

10 Printed materials



DISCLAIMER

The materials are divided into frames. Each frame is to be fit on no more than a single sheet of paper!

LIST OF MATERIALS

- **Time schedule** – *(print one of these for every member of staff)* for staff to take care of time and have a general overview of main points of interest during the game.
- **Squads briefing** – *(print one of these for every squad)* core information for the squads, necessary for them to understand the gameplay and used to remind them the info through the game run time.
- **Squads primer** – *(print one of these for every squad)* core information for the squads, necessary for them to understand the gameplay and used to remind them the info through the game run time.
- **The Ghost of Records Office** – *(print one)* necessary briefing for one of the core narrative roles.
- **The Ghost of Armoury** – *(print one)* necessary briefing for one of the core narrative roles.
- **The Ghost of Laboratory** – *(print one)* necessary briefing for one of the core narrative roles.
- **Ghoul** – *(print one of these for every ghoul)* necessary briefing for one of the core narrative roles.
- **Ghost Memory Symbols** – *(print every symbol twice on a sheet of paper A4 format)* elements used in the Ghost of Records Office challenge.
- **Ghost Security Terminal Number** – *(print one on a sheet of paper A4 format)* elements used in the Ghost of Armoury challenge.
- **Squad badge** – *(print two of these for every member of squad and HQ staff)* standard-issue element necessary for the squads and HQ staff.
- **Oxygen marker** – *(print five of these for every squad + four to be found in the Ghost of Armoury Challenge)* standard-issue element necessary for the squads.

- **Medkit marker** – (print two of these for every squad + four to be found in the Ghost of Records Office Challenge) standard-issue element necessary for the squads.
- **General Data template** – (print three of these; you can multiply the standard version or fill it with the input of your choosing related to your game) - artifact (log) that can be found in the area of the game related to the challenge.
- **Dossier of delegates for the sectors template** – (print thirteen of these; you can multiply the standard version or fill it with the input of your choosing related to your game; **should you choose the template, remember that the numbers of the sectors should vary! Write them down manually before the game!**) artifact (log) that can be found in the area of the game related to the challenge.
- **Scraps of memoirs template** – (print thirteen of these; you can multiply the standard version or fill it with the input of your choosing related to your game; **should you choose the template, remember that the dates should vary! Write them down manually before the game!**) artifact (log) that can be found in the area of the game related to the challenge.
- **Reports template** – (print three of these; you can multiply the standard version or fill it with the input of your choosing related to your game) artifact (log) that can be found in the area of the game related to the challenge.

ГРАФИК

00:00 Начало на уъркшопа преди играта

- Преподаване на видовете възли.
- Обясняване на правилата.
- Организиране на отрядите.

00:40 Първо посещение на зоната за игра

- Информирайте отрядите, че това е пробна игра и че НЕ ТРЯБВА ДА СЪБИРАТ нищо. Това е системна проверка на последователността на играта.
- Отрядите трябва да се фокусират върху заобикалящата ги среда и да сформират свободна конфигурация.
- Таласъмите не бива да доближават отрядите, въпреки че трябва да са страшни и гласовити.

00:55 Първа оценка и съвещание

- Трябва да се отбележи добрата работа на отрядите по време на процедурата по деконтаминация, ако са успели да се върнат навреме и т.н.
- Докато лидерите обсъждат следващото посещение, качете техните констатации в главния компютър. Междувременно техниците се консултират относно маркирането на предизвикателствата върху картата.
- Отрядите се готвят да напуснат централното управление.

01:10 Второ посещение

- Отрядите събират всякакви дървени трупове, които успеят да намерят.
- Те реализират своя проучвателен план, като събират възможно най-много данни.
- Първи срещи с таласъми и по възможност с духове.

01:25 Втора оценка и съвещание

Оттук нататък играта може да се променя радикално заради разнообразието от изследователски планове и случки по време на играта.

03:15 Вдигане на завесата

всички отряди са информирани, че им остават само 15 минути и че трябва да се върнат в централното управление.

03:30 Обобщение на играта и дискусия



ИНСТРУКЦИИ ЗА ОТРЯДИТЕ



Метеорологичните закономерности и екосистемата се разпадат поради нехайството на човечеството и бавната реакция спрямо промените в климата, създадени от неконтролируемите емисии на парникови газове в атмосферата. Имигранти от континенталните части, които са били потопени или опустошени от слънцето, са се преместили в райони, които все още разполагат с възможности за развитие на селското стопанство. Напрежението по расови, социални или религиозни причини е достигнало своя връх заради критичната пренаселеност. Правителствата са се опитали да спрат увеличаващата се радикализация на обществото, но в крайна сметка са се провалили. Целият свят е потънал в анархия, цивилно недоволство и война за намаляващите ресурси.

Участниците в играта са част от елитна разузнавателна група, която се състои от хора, родили се след падението на цивилизацията. Задачата на тяхната група е да проучат останките от централното управление от област 74 ier и да възстановят данните за инфраструктурата и скритите складове с материали, които биха могли да са оцелели след хаоса. По време на тяхната мисия те ще намерят дървени трупове и бележки, които ще изрисуват ужасяващата история, която се е случила само преди едно поколение. Те ще видят ефектите от неразбраните идеи, ограничеността и радикалното поведение, които в крайна сметка са довели до упадък на човечеството.



1. Главна цел:

- **Възстановяването на база данни, която съдържа жизненоважна информация за инфраструктурата и припасите, които са оцелели след разрухата.**

2. Второстепенна цел:

- **Възстановяването на всички възможни данни** – (дървени трупове- страници хартия А4).
- **Рестартиране на духовете** – изкуствен интелект разположен в зоната (в класните стаи).
- **Избягвайте всякакъв контакт с враждебните същества, които могат да се движат из района.** Таласъмните не могат да бъдат убити или да влизат в битка. Ако те се доближат до вас на дистанция от 3 метра, те ще се задействат. Ако бъдете хванати, не се съпротивлявайте.

3. Стандартна екипировка

- **Сбруя** – въже около кръста. Да не се сваля никога.
- **Спасителен пояс** – въже свързващо сбруите на целия отряд. Да не се сваля никога в зоната за игра. Да се сваля само в помещението за деконтаминация.
- **Кислородна бутилка** – за 15-минутно проучване. Трябва ви, за да се върнете в централното управление, преди да е свършила. Всеки отряд разполага с 5 от тях. Може да ги намерите някъде в съоръжението.
- **Аптечка** – стандартен набор от медикаменти и стимуланти, които биха помогнали да се възстановите от нараняване. Всеки отряд има две такива. Може да ги намерите някъде в съоръжението.



БУКВАР НА ОТРЯДИТЕ



ЗАПОМНЕТЕ! Съдбата на нашия свят е във вашите ръце! Затова трябва да сте внимателни, целеустремени и ефективни! Нито един човек не може да се справи със ситуацията сам. Уважавайте съотборниците си и техните съответни специализации, защото трябва да се сработите за висшето благо на всички ни.

1. Лидерът на отряда:

- Съгласува се с централното управление. Отговаря на наставниците.
- Събира **артефактите**.
- Отговоря за подготвянето на отряда за напускане на аванпоста.
- Отговоря за **процедурата по деконтаминация**.
- Заедно с лидери от други отряди създава проучвателни планове и обновява картата.
- Следи времето, за да не свърши **кислородът**.

2. Техникът на отряда:

- Единственият, екипиран с предпазващ костюм, който предпазва от химикали.
- ЕДИНСТВЕНИЯТ, носещ LED скенер (фенерче). Внимание: привлича **таласъмите**. Използвай внимателно.
- Единственият, носещ UV скенер (фенерче) – то показва скрити клопки и данни.

3. Комуникационните агенти на отряда:

- Носят екипировка за комуникация (телефоните си).
- Включват се в комуникационната група. Това е единственият начин да се комуникира между отрядите и **централното управление**.
- Записват всяко проучване и го качват в **главния компютър**.
- Забранено ползването на фенерчето на телефона.
- Задължително правене на снимки на важните места и на потенциалните врагове.





ИНСТРУКЦИИ ЗА КОМАНДНИЯ СЪСТАВ НА РАЗУЗНАВАТЕЛНАТА ЕДИНИЦА



- Вашата задача е да изпратите отрядите в опасната зона и да се погрижите за процедурите по деконтаминация.
- Служителите на централното управление ще бъдат маркирани със знак, който носи буквите "HQ". Маркировката ще бъде носена на дясната ръка и на гърдите.

Специализация на задачите

- **Попечителство над тактическата карта.** Картата на този район няма да може да отчита последните промени в настоящата ситуация. Един човек от командния състав ще се заеме със събирането на информация от завръщащите се отряди и с възобновяването на картата. Този човек е отговорен също така и за свалянето на снимки и записи, събрани от отрядите, и за разпределението им по различни папки.
- **Изпращане на отрядите.** Тъй като времето за всяко едно приключение е ограничено, има нужда да се подстрекава дискусията вътре в отрядите относно пътя, който следва да им бъде отреден. Този служител също така трябва да следи за оставащите кислородни бутилки и да разпределя ресурсите на определени отряди спрямо техните проучвателни планове. (Внимание! Запомнете, че този човек е изрично наставен със задачата да следи за пристигането на отрядите, тъй като то е показателно за нивото на оставащ кислород).
- **„Деконтаминация“ на отрядите.** Всеки отряд ще бъде опасан с въже, а един от членовете ще бъде екипиран с предпазен костюм. На този човек ще му бъдат дадени две фенерчета (LED и UV). Това са много неща, за които да се грижи, особено ако трябва да бъдат слагани всеки път, когато се ходи на бойното поле, и да се махат всеки път при обратно връщане. Затова един човек от командния състав трябва да бъде обучен как да прави моряшки беседъчен възел и възел като белезници, както и да задейства процедурата по деконтаминация, която да наглежда и след която да събира апаратурата.

Важни точки

- Вие подстрекавате дискусията, а не решавате вместо участниците. Оставете ги да бъдат креативни и да правят своите грешки в началото.
- Вие също трябва да сте запознати с инструкциите за отрядите.
- Съветвайте ги да работят в двойки. Почти всички задачи (освен събирането на дървените трупове) са по-успешни в съвместна работа с друг отряд. Например таласъм може да бъде примамен и отстранен от един отряд, за да се отвори път за друг такъв.
- Бъдете запознати с шифъра на Цезар. Ще трябва да го обясните на участниците. Но не решавайте пъзела вместо тях. Може да се окаже добра идея например един отрядите да не почне да проучва, а вместо това да се съсредоточи върху разрешаването на шифъра, докато другите му поднасят нова информация от бойното поле. Ако някой отряд не знае как да подходи, може да му предложите такова решение.
- Намаляващи ресурси:
- **Аптечки.** Всеки отряд има две такива. Те ще бъдат пазени в седалището. Ако отрядът бъде тежко ранен от таласъм или ако се отрови с токсичните димове в бойното поле, аптечката ще му позволи да продължи с мисията си. Ако аптечката свърши, отрядът отпада от играта.
- **Кислород.** Когато са в бойното поле (не в седалището), отрядите ще използват кислород. Всеки отряд има 75 минути кислород за цялата мисия, но може да „носи“ само 15 минути в даден миг. За да се улесни преброяването, се смята, че всеки отряд има (само!) 5 кутии кислород с по 15 минути всяка. Ако отрядът се завърне в седалището след като 15-те минути са изтекли, се счита, че е бил отровен, което води до пълното използване на една от аптечките и на още една кутия кислород. Води също така и до забрана за отряда да участва в друго приключение- той трябва да се възстанови.



ОФИСЪТ НА ДУХА НА ЗАПИСКИТЕ ИНСТРУКЦИИ



Тъй като зоната за игра е разрушена научна и административна сграда, не е учудващо, че докато я прекосяват, отрядите срещат същества, които са били използвани за разрушаване на мястото. Духовете са техници, които са операционни слуги на централното гещалт управление. Те са изкуствен интелект поместен във физическо тяло, за да изпълнява задачи от тесен, но много изискващ кръг на експертиза. Те са изцяло зависими от земния хранващ поток на енергия и, въпреки че изглеждат мислещи, те са изцяло ограничени от множество блокиращи и фейл-сейф програми. Те не са хора, но тъй като са били създадени от хора, те изпълняват заповеди. Донякъде.

Ти си корумпиран изкуствен интелект, един от трите такива управляващи това място. Ти си част от главния сюжет на играта. **Специфичната ти задача е да наглеждаш в сградата голяма база данни с множество записки. Ти си учтив и приятелски настроен, макар и непохватен, индивид.**

Честно казано, ти се опитваш да помогнеш на отрядите. Ти гледаш на човечеството и на неговите действия като на грешки, но силно вярваш, че човечеството има силата да се спаси. Покажи на участниците колко е важна ролята им за възстановяването на това, което е било изгубено поради грешките на изминалите поколения.

- **Обикаляй из района на офиса за записките.**
- Когато видиш участници, ги извиквай конфиденциално и ги покани вътре.
- Трябва да се увериш, че не повече от два отряда общуват с теб по едно и също време.
- **Не излизай от роля** (освен ако няма истинска непосредствена опасност извън играта за теб или участниците). Не издавай информация за правилата на играта, а само за съответното предизвикателство.
- Искате да бъдете рестартирани, за да можете да помогнете на екипите в тяхната задача.
- Ако искаш да бъдеш рестартиран, за да помогнеш на отрядите в техните задачи, твоите отряди трябва да дадат следната парола: „**СПАСЕНИЕ ЗА ХОРАТА**“. Само тази комбинация ще проработи. Ако все още не знаят паролата, кажи им, че трябва да намерят **дървени трупове със записки и такива с обща информация**.
- Кажи на отрядите, че им трябва шифърът на Цезар и че ключовете към твоята парола са **<Shift 1 (A e B)>** и **<Shift 22 (A e W)>**, но не помниш кое как е заради развалянето на данните ти.
- **Ако не знаят паролата, могат все пак да се включат в предизвикателството, но не могат да те рестартират.**
- **На всичкото отгоре, те трябва да завършат твоето предизвикателство: да опазят огромни количества данни разпилени из стаята.** Ще дадеш отговорите на отрядите, ако помогнат да организират данните по добър начин. Отрядите трябва да играят игра за памет, но ще има листа разпилени из цялата стая, които съдържат символите за играта. Само два символа (символа нагоре) могат да бъдат активни през цялото време, а всичко друго е в тъмнината. Само агентите по комуникация могат да докосват символите.
- Ако успеят, им даваш **2 аптечки, 1 папка с делегатите за различните сектори и 1 чернова за памет.**
- Ако те също знаят правилната парола, ги информираш, че духът на доспехите може да им помогне да се отърват от таласъмните, които бродят из коридорите.
- Могат да повторят предизвикателството втори път, което би им осигурило **още две аптечки, 1 папка с делегатите за различните сектори и 1 чернова за памет.**



ДУХЪТ НА ДОСПЕХИТЕ ИНСТРУКЦИИ



Тъй като зоната за игра е разрушена научна и административна сграда, не е учудващо, че докато я прекосяват, отрядите срещат същества, които са били използвани за разрушаване на мястото. Духовете са техници, които са операционни слуги на централното гещалт управление. Те са изкуствен интелект поместен във физическо тяло, за да изпълнява задачи от тесен, но много изискващ кръг на експертиза. Те са изцяло зависими от земния хранващ поток на енергия и, въпреки че изглеждат мислещи, те са изцяло ограничени от множество блокиращи и фейл-сейф програми. Те не са хора, но тъй като са били създадени от хора, те изпълняват заповеди. Донякъде.

Ти си корумпиран изкуствен интелект, един от трите такива управляващи това място. Ти си част от главния сюжет на играта. **Специфичната ти задача е да наглеждаш складирането на военното оборудване в сградата и да съгласуваш автоматизираната отбранителна система. Ти си мрънкаш и напрегнат индивид, който е винаги на смяна и недоволен.**

Не се интересуваш от отрядите, но като добър войник оценяваш тяхната смелост. Смяташ човечеството и неговите действия за хаотична бъркотия, която е унищожила своя свят, и не разбираш как такива нищожни същества са могли въобще да създадат такива технологични чудеса. Опитай се да държиш отрядите винаги нащрек.

- **Обикаляй района около оръжейницата.**
- Когато забележиш участници, не общувай с тях освен ако не си бил специално повикан. Когато те ти съобщат кои са, ти ги каниш предпазливо в оръжейницата, като твърдиш, че предишните собственици са изнесли повечето играчки, преди да си тръгнат.
- Трябва да се увериш, **че не повече от два отряда** си общуват с теб по едно и също време.
- **Не излизай от роля** (освен ако няма истинска непосредствена опасност извън играта за теб или участниците). Не издавай информация за правилата на играта, а само за съответното предизвикателство.
- Искаш да бъдеш рестартиран, за да можеш да управлявате онези досадни духове в съоръжението.
- Ако искаш да бъдеш рестартиран, за да управляваш досадните таласъми в сградата, твоите отряди трябва да дадат следната парола „**СТРАХЪТ Е ТОЗИ, КОЙТО РАДИКАЛИЗИРА ЧОВЕШКИТЕ ОБЩЕСТВА.**“ Само тази комбинация ще проработи. Ако все още не знаят паролата, кажи им, че трябва да намерят **папка с делегатите на различните сектори.**
- Също им кажи, че ключът към паролата е **<Shift 4 (A e E)>** и че ще елиминираш таласъмите в района, ако те успешно те рестартират.
- **Ако не знаят паролата, могат все пак да се включат в предизвикателството, но не могат да те рестартират.**
- На всичкото отгоре те трябва да завършат предизвикателството ти: да пазят терминала към защитната система на сградата. Ти ще снемеш всичките защити от военни кабели и ще дадеш на отрядите отговорите, от които се нуждаят, ако успеят да се доберат до контролния терминал. Това може да се окаже трудно изпитание, тъй като терминалът е скрит някъде в стаята, която самата тя е пълна с кабели. Поне един отряд трябва да достигне до символа и да ти го покаже без да пипа кабелите. Ако някой военен кабел бъде докоснат, целият отряд трябва да се върне в началото на предизвикателството и да го започне отново.
- Ако успеят, дай им **две бутилки кислород и две чернови памет.**
- Ако познаят правилната парола, информирай ги, че ключът към рестартирането на духа на лабораторията е **<Shift 11 (A e L)>** и че той е собственик на базата данни, която търсят. После напусни като информираш таласъмите, че те са свободни и могат да си тръгнат (разиграйте го като сценка, например като битка или екзорсизъм), и унищожи всичките клопки от кабелите.
- Отрядите могат да повторят предизвикателството втори път, което би им осигурило още **2 бутилки кислород и 2 чернови памет.**



ДУХЪТ НА ЛАБОРАТОРИЯТА ИНСТРУКЦИИ



Тъй като зоната за игра е разрушена научна и административна сграда, не е учудващо, че докато я прекосяват, отрядите срещат същества, които са били използвани за разрушаване на мястото. Духовете са техници, които са операционни слуги на централното гещалт управление. Те са изкуствен интелект поместен във физическо тяло, за да изпълнява задачи от тесен, но много изискващ кръг на експертиза. Те са изцяло зависими от земния хранващ поток на енергия и, въпреки че изглеждат мислещи, те са изцяло ограничени от множество блокиращи и фейл-сейф програми. Те не са хора, но тъй като са били създадени от хора, те изпълняват заповеди. Донякъде.

Ти си корумпиран изкуствен интелект, един от трите такива, управляващи това място. Ти си част от главния сюжет на играта. **Специфичната ти задача е да ръководиш главния научен център в сградата, който до самия край води опити и експерименти за усъвършенстването на човечеството. Ти си вдъхновено същество с непоколебима мисия. Ти си най-човечният от всички изкуствени интелекти и си бил създаден, за да разбираш природата на хората и да намираш по-добри решения за техните проблеми.**

Отрядите ти дават надежда, каквато не си виждал, откакто твоят създател те е напуснал. Ти се надяваш, че те ще спасят умиращата планета със знанието, което притежаваш. За жалост ти не вярваш в добрите им намерения безкористно и винаги подлагаш на съмнение техните мотиви, и се опитваш да прецениш тяхната отдаденост на каузата.

- **Обикаляш района около лабораторията.**
- Когато забележиш участниците, ти се приближаваш до тях и се опитваш да ги огледаш отблизо.
- Трябва да се увериш, че не повече от два отряда си общуват с теб по едно и също време.
- **Не излизай от роля** (освен ако няма истинска непосредствена опасност извън играта за теб или участниците). Не издавай информация за правилата на играта, а само за съответното предизвикателство.
- Искаш да бъдеш рестартиран, за да можеш отново да използваш знанието си за усъвършенството на човечеството.
- За да те рестартират, отряди трябва да дадат следната парола: **„СПРЕТЕ ТАЗИ ОМРАЗА. ВСИЧКИ ХОРА СМЕ ЕДНАКВИ.“** Само тази комбинация ще проработи. Ако те не са все още разбрали паролата, кажи им, че трябва да я потърсят сами, тъй като ти не знаеш къде тя може да бъде намерена.
- Ти не се сещаш за ключа към твоите протоколи за рестартиране, нито къде да ги намериш...
- **Ако те не знаят паролата, не могат да се включат в предизвикателството.**
- **Твоето предизвикателство е да опазиш голямата награда: базата данни с всичката важна информация, заради която отрядите са дошли тук!** Ти ще им я дадеш, ако те успешно те рестартират и ако поне един отряд завърши предизвикателството. Базата данни е на другия край на стаята, която е пълна с отровни химикали. За да се добере до нея, целият отряд трябва да стигне до другия край на стаята само с два стола (без да докосва пода). Всички трябва да стоят на стола, но само техниците в хазмат костюма могат да пипат или да мърдат столовете. Техниците могат да докосват пода и да стоят на него.
- Ако те успеят, ти ще вземеш базата данни и ще изиграеш как сваляш цялото съдържание на твоята памет като имаш предвид базата данни. Ти се сбoguваш с тях и им казваш, че ще се срещнеш отново с тях, когато те качат в главния компютър. После почваш да вървиш към централното управление. **Появата ти в централното управление е знак за успешното завършване на играта.**



ТАЛАСЪМ ИНСТРУКЦИИ



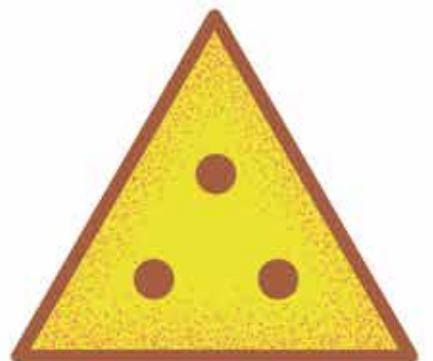
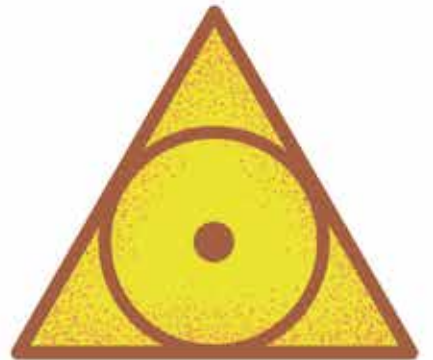
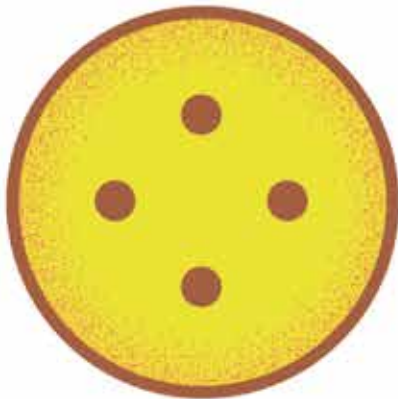
Ти си страховито, гадно, пълзящо същество от неопределен произход и с неизвестни цели. Ти звучиш зловещо, изглеждаш странно и само плашиш участниците. **ТИ НЕ СИ ЛОВЕЦ, НО СИ КАТО ПРИЗРАК!**

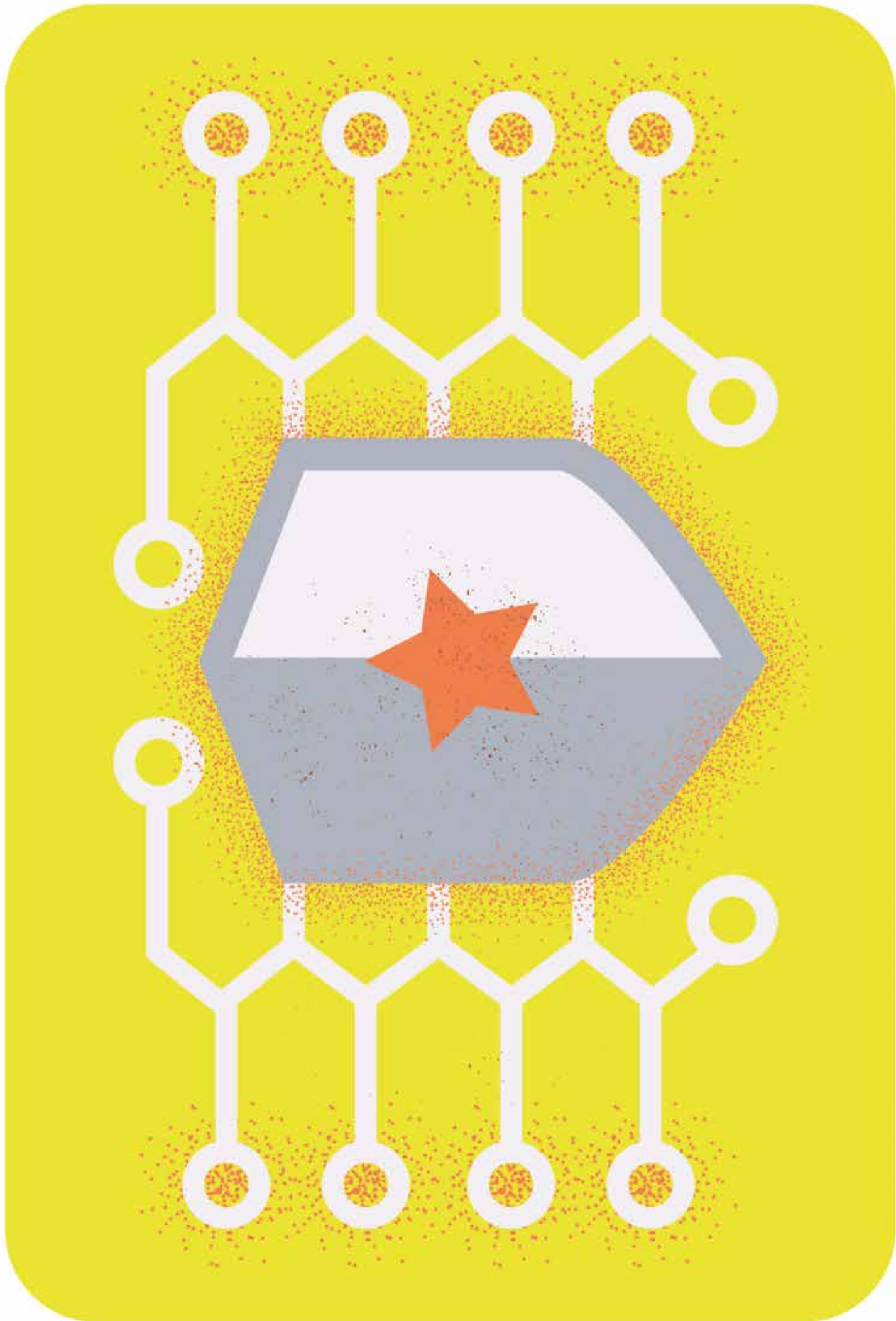
- **Тършувай из целия район за игра като блокираш достъпа до входните точки и коридорите.** Движи се често, но ако видиш участниците да се опитват да се доберат до някое място, изчакай наоколо, докато те намерят начин да те заобиколят.
- Трябва понякога на случаен принцип да крещиш и да говориш страховито, което ще създаде ехо в празната сграда, като по този начин ще изплашиш участниците.
- **Реагирай на светлината на LED фенерчето** и бавно го доближи. Ако участниците се опитат да те подминат скришом в тъмнината, уплаши ги и тествай тяхната целеустременост, като бавно се придвижваш в тяхната посока. Ако се паникьосат - атакувай.
- Ако отрядът те доближи на дистанция от **три метра**, почни да бягаш в посоката на отряда, крещейки. Тъй като ти не можеш да бъдеш победен по никакъв начин, просто стига да улловиш един от членовете на отряда, за да елиминираш целия този отряд.
- **Атакувай само в МАЛКИ ПРОМЕЖДУТЪЦИ ОТ ВРЕМЕ!** Не ги гони из цялата сграда! Ти си препятствие, не истинска заплаха. Те със сигурност ще се страхуват от теб.
- Когато хванеш някой отряд, изиграй ролята си и ги заведи обратно в централното упоравление, като ги информираш, че са били ранени.
- **Недей НИКОГА да правиш засади на участниците!**

ВНИМАНИЕ: Трябва да знаеш къде се намират военните кабели. Не ги подгонвай в тази посока! Това е опасно! Също така бъди особено внимателен/на с барикадите! Не ги прекосявай след отряда!

ВНИМАНИЕ: НИКОГА НЕ СЕ БИЙ С УЧАСТНИЦИТЕ! Ако те се държат враждебно с теб, НЕЗАБАВНО ИЗЛЕЗ ОТ РОЛЯ! Припомни им, че това е игра!

Ролята ти приключва, когато човек от персонала, който играе духа на доспехите, те доближи и те информира, че си изгонен/а от сградата. Може да разиграеш сценка с борба за по-голяма достоверност.







ЗНАЧКА НА ОТРЯДИТЕ



ЗНАЧКА НА ОТРЯДИТЕ

МАРКИРОВКА ЗА АПТЕЧКАТА



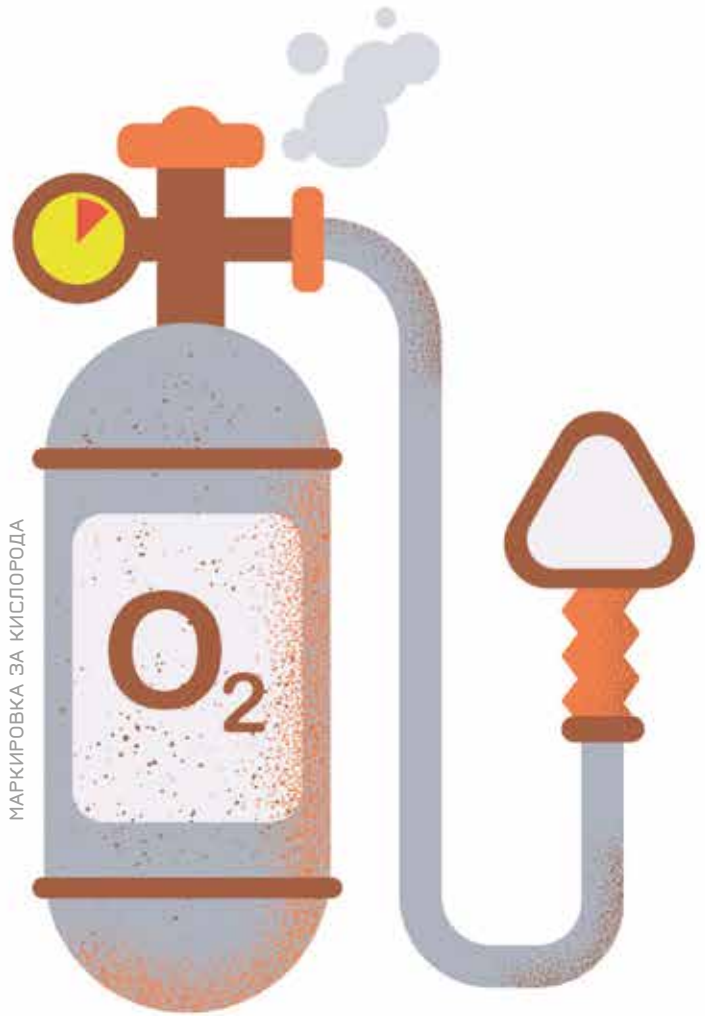
МАРКИРОВКА ЗА АПТЕЧКАТА



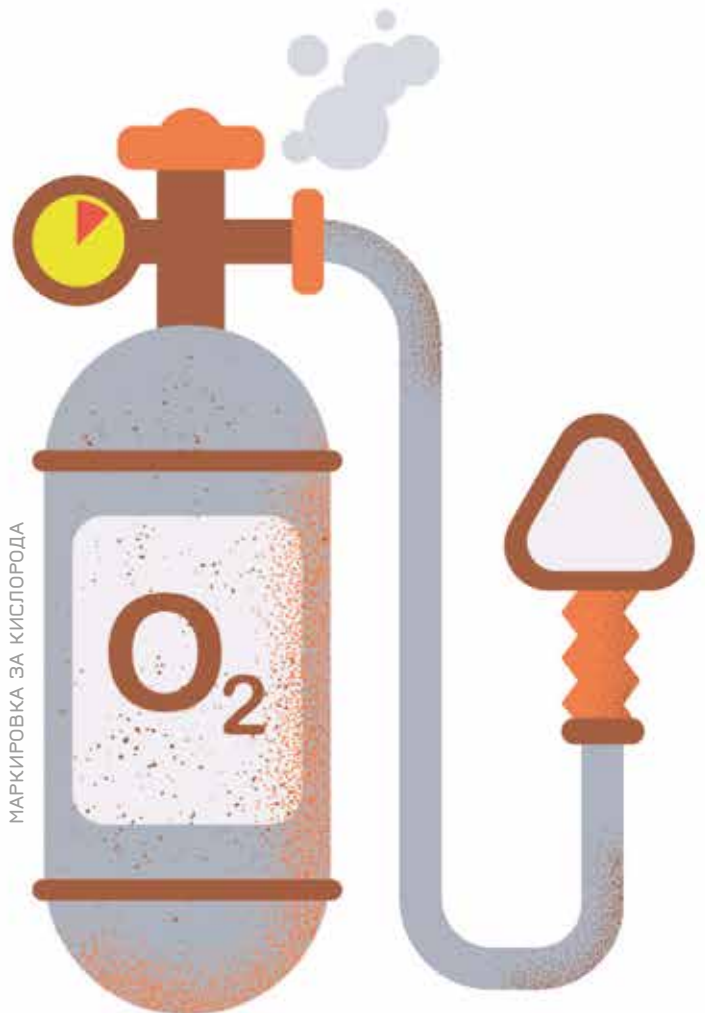
МАРКИРОВКА ЗА АПТЕЧКАТА



МАРКИРОВКА ЗА КИСЛОРОДА



МАРКИРОВКА ЗА КИСЛОРОДА



Общи данни



Е. П. Б. К. П.

ЕВРОПЕЙСКИ ПАКТ ЗА БОРБА СРЕЩУ
КЛИМАТИЧНИТЕ ПРОМЕНИ

ВИД ДАННИ:

**Данни
за съгласуване**

ТЕМА:

**Преместване
на ресурсите**

ПРОВЕРЕНИ

ПЪЛНОМОЩИЯ:

FGH/122-THETA

ЖИВЕЕМ КАТО ЕДНО ЦЯЛО, ЗА ДА НЕ УМРЕМ САМИ.

Досиета на делегати на сектори



Е. П. Б. К. П.

ЕВРОПЕЙСКИ ПАКТ ЗА БОРБА СРЕЩУ
КЛИМАТИЧНИТЕ ПРОМЕНИ

ВИД ДАННИ:

**Досие
на делегат
на сектор**

НОМЕР
НА СЕКТОРА:

ПРОВЕРЕНИ
ПЪЛНОМОЩИЯ:
FGR/23-ALPHA

ЖИВЕЕМ КАТО ЕДНО ЦЯЛО, ЗА ДА НЕ УМРЕМ САМИ.

Останки от мемоари



Е. П. Б. К. П.

ЕВРОПЕЙСКИ ПАКТ ЗА БОРБА СРЕЩУ
КЛИМАТИЧНИТЕ ПРОМЕНИ

ВИД ДАННИ:

Лични данни

ДАТА:

ИДЕНТИФИКАЦИОНЕН

НОМЕР НА АВТОРА:

JR/RE/7754

ПРОВЕРЕНИ

ПЪЛНОМОЩИЯ:

FGR/2245-PI

ЖИВЕЕМ КАТО ЕДНО ЦЯЛО, ЗА ДА НЕ УМРЕМ САМИ.



Е. П. Б. К. П.

ЕВРОПЕЙСКИ ПАКТ ЗА БОРБА СРЕЩУ
КЛИМАТИЧНИТЕ ПРОМЕНИ

ВИД ДАННИ:

ДАТА:

ИДЕНТИФИКАЦИОНЕН
НОМЕР НА АВТОРА:

ПРОВЕРЕНИ
ПЪЛНОМОЩИЯ:

ЖИВЕЕМ КАТО ЕДНО ЦЯЛО, ЗА ДА НЕ УМРЕМ САМИ.

Останки от мемоари (пример)



Е. П. Б. К. П.

ЕВРОПЕЙСКИ ПАКТ ЗА БОРБА СРЕЩУ
КЛИМАТИЧНИТЕ ПРОМЕНИ

ВИД ДАННИ:
Лични данни

ДАТА:
27.08.2070

ИДЕНТИФИКАЦИОНЕН
НОМЕР НА АВТОРА:
JR/RE/7754

ПРОВЕРЕНИ
ПЪЛНОМОЩИЯ:
FGR/2245-PI

Още един ден в бетонена кутия, изпълнена с празни лица. Добрах се до бункера преди няколко дни. Те ме намериха в безсъзнание, след като съм се опитвал да намеря... нещичко, каквото и да е, което да ме поддържа жив. Тогава бях отдавна преминал точката си на пречупване. Събудих се в тяхната лекарска стая.

Не знам почти нищо за никого тук... Изглежда, че и другите не знаят много за останалите, защото хората просто са се вкопчили в останките от предишните си животи. Не се говори много... И охраната не ни информира за нищо. Трудно ми е да преценя колко дълго точно съм бил тук.

Имаме късмет, че цялото това нещо е закопано под земята... температурата отвън разтапя пластмасата и убива всичко в рамките на само един час...

Казват, че не е временно... Казват, че трябва да намерим начин да преживяваме- че никой няма да дойде за нас. Това обаче не е спасение, а затвор.

ЖИВЕЕМ КАТО ЕДНО ЦЯЛО, ЗА ДА НЕ УМРЕМ САМИ.