva az állapotát úgy, mintha rendes

ellátást kapott volna az előző pont szerint, azaz további fél óra pihenéssel sértetlen állapotúra gyógyulhat. Haldokló karakter ellátása szintén kellekezt igényel, azonban **csak egy klinikaként funkcionáló helyen hajtható végre**, a haldoklót ellátás előtt oda kell vinni.

Ha úgy alakul, hogy meghalsz

Ha sikerül elérned a **halott** állapotot, először is gratulálunk, másrészt ami ezután történik, attól függ, hol tart a játék.

Alapesetben ha “halott” állapotba is kerülsz, nem fogsz végleg meghalni, illet ne is várjatok el egymástól. Ahhoz, hogy ne teremtsünk ezzel visszas helyzeteket, ne csináljatok olyat amivel “biztosra mennétek” abban hogy megöltetek valakit - plusz kivégeztetés helyett inkább lépjetek le a helyszínről “mielőtt jön az erősítés”. Kifoszthatnak, elvihetnek, helyrepofozhatnak, stb, de ha nem foglalkoznak veled külön, akkor kezeld úgy, hogy valaki “offscreen” (Trauma Team, a bandád zugdokija, vagy simán csak a haverjaid) összekapart, és fél óra elteltével “sebesült” állapotban folytathatod a játékot egy olyan helyen, amit ésszerűnek gondolsz arra, hogy ott “térj magadhoz”.

Ez a játék utolsó harmadában meg fog változni. A játékekezdéskor ismertetni fogjuk, hogy miről ismeritek majd meg az **eszkaláció** bekövetkeztét, onnan kezdve minden halál végleges és visszafordíthatatlan.

Játéktárgyak

A játékban megkülönböztetünk OFFGAME tárgyakat, védett játéktárgyakat, valamint nem védett játéktárgyakat.

- **OFFGAME tárgy**nak minősül minden való életbeni személyes holmi, valamint minden olyan dokumentum, melyet fejlece egyértelműen OFFGAME-nek definiál. Ilyen például az esetleges kinyomtatott karakterinformációk vagy hatásjelölők, illetve a játékosok információs borítékai ha nem digitálisan kapják meg. Ezek a tárgyak nem vehetőek el a játékosától, nem adhatóak át, valamint (ugyanúgy mint a digitális változataik) a játékon belüli helyzetekben bizonyításra sem használhatóak - tekintésük őket úgy, mintha a játék világában egyáltalán nem léteznének.
- **Védett játéktárgy** a saját ruházat, fegyverzet és páncélzat, a szerephez szükséges kellékek, valamint a játékos saját étel-ital készlete. Ezek a tárgyak nem vehetőek el gazdájuktól, kivéve ezekben az esetekben:
 - Mivel alapvetően korrektségi okokból védettek - valós tulajdonosuk önként lemondhat védett státuszukról, ezt egy narancssárga szalaggal jelölve.
 - Azokban az esetekben, amikor a jelenet indokoltá tenné a karakter megfosztását valamely védett játéktárgyától (pl. fogoly lefegyverzése), a tárgyakat akkor is a játékosától látótávolságban, rájuk kiemelten vigyázva kell elhelyezni, és a jelenet lezárultával a lehető leghamarabb visszaszolgáltatni - a tulajdonosuk engedélye nélküli használatuk tilos.

A védett tárgyak kiemelt esete a játékos saját okostelefonja - ezt semmilyen körülmények között nem vehetitek el a másiktól.

- **Nem védett játéktárgyak** a játék világában is létező dokumentumok, a játékpénz és

egyéb erőforrások, a hatáskártyával ellátott tárgyak, valamint azok a tárgyak, melyeket tulajdonosuk narancssárga szalaggal jelölt meg.

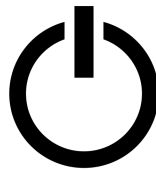
Kifosztás

A harcképtelen (kiütött, haldokló vagy halott) karakterek kifoszthatóak. A kifosztásnak két intenzitási szintje van, melyek közül az épp kifosztásra kerülő karakter játékos választhatja:

- **Tényleges átkutatás:** A kifosztó ténylegesen át kell kutassa a célpontot. Ez esetben elvehető minden nem védett játéktárgy, amit a kifosztó megtalál. Tiltott kutatási (és ezáltal elrejtési) területnek minősül az övszinttől térdig terjedő terület, valamint a női melltájék. A tilalom nem terjed ki az övtáskákra és más az övről lógó dolgokra.
- **Szóbeli átkutatás:** A kifosztott játékos az átkutatás kezdetén szól, hogy nem vállalja a tényleges átkutatást. Ilyenkor a kifosztó szóban közli, hogy mely területeken keres (pl.: "övtáska", "csizmaszár", "hátizsák"), és a kifosztott minden nem védett játéktárgyat elő kell adjon, melyet az adott területen tart.

Hatáskártyák

Az összehajtott kártyák külsejükön a **bekapcsoló gomb** ikonnal, esetleg alatta szövegesen a tárgy nevével:



A játéktechnikai hatással bíró tárgyak jelölői. Ezek mind nem védett játéktárgyak. **Ha a tárgyat használod, az fog történni, ami a kártyán áll.** A kártyát egyébként bárki elolvashatja, aki alaposabban megvizsgálja a tárgyat, a rajta levő információ a tárgy mibenlétéről és hatásáról bárki számára érthető - azonban megeshet, hogy bizonyos karaktereknek többlet jelentéssel is bír, ez esetben a kártya külső információhordozóra fog hivatkozni.

A leggyakoribb tárgyak

- **Eurodollár, €\$:** A játékpénz. Egyaránt megtalálható lesz a játékon érmék (műanyag zsetonok) és papírpénz formájában is. Referenciaként egy - nem túl jó - helyi életvitel fenntartása körülbelül havi 2000 €\$, egy kényelmes középosztálybeli akár 4-5000 €\$ lehet. A játékban megjelenő eurodollárjaitok a "mozgósítható" ingó vagyontokat jelképezik - ez megeshet, hogy van akinek az utolsó fillérjeiig az összes pénze, de más karaktereknek lehet, hogy csak a költségkerete erre a pár napra.
- **Lőszercsomag:** Egyszerhasználatos tárgy. Elhasználásával frissítheted a lőszerkészletedet, ismét visszaállítva 25-re a bevethető nerflövedékeid számát. Tipikus ára 30-70 €\$ között mozog.
- **SpeedHeal tapasz:** Egyszerhasználatos tárgy. Elhasználásakor ha tíz másodpercet tudsz pihenni úgy, hogy nem csinálsz semmit, "Sebesült" állapotból "Sértetlen"re gyógyulhatsz. "Haldokló" vagy "Halott" karakterekre hatástalan, valamint akkor is hatástalan marad, ha az elmúlt egy órában már használtál ilyen tárgyat. Tipikus ára 50-100 €\$ között mozog.

- **AutoDoc csomag:** Egyszerhasználatos tárgy, amit csak képzett orvos karakterek tudnak használni. Elhasználásakor elláthatsz egy "Haldokló" karaktert úgy is, hogy nem vittétek be egy klinikára - az eszközöket amihez a klinika kellene, az AutoDoc biztosítja, majd elhasználódik. Tipikus ára 300-500 €\$ között mozog
- **Adathordozó:** Egy QR-kód lesz rajta, amit beolvashatsz a mobil eszközöddel. A link jellemzően egy fájlra vagy appra fog mutatni, amit hozzáadhatsz a fiókodhoz az online játéktámogató rendszerben. A link beállításától függ, hogy egyszerhasználatos-e vagy sem. Áruk attól függ, konkrétan mi van rajtuk.
- **Alkatrészek:** Mindenféle cucc, ami Techieknek hasznos lehet - egy egység Alkatrészek tárgy elhasználásával az ebben járatos karakterek meg tudnak javítani egy páncélzatot vagy egy fegyvert. Jellemző ára 10-20 €\$ között mozog.
- **Drogok:** Egyszerhasználatos tárgyak, változatos hatásokkal - pontos hatásuk a hatáskártyájukon fog szerepelni. Pontos típustól függően egy adag ára 5 és 100 €\$ között mozoghat, a skála egyik végén a mindennapos parti-pörgetőkkel vagy lazítókkal mint a Smash, a másik végén a különleges katonai harci drogokkal mint a Berserker.

Jelzésösszesítő

- **STOP-tábla (nyolcszögletű háttéren STOP felirat):** Eddig mehetsz, tovább nem - ami ezen túl van az nem része a játéktérnek, lezárt privát terület. Előfordulhat alatta magyarázó szöveg. Ha nincs alatta magyarázat, tekintsd abszolút tiltásnak.
- **"OFFGAME":** Játékból kiszólás. Amit ezután mond a használója, azt nem karakterben, hanem mint való életbeli személy mondta.
- **Valaki vízszintesen tartott tenyérrel eltakarja a saját szemét, majd nem vesz részt a jelenetben:** "Nem láttam semmit, nem voltam itt" - A jelzés használója nincs játékban vagy elhagyta a játékot, ne foglalkozz vele.
- **Valaki felveszi veled a szemkontaktust, majd mellkas magasságban az OKÉ-jelet mutatja:** Oké-check. Mutasd vissza neki ugyanezt a jelet vagy egy feltartott hüvelykujjat ha a való életben rendben vagy és nem kell változtatni a jelenet intenzitásán, billegtesd kicsit a lefelé tartott tenyered ha bizonytalan vagy, és mutass lefelé tartott hüvelykujjat ha kifejezetten nem vagy oké ezzel a jelenettel és kiszállnál. Ezek a jelzések nem a karakteredre, hanem rád mint valós személyre vonatkoznak.
- **"Zöld lámpa":** Részemről oké a további eskaláció. Ha ezt hallod, nem vagy köteles tovább eskalálni, de tudhatod, hogy a másik oké vele.
- **"Sárga lámpa":** Kezd sok lenni, kicsit csökkentsd a jelenet intenzitását, de nem kell megállítani. Ha ezt hallod, köteles vagy így tenni.
- **"Piros lámpa" vagy "Jelenet állj", hangsúlyozható x-alakban mellkas előtt keresztbe mozdított karokkal:** Baj van, lépünk ki a karakterből, állítsuk meg a játékot. Ha ezt hallod, köteles vagy így tenni.
- **Kártya egy bekapcsoló gomb ikonnal:** Hatáskártya. Amihez csatolták, az játéktárgy, a kártya tartalma pedig leírja a tárgy pontos hatását.
- **Narancssárga szalag egy kelléken:** Nem védett játéktárgy, ami védettnek tűnhetne ennek hiányában.
- **QR-kód "Elektronikus zár" felirattal:** Nem haladhatsz át azon az ajtón illetve nem nyithatod ki azt a tárolót, amin a kódot látod, kivéve ha a kódot beolvassza a link

mögött az “ACCESS GRANTED” feliratot látod. QR kódokat befotózni és továbbítani másoknak tilos.

- **QR-kód “Access Point” felirattal:** Ha rendelkezel az “Interfész” előnnyel, a kódot beolvasva kapott linken csatlakozhatsz a helyi Net Architektúrához, hogy megpróbáld feltörni azt. QR kódokat befotózni és továbbítani másoknak tilos.
- **QR-kód “Adathordozó” felirattal:** A kódot beolvasva kapott link mögötti fájlt (jellemzően appot vagy információt) hozzáadod a támogató alkalmazásbeli fiókodhoz. QR kódokat befotózni és továbbítani másoknak tilos.

Keretszituáció

A Sötét Jövő

2055-ben járunk, tucatnyi összeomlás, háború, világválság, világjárvány, forradalom, ellenforradalom, környezeti- és klímakatasztrófa után, és még ki tudja mennyi előtt. A nagyvállalati techno-disztópia legvirágzóbb üzletágai a bűnözés, a korrupció és a kizsákmányolás. Az emberi test módosítása nemhogy mindennapos, de már-már szükségszerű akár gépi, akár biológiai augmentáció által. Mégis mind próbálunk úgy tenni, mintha ez egy élhető világ lenne - ez a történet azokról szól, akik még ennek a társadalomnak is a peremén próbálnak fenntartani valamit, ami megélhetésnek nevezhető, és az áldozatokról, amit ezért hoznak.

A játéktér

A játéktér a jelen tervek alapján két részből fog állni, amiket egy beltéri folyosó - a “metróalagút” - köt össze. Ezek egy elképzelt világváros (BAMA, avagy a Boston-Atlanta Metropolitan Axis) két körzetének egy-egy, egymástól sétatávolságban levő szegletét jelképezik a játékban, ami a helyi alvilág és a társadalom leszakadó rétegeinek egyik olvasztótégelye.

Metroplex 7 (Bakelit Multi Art Center)

A nagyobb de mégis összetett terekből álló Bakelit Multi Art Center a 7-es metroplexumot fogja jelképezni a játékban. Itt lesz megtalálható a szervezői szoba, nagyobb közösségi térként a Night Market és a Club Flatline, valamint az Entertec Network céges irodája.

Metroplex 8 (Factory Hostel)

A sok kis térből álló zegzugos Factory Hostel a 8-as metroplexum lakótömbjét fogja jelképezni a játékban. Az alsó szintjén a “szolgáltatásint” néhány kisebb közösségi térnek ad helyet, míg a felső szinteken összesen három csomópontból nyíló összesen kilenc szoba bizonyos karakterek lakásait, illetve magánválallkozásaik székhelyeit jeleníti meg.

Hogyan lesz karakterem?

Kik a karakterek?

Mindenekelőtt, a karaktereitek minimum eredetileg emberek. A sötét jövőben ugyan több ugrásszerű előrelépés történt az emberi test módosításában mind biológiai, mind gépi úton, de mind a teljesen mesterséges élet, mind az idegen fajok felfedezése várat még magára.

A karaktereitek a BAMA metroplexumának lakói, akik próbálnak valamiféle megélhetést elérni a sötét jövőben. Többségeitek a társadalom alsó, legfeljebb alsó-középrétegeihez tartozik, ha felsőbb réteghez is tartozik, hódol azoknak az olcsó szórakozási módoknak, amit a város mélye kínál - a karaktereitek huzamosabb időt töltenek itt, akár e világ lakójaként, akár vendégeként. Lehetnek alvilági figurák, fixerek, zsoldosok, informátorok, kereskedők, szolgáltatók, céges alkalmazottak, akár kis- és középvezetők, előadók, akár szürkezónában tevékenykedő kutatók vagy orvosok - ez a világ sokféle figurát elbír.

Ebbe a világba a karhatalom keze ritkán ér el, inkább csak pillanatnyi razziák képében, amikkel inkább nem foglalkozik senki akit nem közvetlenül érint - minél hamarabb távoznak dolguk végeztével, annál jobb. Rendszeres rendőrségi őrzéskorok nincsenek - nincs aki megfizesse a munkájukat - legfeljebb mindenki a maga privát biztonsági embereit fizeti meg.

Ebből fakadóan a játék kreatív víziójába nem fér bele, hogy karaktereitekkel testületileg akármilyen jelentős karhatalmi figurákat jelenítsetek meg - ilyenkor jó esetben a játék számotokra maximum tíz percig tartana amíg végrehajjtátok a feladatot, rossz esetben folyamatos jelenléteket rátelepedik mindenki más játékára, mindenkinek hozzátok képest kellene meghatározni magát, blokkolva a játék eredeti elképzelését.

Érdemes ennek peremterületeként beszélni a **konfrontációból élő karakterekről**: fejjavászok, zsoldosok, rablók és hasonlók - olyan figurák, akiknél a karakterfantázia központi eleme, hogy fegyveres erőszakkal konfrontálódnak más karakterekkel. Ezek a karakterek a zsáner ikonikus szereplőiként természetesen engedélyezettek a játékon, azonban tartsátok észben, hogy a játék szűk közösséget megjelenítő jellege miatt megeshet, hogy az egész játék során csak egy-két alkalommal lesz lehetőségetek hódolni ilyesféle elfoglaltságoknak, egy drámailag megfelelő pillanatban: minél súlyosabb következményekkel jár, annál később.

Miből épül fel egy karakter?

Erre a játékra egy karakter megalkotásához a következőkre van szükség:

- A **nevére** és egy pármondatos **konceptióra** arról, hogy ki ő egyáltalán.
- A **motivációs rétegeinek** kiválasztására, mindegyik réteg kérdésére válaszadással:
 - **Szervezeti** réteg: Miből él, kikhez tartozik? Ehhez a szervezőség által definiált csoportok közül választhatsz.
 - **Közösségi** réteg: Milyen informális kötődései vannak? Ehhez a többi játékoskal kell egyeztetned, jelezned nekik hogy keresel valamilyen jellegű kötődést vagy jelentkezned másokéra.

- **Személyes** réteg: Mi az, amivel szinte bármire rá lehet venni? Ezt egy előre megadott listából választhatod ki, a választásodhoz rövid kifejtést fűzve.
- A **tragédiád** kiválasztására egy előre megadott listából, választásodhoz szükség esetén rövid kifejtést fűzve.
- **Két előny** választása a listából.

A fenti lépések mindegyike **kötelező**, ennél "egyszerűbb" karakter megalkotására nincs mód. A játék lényegét a különböző motivációs szintjeitek ütközései fogják adni, így ezek hiánya esetén egyszerűen nem azt a játékot játszánád, amit mi.

Szemfülesek észrevehetik, hogy a fenti listán nem szerepel a karakter **előtörténete**, és valóban, részletes prózát írni a karakter életrajzáról nem szükséges - azon elemeit, melyek meghatározóak lesznek, építsétek be a koncepcióba, a motivációs rétegeibe és a tragédiájába, illetve az ez irányú elképzeléseitek informálják az előnyök választását is.

A motivációk: Miért vagy hajlandó küzdeni?

A legtöbb karakternek kettő vagy több motivációs szintje van - nagyon ritka, amikor ezek egybeesnek, és jellemzően a kiemeltebb, nagyobb felelősséget vállaló játékosok karaktereiben fog egybeesni, nem az "egyszerű, archetípusos" karakterek esetén - a tragédiád felé alapesetben pont a motivációid ütközése fog hajszozni, ezek miatt kell nehéz döntéseket hoznod.

Szervezeti

A "legmagasabb" motivációs szint a karakter megélhetési forrását biztosító csoport. Ez lehet egy cég, lehet a bandája, lehet a night market ahol üzletel vagy praktizál. Ezeket nagy vonalakban előre megadottak lesznek, de a keretek között van mozgásteretek a részletekben.

A pontos kapcsolatod a szervezeteddel velük egyeztetés tárgya, lehet hogy szorosabb (közvetlen alkalmazott), lehet hogy lazább (törzsvendég) de minden esetben minimum az, hogy "számít neked a sorsuk, törődsz vele".

A várható szervezetek és létszámtervük:

- **Entertec Network:** Helyi média- és szórakoztatóipari cég, melyben a "nagyok" közül többeknek is van tulajdonrésze. (6-8 fő: üzletkötők, managerek, technikusok, biztonságiak, alkalmazottak. Kapcsolattartó: Kósik Gergely, discord: sidiani)
- **Club Flatline:** A Metroplex 7 alvilágának legmenőbb nightclubja, remek kilátással a Night Market egészére. (8-10 fő: management, személyzet, előadók, kidobók, törzsvendégek. Kapcsolattartó: Csúcs Laura, discord: kigyocska)
- **Night Market:** A Metroplex 7 alvilági életének szíve, seftesek, csencselők, kis- és nagystílusú szürkezónás üzletemberek hazája. Ha bizonytalan vagy abban, hogy hova passzolna a karaktered, ez egy jó választás. (16-24 fő: fixerek, kereskedők, megélhetési semmittevők, szolgáltatók, zsoldosok. Kapcsolattartó: Németh Dóra, discord: _kudara4736)

- **Fekete Sárkányok:** A Metroplex 8 területén tevékenykedő booster-banda, akik elsősorban az ázsiai kereskedelmi utak "kamionról leesett" cuccaival seftelnek. (6-8 fő: bandatagok. Kapcsolattartó: Kovács Gábor, discord: pyarron95)
- **Pengék:** A Metroplex 7 területén tevékenykedő nomád banda, akik a háborús romokból való tech-bányászat mellett a kontinens belterületén elterülő elsivatagosodott területek szállítmányozóit sápolják. (6-8 fő: bandatagok. Kapcsolattartó: Fitos Levente, discord: iamasmodus)
- **Metroplex 8 szolgáltatószint:** A Metroplex 8 alsó szintjein elterülő kisebb szórakozóhelyek és tech-klinika működtetői, valamint azok akik más munka híján ügyelnek lakókörnyezetük biztonságára. (8-14 fő: seftesek, zugdokik, szerelők, bodegások, zsoldosok. Kapcsolattartó: Timár-Geng András, discord: amperyyuu)

A kapcsolattartók elsősorban a ConSensus LARP Studio Discord szerverén érhetőek el, a #belépnek-egy-szervezetbe csatornán.

Ezen felül korlátozott számban lehetőség lesz olyan kisebb szervezeteket hozni, akik a Metroplex 8 lakásaiból üzemelnek. Ennek részleteiről a "Hogyan jelentkezek?" fejezet "A pályázatok" alfejezetében olvashattok többet.

Szemfüles olvasó észreveheti, hogy ha mindent összeadunk, kevesebb fő fog kijönni, mint a játék tervezett maximális létszáma. Az egyes szervezetek létszámkeretét azok elérésekor arányosan fogjuk bővíteni a teljes maximális létszám eléréséig, így akarjuk elkerülni, hogy egy szervezet túlnője magát tervezett arányokhoz képest.

Közösségi

Mindenkinek vannak olyan **informális kapcsolatai, amik túlmutatnak azon a hierarchián, amibe a karakter egyébként tartozik.** Egy céges alkalmazottnak lehet egy bandatag öccse akivel egy lakáson osztoznak, beszerezheti a teljesítménye szinten tartásához szükséges szereket egy feketepiaci dokitól, vagy épp járhat egy cégétől független társaságba szórakozni a munkaidején kívül.

A karaktered közösségi kapcsolatait a legjobb, ha **önszerveződő alapon állítjátok össze - egyeztess más játékosokkal, kérdezz körbe** hogy van-e kedve valakinek olyan kapcsolathoz amit elképzeltél, vagy **épp nézd meg hogy a mások által feldobott dolgok valamelyike érdekel-e téged.**

Ezek - főleg ha érzelmiileg intenzív kapcsolatok - adott esetben könnyen igényelhetnek az átlagosnál nagyobb fokú (való életbeni) bizalmat a felek között, így előfordulhat, hogy valakivel valamilyen jellegű kapcsolatot nem éreznél komfortosnak kijátszani. Jogodban áll megválogatni ezeket az önszerveződő kapcsolataidat, és ha valaki valamilyen jellegű kapcsolatot mégse szeretne veled kijátszani, azt ne vedd támadásnak.

Az "együtt élés" jellegű közösségi kapcsolatok megtámogatására a játéktér egy részében ("Metroplex 8") található szobák nagyobbik részét a karakterek in-game lakásainak tervezzük felhasználni. Bizonyos szervezetek eredendően itt működnek, de ha el tudod képzelni hogy a Network 29, Club Flatline vagy Night Market alkalmazott karaktered itt lakik,

az is opció. A Metroplex 8 in-game lakás iránti igényeket szintén pályáztatjuk, ennek részleteiről a "Hogyan jelentkezek?" fejezet "A pályázatok" alfejezetében olvashattok többet.

Személyes

Mindenkinek van valami, amiért bármire képes. Ennek általános jellegét egy előre megadott listából választhatjátok ki, a részleteit pedig tetszőlegesen alakíthatjátok a saját karakteretekre - amíg összességében megfelel a választás szellemiségének és nem csavarja teljesen másfelé a jelentését. **Szervezőként mi csak azt kérjük, hogy amit kiválasztotok karakteralkotásakor, azt kövessétek is** - ugyanis ez lesz az a dolog, amiről fel tudod majd ismerni, hogy egy történetszál neked szól.

Mi az, ami szinte bármire rá tud venni, amiért szinte bármire képes vagy?

- A **dollár**. Pénzre van szükségem, hogy szabaduljak a múltamtól, sok pénzre.
- A **függőségem**. Drog, gyógyszer, valami amitől az életem függ - vagy legalábbis képtelen vagyok letenni.
- Az **adósságaim**. Sok szívességgel jövök sokaknak, és ha nem adom meg őket, az tönkreteszi a hírnevem - vagy valami ennél is fontosabbat.
- A **hűségem**. Tartozom valahova és valakihez, aki mutatja nekem az irányt.
- **Nyomok**. Van egy ügy, ami nem hagy nyugodni, és egy morzsányi információ reménye is elég, hogy elinduljak.
- Az **önérzetem**. Semmi sem tud hatékonyabban rávenni valamire, mint az hogy közlik velem hogy nem merem - vagy épp azt, hogy lehetetlen.
- A **szeretteim**. Van valaki, aki fontos nekem - ez ebben a világban van aki szerint gyengeség, hiszen zsarolható vagyok vele.

A listából választásra szűkítés szándékos és tudatos - ezek a motívumok illenek a legjobban a játék megcélzott hangulatához, és mindenkinek könnyebb dolga van, ha a játékosoknak ezt nem kell megtippelniük egy szabadszöveges mezőben, hogy aztán majd kiderüljön hogy mit olvasnak ki belőle a szervezők. Ha mindenképpen olyan elképzelések vannak, ami ezekbe a kategóriákba sehogy se illeszkedik, keressétek külön a szervezőket - ha illeszkedik a játék kreatív víziójába, tudunk neki teret adni.

A tragédia: Mi fog téged végül kicsinálni?

Minden karakteralkotás kötelező eleme kiválasztani, hogy erre a kérdésre a karakteredet nézve mi a válasz. **Ez a saját karaktered tragédiájának színopszisa**, hogy milyen jellegű történet kerül vele ütközőpályára, és befolyásolja azt is, hogy milyen más karakterek történetével leszel összekötve.

Alapvetően a kérdésre **fix válaszok közül választhatsz**, és csak minimális kifejtési lehetőség lesz ha van pontosabb elképzelésed. Ennek az az oka, hogy a játék lehetőségei korlátosak, jóval könnyebb ezekkel a történetszálakkal zsonglörködni szervezői oldalról, ha legalább kicsit ugyanarra tartanak.

A lista jelen formájában a következő lehetőségekből áll, azaz a következő dolgok egyike fog végül kicsinálni:

- Egy **banda**, akik esküdt ellenségeim.
- Egy **cég**, akinek hatalmas kárt okoztam vagy akar tőlem valamit.
- A **kiberpszichózis**. Csak idő kérdése, mikor lesz túl sok a krómból.
- A **törvény**. Túl nagyot akarok szakítani, vagy már most is túl sok van a számlámon.
- Egy **személyes vendetta**, valaki aki bármire képes az elégtételéért.
- A **személyes vendettám**, hogy bármire képes vagyok az elégtételemért.
- Az **adósságaim**. Túl sokkal túl sokfelé tartozom, akár pánzben, akár szívességekben, valamelyik hitelezőm pedig idővel megunja.
- A **hűségem egy ügysz** - vagy épp egy céghez, szervezethez - ami előbb-utóbb a legnagyobb áldozatra fog kérni
- Egy **szenvedélyem, függőségem** - valami, amivel nem tudok leállni, és csak idő kérdése, mikor jön el az a pillanat, amikor a következmények kopogtatnak...
- **Valami a NET-en**, ami érezteti velem a jelenlétét.
- A katasztrofális **balszerencsém**, valami amire nem is számítottam... (joker opció "mindegy csak fájjon" jelisére)

Az előnyök

A karaktered megalkotásakor **kettőt választhatsz az alább felsorolt előnyökből**, és nem választhatod kétszer ugyanazt. Ezek egy része valamiféle képesítést, jártasságot szimbolizál, egy része kiber-beültetést vagy egyéb augmentációt, más részük pedig ezek keverékét. Azt, hogy ezt pontosan hogyan jelenítitek meg, teljesen rátok bízunk.

- **Arzenál**: 25 helyett 50 nerf lövedék lehet nálad egyszerre, illetve a Lőszercsomag játéktárggyal is 50-re töltheted újra a készleted.
- **Betörő**: 3 darab "Lockpick"-el kezdted a játékot, melyek mindegyike egy elektronikus záron egyszeri áthaladást biztosít. Ezek a ritka "app"-ok a támogató alkalmazásban lesznek nyilvántartva, pontos működéséről bővebb információt annak elkészültekor kapsz.
- **Fixer**: Képes vagy a játék támogató alkalmazását használva beszerezni dolgokat, azaz játékpénz felhasználásával játéktárgyak játékba hozására a szervezők által karbantartott listáról.
- **Doki**: Képzett vagy orvoslásban, ezáltal képes vagy szakszerű ellátást biztosítani a "Szabályok" fejezet "Orvoslás" alfejezetében leírtak szerint. Bizonyos esetekben a játékban előforduló szerekről többlet információhoz juthatsz.
- **Dollár**: Háromszor annyi játékpénzzel indulsz, mint amennyi egyébként járna (a pontos alapösszeget később állapítjuk meg).
- **Fájdalomszerkesztő**: Képes vagy kikapcsolni a fájdalomérzetet. Ez azt jelenti, hogy Sebesült állapotban nem válik teljesen használhatatlanná az eltalált testrészed, kicsit esetlenül ugyan de képes maradsz a használatára, valamint Haldokló állapotban sem válsz teljesen magatehetetlenné, képes vagy bizonytalan, botorkáló sétára és képes maradsz lövéseket leadni. A többi sérülési szabály továbbra is vonatkozik rád.
- **Gyorsító**: Legyen a pontos modellje akár Kereznikov, akár Sandevistan, akár Boostmaster, a hatásuk ugyanaz: 1 Reflexet biztosít, ami elvesztése esetén 1 óra pihenővel töltődik újra.
- **Interfész**: Netrunner, konzolcowboy, hacker, dekás - akármilyen nevet is használsz rá, képes vagy mélyebbre merülni a Net bugyaiba, mint mások. Az "Access Point"

QR kódok beolvasásával képes vagy a helyi hálózatokra csatlakozni, ahonnan pénzt, információt vagy éppen hozzáférést lophatsz a hálózatot üzemeltető szervezettől. A részletes működését a támogató alkalmazás elkészültekor fogod megismerni.

- **Szubdermális páncél:** +1 Páncél pontot biztosít, amit ugyanúgy nyerhetsz vissza, mint a normál Páncél pontjaid. Ez a bónusz a viselt páncélzatodtól független, azon felül létezik.
- **Techie:** Képes vagy sérült páncélok és tönkrement fegyverek megjavítására egy perc nyugodt körülmények között eljátszott szereléssel. Minden egyes megjavított páncélért (egy karakter Páncél pontjainak maximumra töltése) és minden egyes megjavított fegyverért el kell használnod egy Alkatrészek játéktárgyat. Bizonyos esetekben a játékban előforduló technikai eszközökről többlet információhoz juthatsz

Megjegyzés a kiberverekről

A fenti előnylista csak a játékszabály-szintű hatással bíró kibervereket sorolja fel, azonban az alapszabályok keretein és lehetőségein belül maradván nyugodtan megjeleníthettek bármilyen kibervet a jelmezetek részeként.

Bizonyos megoldások azonban továbbra is hatással lehetnek a játékra, ha azokat a normál szabályok lefedik: Ha formázott műanyag lemezek fedik az egész lábadat, a szabályok szempontjából mindegy, hogy viselt páncélzatnak vagy kiberlábnak nevezed, ugyanúgy beleszámítanak a merev protektorok általi fedettségedbe. Ha a csuklódra erősítesz egy nerf fegyvert, nekünk mindegy, hogy a kiberkarod részének tekinted vagy karakterben is csak a csuklódra van erősítve. Amíg a biztonsági szabályokat betartjátok és nem várjátok el rá egyedi szabályok behozását és betartását, szabadon kreatívkodhattok a “dekoratív” kibernetikáitokkal.

Hogyan jelentkezek?

A játékon csak korlátozott számú - kereken 90 - férőhely áll rendelkezésre, melyeket elsősorban azokkal szeretnénk feltölteni, akik a játék kreatív vízióját értik és ahhoz alkalmazkodva, azt szeretnék játszani. Ez néhány extra lépést igényel azon túl, hogy kitöltetek egy jelentkezési űrlapot, amit az alábbiakban ismertetünk.

A tényleges regisztráció indulása előtt

Mielőtt a játékra való jelentkezés elindul, a következő feladataid lesznek, ha szeretnél helyet biztosítani magadnak a játékra:

A regisztrációs kód

A jelentkezési űrlap beküldéséhez szükséged lesz egy regisztrációs kódra, melyet az általad választott szervezet kapcsolattartója fog biztosítani számodra, feltéve hogy tud fogadni a csapatában. Ezt a kódot ne add tovább másnak, ugyanis ha őt nem hagyta jóvá a kapcsolattartó, hiába fog tudni regisztrálni, a jelentkezését elutasítjuk.

A szervezetek

Mivel a szervezeti kapcsolattartótól kapott kód nélkül nem tudsz regisztrálni, minden karakter kapcsolódik valahogy egy szervezethez. Ez nem szükséges, hogy konkrét, hierarchiába tagozódó tagság legyen, és például a Night Market vagy a Szolgáltatószint eleve lazább szervezettségű csoport, de valahogyan kapcsolódnod kell a választott szervezethez, fontos kell legyen a karakterednek ha nem is feltétlenül a sikerre vitelük, de legalábbis a bukásuk elkerülése.

A fix, előre definiált "nagyobb" szervezetekről és a keretlétszámukról a "Hogyan lesz karakterem?" fejezet "A motivációk: Miért vagy hajlandó küzdeni?" alfejezében tájékozódhatsz. Ezen felül teret biztosítunk kisebb létszámú, "saját" szervezetek létrehozására, ezeket azonban egyedileg bíráljuk el. Szervezetekhez abszolút nem kapcsolódó, teljesen "egyéni" jelentkezésre alapesetben nincs lehetőség, kivételt maximum akkor lehet tenni, ha *nagyon* tetszik a szervezőknek az ötleted.

Kapcsolattartó játékosok

A játékosok egy része kiemelt szervezési szerepet tölt be a játékon: az ő feladataik közé tartozik a választott játékbeli szervezet játékosainak koordinálása, és tőlük tudsz az adott szervezethez jelentkezési kódot igényelni.

Jellemzően karakterben is valamilyen vezető vagy legalábbis mentori, tiszteletbeli szerepkört töltenek be, azonban különleges feladatuk és felelősségük a játékon túlmutat: egyfajta mini-szervezőként ők felelősek a helyszínükért, ők fogják össze az oda tartozó játékosokat, koordinálják a hangulat megteremtését és a történeti részleteket. A játékot megelőző időszakban az ő feladatuk a szervezőkkel és a többi kapcsolattartóval történő egyeztetés, így azt javasoljuk, olyan személy vállalja, aki könnyen elérhető online és hajlandó kezdeményezni is kommunikációt.

Játék közben a feladatuk valamilyen szinten játékmesterkedni a hozzájuk tartozó játékosoknak, feladatokat delegálni nekik ahelyett hogy ők maguk oldanának meg mindent, saját hatáskörében a felmerült kérdéseket megválaszolni, és szükség esetén azok eskálálása a szervezőségnek.

Az egyes szervezetekhez tartozó kapcsolattartó játékosok listája a szervezetek felsorolásánál található.

A pályázatok

Minden pályázatot a sandor.mesterhazi.1988@gmail.com e-mail címre vagy az "msanyi" discord azonosítóra küldhettek.

Fix szervezet kapcsolattartói pozíciójára

A kapcsolattartó játékosok pozícióit a jelentkezés tényleges megnyílása előtt pályázhatjátok meg. Ha ilyen pozíciót szeretnél vállalni, írd meg a szervezőknek **július 28-ig**, hogy:

- Melyik szervezet kapcsolattartói pozíciója érdekel

- Milyen elképzeléseid vannak a szervezettel kapcsolatban, amiket szeretnél megvalósítani a játékon
- Milyen feladatokra számítasz ebben a szerepkörben, szerinted mi lesz a dolgod kapcsolattartóként
- Van-e bármilyen releváns tapasztalatod a feladatkörben - relevánsnak az számít amit te annak gondolsz (ez nem az alkalmasságodat hivatott megállapítani, hanem azt, hogy mennyi támogatásra lesz szükséged)
- Kik azok a játékosok, akikről tudod (és ők is tudják), hogy szeretnének veled lenni, ha hozzájutsz a pozícióhoz

A pályázatodat legkésőbb a határidő lejártával fogjuk elbírálni, de előfordulhat, hogy korábban is adunk visszajelzést: akár az elutasításról, akár arról, hogy szeretnénk hogy pontosítsd az elképzelésed, akár az elfogadásról ha azt látjuk, hogy megtaláltuk a tökéletes jelöltet.

A jelentkezők lelkesedésének köszönhetően a fix szervezetek kapcsolattartói pályázatait **határidő előtt lezárultak**, mindegyiknek megtaláltuk a megfelelő jelöltet.

Saját szervezetre

Ha ötleted van arra hogy egy saját, kis létszámú (2-6 fős), helyi érdekeltségű (azaz nem "egy nagyobb hatalom helyi képviselői") szervezetet hozzatok (pl magánnyomozóiroda, zugdoki, dílerok, aktivisták, stb), erre korlátozott számban tudunk teret biztosítani a Metroplex 8 szobáiban.

Azt kérjük, hogy mielőtt saját szervezetre pályáznád, gondold át, hogy nem fér-e el az elképzelésed a Night Market vagy a Szolgáltatászint keretei között - ezek pont olyan szervezetek, aminek nincs komoly hierarchiája, és sokféle karakter elfér bennük.

Ha ilyet szeretnél hozni, írd meg a szervezőknek **augusztus 8-ig**, hogy:

- Mi ez a szervezet: neve, vázlatos elképzelés a tevékenységi köreiről és a helyi közösségekben betöltött szerepéről
- Miért pont ezt szeretnétek játszani
- Milyen elképzeléseid vannak, amiket szeretnél megvalósítani ennek keretei között
- Milyen jellegű interakciókra számítok ennek a szervezetnek a tagjaiként
- Kik azok a játékosok, akikről tudod (és ők is tudják), hogy ha lehet, akkor ebbe a szervezetbe jönnének

A pályázatodat legkésőbb a határidő lejártával fogjuk elbírálni, de a kapcsolattartói pozícióhoz hasonlóan lehet, hogy korábban is adunk visszajelzést. Összesen kilenc darab hely van amiből a saját szervezetek és az in-game lakások kell kijöjjenek - természetesen a "saját szervezet" tagok in-game lakása lehet a szervezetük helyszíne, nem kell másik helyet pályázni.

Ha a szervezet kialakítására adott pályázatodat kedvezően bíráljuk el, a következő információkat fogod megkapni újdonsült kapcsolattartóként:

- A pontos létszámkeretetek, ami fölül semmilyen körülmények között nem mehettek
- A pontos szoba, amit megkaptatok

- A szervezetek regisztrációs kódja

In-game lakásra

Ahogy a közösségi motivációs réteg leírásánál szerepelt, nem csak szervezetek tarthatnak igényt helyszínekre: a Metroplex 8 szobáinak egy részét együtt élő, de amúgy máshol “dolgozó” karaktere számára szeretnénk kiutalni. Ha sikerült összebeszélni más játékosokkal, tudtok pályázni erre.

Írd meg a szervezőknek **augusztus 29-ig**, hogy:

- Kik vagytok, kik lennének egyébként a karaktereitek és milyen reláció van közöttük
- Van-e valami olyan elképzelt dinamika a karaktereitek közt, amihez szükséges hogy legyen egy saját, külön helyszínetek?
- Milyen jellegű interakciókra számítok, amihez jól jönne egy saját külön helyszín?

A pályázatodat legkésőbb a határidő lejártával fogjuk elbírálni, de a kapcsolattartói pozícióhoz hasonlóan lehet, hogy korábban is adunk visszajelzést. Összesen kilenc darab hely van amiből a saját szervezetek és az in-game lakások kell kijöjjenek - természetesen a “saját szervezet” tagok in-game lakása lehet a szervezetük helyszíne, nem kell másik helyet pályázni.

A regisztráció

Ahhoz, hogy karaktert tudj alkotni, a kapott regisztrációs kóddal kell beregisztrálnod a játékra. A regisztráció megnyitásának időpontját később jelentjük be, a többi szakasz állásától függően. Azon a ponton, hogy eljuttok a tényleges regisztrációig, a helyetek már biztosítva van a játékra, hiszen egy kapcsolattartó fogadott titeket és kódot adott - ha nem fértetek volna be, nem kaptatok volna kódot. Az egyetlen módja annak, hogy elveszítsétek a helyeteket a játékra, ha elfelejtitek a regisztrációs űrlapot kitölteni **szeptember 1-ig**, illetve ha a részvételi hozzájárulásotokat elfelejtitek megadni **szeptember 16-ig**.

A regisztrációhoz előkészítendő legfontosabb dolgok:

- A regisztrációs kódod, ami nélkül el sem tudod majd kezdeni - ez egyben a szervezethez taratozásodat is megadja majd
- Egy működő e-mail címre, amihez tartozik Google fiók is (a gmail címekhez minden esetben tartozik)
- Az, amit a karakteralkotás kötelező lépéseire írnál.

A regisztrációs űrlap linkjét annak megnyitásakor itt találjátok majd:

>>JÁTÉKOSI REGISZTRÁCIÓ<<

Sikeres regisztráció után automatikusan kiküldünk neked egy **karakterlapot**, amin szükség esetén kifejtethed esetleg a választásaid részleteit.