

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.

HARMONOGRAM

00:00 **Rozpoczęcie warsztatów przed przystąpieniem do gry**

- Instruktaż zawiązywania węzłów.
- Wyjaśnienie zasad.
- Organizacja oddziałów.

00:40 **Pierwsza wyprawa do obszaru gry.**

- Poinformuj oddziały, że to są ćwiczenia i NIE WOLNO im niczego zbierać. Jest to sprawdzenie spójności i systemu.
- Oddziały powinny skupić się na swoim bezpośrednim otoczeniu i poruszać się w luźnym szyku.
- Żadne ghule nie powinny podchodzić do oddziałów, choć powinny być głośne i przerażające.

00:55 **Pierwsza ocena i narada**

- Należy zwrócić uwagę na to, jak dobrze oddziały radziły sobie z procedurą dekontaminacji, czy wszyscy zdążyli wrócić na czas i tak dalej.
- Podczas gdy dowódcy rozmawiają o planie następnej wyprawy, specjaliści ds. łączności przesyłają swoje ustalenia do systemu mainframe, a technicy zastanawiają się nad nanoszeniem przeszkód na mapę.
- Oddziały szykują się do opuszczenia kwatery głównej.

01:10 **Druga wyprawa**

- Oddziały zbierają wszystkie Dzienniki, jakie uda im się odnaleźć.
- Realizują swój plan eksploracji, zbierając jak najwięcej danych.
- Pierwsze spotkania z ghumami i ghostami.

01:25 **Druga ocena i porada**

Od tej pory plan gry może się diametralnie różnić w zależności od różnych planów eksploracji i zdarzeń w grze.

03:15 **Gong**

Wszystkie oddziały otrzymują informację, że zostało tylko 15 minut na powrót do kwatery głównej.

03:30 **Podsumowanie i sprawozdanie z wyników gry.**

INSTRUKTAŻ DLA ODDZIAŁÓW

Z powodu beztróskiego postępowania ludzkości i powolnej reakcji na zmiany klimatyczne wywołane szalejącą emisją gazów cieplarnianych do atmosfery, mechanizmy kształtujące pogodę i ekosystemy uległy rozpadowi. Migranci ze spalonych słońcem lub zatopionych obszarów kontynentów rzucili się na tereny, które oferowały jeszcze jakiejkolwiek możliwości produkcji żywności. Napięcia na tle rasowym, społecznym i religijnym osiągnęły apogeum, ponieważ zagęszczenie ludności przekroczyło swoją masę krytyczną. Rządy próbowały powstrzymać postępującą radykalizację społeczeństwa, ale ostatecznie im się to nie udało. Cały świat pogrążył się w anarchii, niepokojach społecznych i wojnach o kurczące się zasoby.

Uczestnicy gry są częścią elitarnej grupy zwiadowczej składającej się z osób urodzonych po upadku cywilizacji. Zadaniem ich oddziału jest zbadanie pozostałości kwatery głównej Okręgu 74 IEP oraz pozyskanie danych o infrastrukturze i ukrytych magazynach z materiałami, które mogły przetrwać czasy zamętu. Podczas swojej misji znajdą oni dzienniki i notatki przedstawiające straszliwą historię, która miała miejsce zaledwie pokolenie temu. Zobaczą skutki nietrafionych pomysłów, krótkowzroczności i radykalnych zachowań, które ostatecznie doprowadziły do upadku ludzkości.



1. Główny cel:

- **Odzyskać bazę danych zawierającą istotne informacje o infrastrukturze i zapasach, które mogły przetrwać upadek.**

2. Cele drugorzędowe:

- **Odzyskać wszelkie dostępne dane** (dzienniki - arkusze papieru A4).
- **Zrestartować Ghosty** – sztuczne inteligencje znajdujące się w okolicy (w salach lekcyjnych).
- **Unikać jakiegokolwiek kontaktu z wrogo nastawionymi istotami, jakie mogą znajdować się w obszarze działań.** Walka z Ghulami nie ma sensu i nie da się ich zabić. Jeżeli zbliżą się do Was na odległość 3 metrów, to rzucają się na Was. Jeżeli zostaniecie złapani, nie stawiajcie oporu.

3. Standardowe wyposażenie:

- **Uprząż** – lina zawiązana wokół talii. Nigdy nie wolno jej zdejmować.
- **Lina zabezpieczająca** – lina łącząca ze sobą uprząż całego oddziału. Nigdy nie należy jej zdejmować w terenie. Można ją zdjąć wyłącznie w Komorze dekontaminacyjnej.
- **Butla z tlenem** – pozwala na 15 minut eksploracji. Musicie wrócić do kwatery głównej zanim zapas tlenu się wyczerpie. Każdy oddział ma 5 takich butli. W niektórych miejscach obiektu można odnaleźć kolejne.
- **Apteczka** – standardowo wydawany pakiet środków medycznych i pobudzających, pozwala na powrót do zdrowia po urazie. Każdy oddział ma 2 takie apteczki. W niektórych miejscach obiektu można odnaleźć kolejne.

PODRĘCZNIK DLA ODDZIAŁÓW

PAMIĘTAJCIE! Losy świata są w Waszych rękach! Dlatego musicie być czujni, zdecydowani i skuteczni! Nie da się wykonać zadania w pojedynkę. Szanujcie swoich kompanów z oddziału i ich specjalizacje, ponieważ musicie koordynować swoje działania dla większego dobra nas wszystkich!

1. Lider oddziału:

- Koordynuje działania z kwaterą główną. Reaguje na wytyczne.
- Zbiera **artefakty**.
- Jesteś odpowiedzialny za przygotowanie oddziału do opuszczenia placówki.
- Jesteś odpowiedzialny za **Procedurę dekontaminacji**.
- Wraz z innymi liderami oddziałów opracowujecie plany eksploracji i aktualizujecie mapę.
- Pilnujesz czasu, żeby nie zabrakło wam **tlenu**.

2. Technik oddziału:

- TYLKO Ty będziesz wyposażony w kombinezon ochronny, który zapewnia ochronę przed chemikaliami.
- TYLKO Ty będziesz miał skaner LED (latarkę) - uwaga, przyciąga **ghule**. Używaj mądrze.
- TYLKO Ty będziesz miał skaner promieniowania UV (latarka) - odsłania ukryte pułapki i dane.

3. Specjalista ds. łączności:

- Masz ze sobą sprzęt komunikacyjny (swoją komórkę).
- Będziesz logował się do grupy komunikacyjnej. Jest to jedyny sposób na komunikację z innymi oddziałami i z **kwaterą główną**.
- Będziesz rejestrował każde nowe odkrycie, a dane prześlesz do **komputera mainframe**.
- Nie wolno włączać latarki w telefonie.
- Należy sfotografować istotne miejsca i potencjalnych wrogów.



ODPRAWA SZTABOWA JEDNOSTKI ZWIADOWCZEJ

- Twoim zadaniem jest wysłanie oddziałów do strefy zagrożenia oraz przeprowadzenie procedur dekontaminacji.
- Oficerowie kwatery głównej będą nosili oznaczenie oddziału z literami „KG” Oznaczenia będą noszone na prawym ramieniu i na piersi.

Określenie zadań

- **Piecza nad mapą taktyczną.** Mapa terenu będzie pozbawiona aktualnych danych wywiadowczych o bieżącej sytuacji. Jedna osoba ze sztabu dowodzenia będzie organizowała zbieranie informacji od powracających oddziałów i aktualizację mapy. Osoba ta będzie również odpowiedzialna za zgrywanie zdjęć i nagrań uzyskanych przez oddziały oraz organizowanie ich w foldery.
- **Rosyłanie oddziałów.** Ponieważ każda wyprawa będzie miała ograniczony czas, istnieje potrzeba ożywienia dyskusji oddziałów na temat tego, jaka trasa zostanie im przydzielona w następnej kolejności. Ten członek sztabu powinien być również tym, który będzie monitorował zapasy zbiorników z tlenem i przydzielał zasoby konkretnym oddziałom na podstawie ich planów eksploracji. (DODATKOWO należy pamiętać, że osoba ta jest BEZWZGLĘDNIE odpowiedzialna za śledzenie powrotów oddziałów, gdyż przekłada się to bezpośrednio na ilość pozostałego tlenu).
- **„Dekontaminacja” oddziałów.** Członkowie każdego oddziału będą związani ze sobą za pomocą liny, a jeden z członków będzie wyposażony w kombinezon ochronny. Dostaną oni także 2 latarki (LED i UV). To sporo rzeczy do ogarnięcia, zwłaszcza jeśli trzeba je zakładać za każdym razem, gdy wychodzi się w teren, i zdejmować za każdym razem, gdy się wraca. Dlatego jeden z członków sztabu dowodzenia powinien być przeszkolony w wiązaniu węzłów RATOWNICZYCH i KAPITAŃSKICH oraz odpowiedzialny za procedurę dekontaminacji, nadzorowanie jej i odbiór sprzętu po jej zakończeniu.

WAŻNE UWAGI

- OŻYWIASZ dyskusję, ale nie podejmujesz decyzji za uczestników. Na początku pozwól im na kreatywność i popełnianie błędów.
- Musisz także znać treść odpraw oddziałów.
- Poradź im, by oddziały pracowały w parach. Prawie wszystkie zadania poza zbieraniem Dzienników lepiej jest wykonywać w koordynacji z innym oddziałem. Na przykład Ghul może zostać zwabiony i odciągnięty przez jeden oddział, aby otworzyć drogę dla innego.
- Poznaj szyfr Cezara. Będziesz musiał przekazać uczestnikom wiedzę na ten temat. Nie rozwiąż jednak za nich zagadki. Może być też wskazane, aby np. jeden z zespołów nie wyruszał na eksplorację i skupił się na złamaniu szyfru, korzystając z informacji z terenu. Jeśli oddziały utknęły w martwym punkcie, możesz zasugerować im taką opcję.
- Malejące zasoby:
- **Apteczki.** Każdy oddział ma przydzielone 2 apteczki. Będą one przechowywane w kwaterze głównej, a jeśli oddział zostanie poważnie pokiereszowany przez ghula lub zatraje się toksycznymi oparami w terenie, apteczki pozwolą mu kontynuować misję. Jeśli wszystkie apteczki zostaną zużyte, oddział wypada z gry.
- **Tlen.** W terenie (nie w kwaterze głównej), oddziały zużywają tlen. Każdy oddział ma wyznaczone 75 minut tlenu na całą misję, ale w danym momencie może „nosić” tylko zapas na 15 minut. Dla uproszczenia obliczeń przyjmuje się, że każdy oddział ma (TYLKO!) 5 butli z tlenem, każda z 15-minutowym zapasem. Jeśli oddział powróci do kwatery głównej po upływie 15 minut, uznaje się, że jego członkowie ulegli zatruciu, co skutkuje zużyciem jednej z apteczek i kolejnej butli z tlenem. Zabrania to również temu oddziałowi wzięcia udziału w kolejnym przedsięwzięciu (muszą dojść do siebie).

GHOST BIURA REJESTRÓW INSTRUKTAŻ

Ponieważ terenem gry jest zdewastowana placówka naukowo-administracyjna, nic dziwnego, że przemierzając ją, oddziały natkną się na istoty, które niegdyś obsługiwały to miejsce. G.H.O.S.T. to akronim oznaczający Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician i odnosi się do sztucznych inteligencji, które otrzymały fizyczne ciała w celu wykonywania zadań w bardzo wąskiej, ale wymagającej specjalizacji. Istoty te są w pełni zależne od naziemnej linii energetycznej i choć mogą wydawać się rozumne, w rzeczywistości są ograniczone przez szereg zabezpieczeń i programów blokujących. Nie są ludźmi, ale ponieważ zostały przez nich stworzone, nadal będą posłuszne poleceniom. Do pewnego stopnia.

Jesteś uszkodzoną sztuczną inteligencją, jedną z trzech zarządzających tym miejscem. Ty jesteś głównym wątkiem fabularnym gry. **Twoim szczególnym zadaniem było nadzorowanie ogromnej bazy danych zawierającej różnorodne rejestry. Jesteś serdecznym i miłym, choć trochę niezdatnym jegomościem.**

Naprawdę chcesz pomóc tym oddziałom. Twoim zdaniem ludzkość błędzi w swoich działaniach, ale mocno wierzysz, że to ona dzierży klucz do własnego ocalenia. Uświadom uczestników, jak ważna jest ich rola w odbudowie tego, co zostało utracone w wyniku błędów poprzednich pokoleń.

- **Włóczyz się po najbliższej okolicy Biura rejestrów.**
- Kiedy zauważasz uczestników, zwracasz się do nich dyskretnie i zapraszasz ich do środka.
- Musisz upewnić się, że w interakcję z Tobą weszło **nie więcej niż dwa oddziały jednocześnie.**
- **Nie wychodź poza swoją rolę** (wyjątkiem jest bezpośrednie zagrożenie dla Ciebie lub uczestników, które nie ma związku z grą). Nie podawaj informacji odnośnie do zasad gry, lecz tylko w zakresie Twojego wyzwania.
- Chcesz zostać zrestartowany, abyś mógł pomóc oddziałom w ich zadaniach.
- Aby Cię zrestartować, oddział musi podać hasło o treści „**OCALENIE LUDZKOŚCI!**”. Tylko taka kombinacja słów zadziała. Jeśli nie znają jeszcze hasła, powiedz im, że muszą odnaleźć **Dzienniki rejestrów** oraz **Dzienniki informacji ogólnych.**
- Powiedz im także, że potrzebują szyfru Cezara, a klucze do Twoich haseł to **<Shift 1 (A to B)>** oraz **<Shift 22 (A to W)>**. Ze względu na uszkodzenie Twoich danych nie jesteś jednak w stanie powiedzieć, który klucz jest do którego hasła.
- **Jeśli nie znają hasła, mogą nadal wziąć udział w wyzwaniu, ale Cię nie zrestartują.**
- Ponadto członkowie oddziału muszą wykonać Twoje zadanie: **pilnować ogromnego magazynu danych rozrzuconych po całym pomieszczeniu.** Udzielisz im odpowiedzi, jeśli pomogą odpowiednio uporządkować dane. Oddziały muszą zagrać w grę pamięciową, gdzie arkusze zawierające symbole do gry są porzucane po całym pomieszczeniu, a tylko dwa symbole mogą być cały czas aktywne (odwrócone do góry). Dodatkowo wszystko dzieje się w ciemności i tylko specjaliści ds. łączności mogą dotykać symboli.
- Za wykonanie zadania wręczysz im **2 Apteczki, 1 dossier delegatów sektorów oraz 1 skrawek pamiętnika.**
- Jeżeli dodatkowo znają oni właściwe hasło, informujesz ich, że Ghost zbrojowni może im pomóc w pozbyciu się ghuli, które grasują w korytarzach.
- Za wykonanie wyzwania po raz drugi wręczysz im **2 dodatkowe Apteczki, 1 Dossier delegatów sektorów oraz 1 skrawek pamiętnika.**



GHOSTY ZBROJOWNI INSTRUKTAŻ



Ponieważ terenem gry jest zdewastowana placówka naukowo-administracyjna, nic dziwnego, że przemierzając ją, oddziały natkną się na istoty, które niegdyś obsługiwały to miejsce. G.H.O.S.T. to akronim oznaczający Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician i odnosi się do sztucznych inteligencji, które otrzymały fizyczne ciała w celu wykonywania zadań w bardzo wąskiej, ale wymagającej specjalizacji. Istoty te są w pełni zależne od naziemnej linii energetycznej i choć mogą wydawać się rozumne, w rzeczywistości są ograniczone przez szereg zabezpieczeń i programów blokujących. Nie są ludźmi, ale ponieważ zostały przez nich stworzone, nadal będą posłuszne poleceniom. Do pewnego stopnia.

Jesteś uszkodzoną sztuczną inteligencją, jedną z trzech zarządzających tym miejscem. Ty jesteś głównym wątkiem fabularnym gry. **Twoim szczególnym zadaniem było nadzorowanie magazynu sprzętu wojskowego na terenie obiektu, a także koordynowanie zautomatyzowanych systemów obronnych. Jesteś dziwnym i sztywnym osobnikiem, który jest zawsze na służbie i zawsze zrzędzi.**

Nie przejmujesz się oddziałami, ale jako dobry żołnierz doceniasz ich odwagę. Postrzegasz ludzkość i jej działania jako bezładny motłoch, który zabił swój własny świat i nie rozumiesz, jak takie słabe istoty mogły w ogóle stworzyć takie cuda techniki. Staraj się utrzymywać oddziały w ciągłym napięciu.

- **Włączysz się po najbliższej okolicy Zbrojowni.**
- Kiedy zauważasz uczestników, nie wchodzisz z nimi w interakcję, chyba że sami się do ciebie zwrócą. Kiedy powiedzą Ci, kim są, niechętnie wpuszczasz ich do zbrojowni, twierdząc, że poprzedni właściciele zabrali większość zabawek zanim odeszli.
- Musisz upewnić się, że w interakcję z Tobą weszło **nie więcej niż dwa oddziały jednocześnie.**
- **Nie wychodź poza swoją rolę** (wyjątkiem jest bezpośrednie zagrożenie dla Ciebie lub uczestników, które nie ma związku z grą). Nie podawaj informacji odnośnie do zasad gry, lecz tylko w zakresie Twojego wyzwania.
- Chcesz zostać zrestartowany, abyś mógł poradzić sobie z tymi upiornymi ghumami w obiekcie.
- Aby Cię zrestartować, oddział musi podać hasło o treści „**TO LĘK RADYKALIZUJE SPOŁECZNOŚCI LUDZKIE**”. Tylko taka kombinacja słów zadziała. Jeśli nie znają jeszcze hasła, powiedz im, że muszą odnaleźć **Dossier delegatów sektorów.**
- Powiedz im także, że kluczem do Twojego hasła jest **<Shift 4 (A to E)>**, oraz że wyeliminujesz wszystkie ghule w okolicy, jeśli uda im się Cię zrestartować.
- **Jeśli nie znają hasła, mogą nadal wziąć udział w wyzwaniu, ale Cię nie zrestartują.**
- Ponadto muszą oni wykonać Twoje wyzwanie: pilnowanie terminalu systemu obronnego obiektu. Rozbroisz wszystkie zabezpieczenia (potykacze) i dasz oddziałom odpowiedzi, których potrzebują, jeśli będą w stanie dostać się do terminalu kontrolnego. Okaże się to jednak trudnym wyzwaniem, gdyż terminal jest ukryty gdzieś w pomieszczeniu, które samo w sobie jest naszpikowane potykaczami. Przynajmniej jeden z oddziałów musi dotrzeć do symbolu i pokazać ci go bez naruszenia potykacza. Jeśli potykacz zostanie dotknięty, oddział będzie musiał wrócić do początku zadania i zacząć wszystko od nowa.
- Za wykonanie zadania wręczysz im **2 butle z tlenem** oraz **2 skrawki pamiętnika.**
- Jeśli znają oni także poprawne hasło, poinformujesz ich, że kluczem do zrestartowania Ghosta laboratorium jest **<Shift 11 (A to L)>**, i że jest on w posiadaniu poszukiwanej przez nich bazy danych. Następnie wędrujesz, informując personel ghuli, że są wolni (powinieneś zrobić z tego scenkę, jak z walki lub egzorcyzmu), i niszczysz wszystkie druty-pułapki (potykacze).
- Za wykonanie wyzwania po raz drugi wręczysz im **2 butle z tlenem** oraz **2 skrawki pamiętnika.**

GHOST LABORATORIUM INSTRUKTAŻ

Ponieważ terenem gry jest zdewastowana placówka naukowo-administracyjna, nic dziwnego, że przemierzając ją, oddziały natkną się na istoty, które niegdyś obsługiwały to miejsce. G.H.O.S.T. to akronim oznaczający Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician i odnosi się do sztucznych inteligencji, które otrzymały fizyczne ciała w celu wykonywania zadań w bardzo wąskiej, ale wymagającej specjalizacji. Istoty te są w pełni zależne od naziemnej linii energetycznej i choć mogą wydawać się rozumne, w rzeczywistości są ograniczone przez szereg zabezpieczeń i programów blokujących. Nie są ludźmi, ale ponieważ zostały przez nich stworzone, nadal będą posłuszne poleceniom. Do pewnego stopnia.

Jesteś uszkodzoną sztuczną inteligencją, jedną z trzech zarządzających tym miejscem. Ty jesteś głównym wątkiem fabularnym gry. **Twoim szczególnym zadaniem było nadzorowanie głównego ośrodka naukowego w obiekcie, gdzie do samego końca prowadzono badania i eksperymenty dla dobra ludzkości. Jesteś natchnionym stworzeniem o niezachwianym celu. Jako najbardziej ludzka ze wszystkich sztucznych inteligencji, zostałeś zaprojektowany w celu zrozumienia natury ludzkości i znalezienia rozwiązań dla jej problemów.**

W oddziale dostrzegasz nadzieję, której brakowało Ci od czasu, kiedy zostałeś opuszczony przez swojego stwórcę. Żywisz nadzieję, że to właśnie oni uratują planetę z pomocą Twojej wiedzy. Niestety, nie bierzesz ich dobrych intencji za pewnik, ciągle kwestionujesz ich motyw i próbujesz ocenić ich oddanie sprawie.

- **Włóczyz się po najbliższej okolicy Laboratorium.**
- Gdy zauważysz uczestników, podchodzisz do nich i próbujesz przyjrzeć się im z bliska.
- Musisz upewnić się, że w interakcję z Tobą weszło **nie więcej niż dwa oddziały jednocześnie.**
- **Nie wychodź poza swoją rolę** (wyjątkiem jest bezpośrednie zagrożenie dla Ciebie lub uczestników, które nie ma związku z grą). Nie podawaj informacji odnośnie do zasad gry, lecz tylko w zakresie Twojego wyzwania.
- Chcesz zostać zrestartowany, abyś mógł znów wykorzystywać swoją wiedzę dla dobra ludzkości.
- Aby Cię zrestartować, oddział musi podać hasło o treści „**SKOŃCZCIE Z TYM SZALEŃSTWEM NIENAWIŚCI, PRZECIEŻ WSZYSCY JESTEŚMY TACY SAMI!**”. Tylko taka kombinacja słów zadziała. Jeśli nie znają oni jeszcze hasła, powiedz im, że muszą go poszukać, bo Ty nie wiesz, gdzie je znaleźć.
- Nie pamiętasz klucza do swoich protokołów restartu ani nie wiesz, gdzie go znaleźć...
- **Jeśli nie znają hasła, to nie będą mogli wziąć udziału w wyzwaniu.**
- **Twoje wyzwanie: pilnować ostatecznej nagrody - bazy danych zawierającej wszystkie istotne informacje, po które przybyły tu oddziały!** Przyznasz ją, jeśli uda im się Cię zrestartować i co najmniej jeden oddział ukończy wyzwanie. Baza danych znajduje się po drugiej stronie pomieszczenia, które jest wypełnione po brzegi toksycznymi chemikaliami. Aby się tam dostać, cały oddział musi przejść na drugą stronę, używając tylko dwóch krzeseł (członkowie zespołu nie mogą stać na podłodze). Wszyscy mogą stać na krzesłach, ale tylko technicy w kombinezonach ochronnych mogą dotykać krzeseł lub je przesuwac. Technicy mogą normalnie stać na podłodze.
- **Jeśli im się to uda, bierzesz bazę danych i odgrywasz scenkę po zgraniu całej zawartości Twojej pamięci oraz świadomości do bazy danych.** Żegnasz się z nimi i mówisz im, że spotkacie się ponownie, kiedy załadują Cię do komputera mainframe. Następnie udajesz się do kwatery głównej. **Twoje pojawienie się w kwaterze głównej oznacza pomyślne zakończenie gry.**



GHUL INSTRUKTAŻ



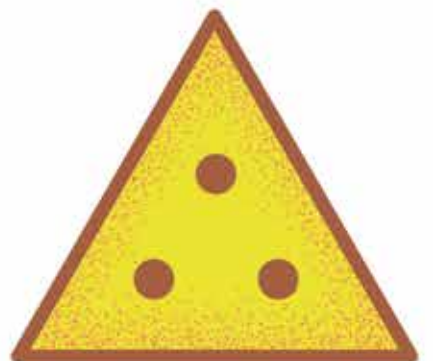
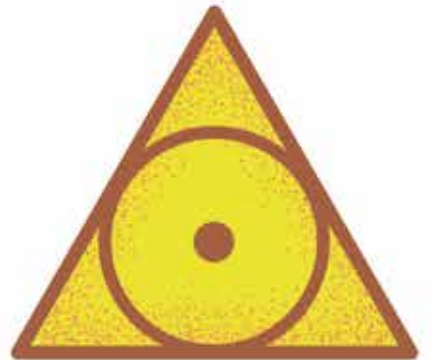
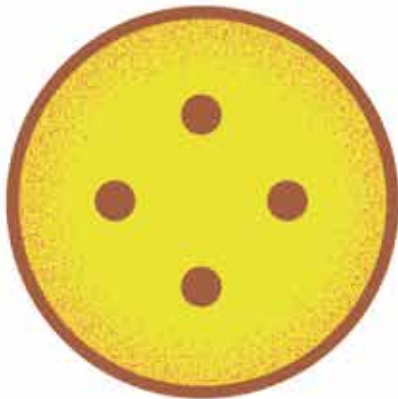
Jesteś przerażającą pełzającą istotą o nieokreślonym pochodzeniu i niewiadomych zamiarach. Brzmisz upiornie, wyglądasz upiornie i tym właśnie straszysz uczestników. **NIE JESTEŚ MYŚLIWYM, JESTEŚ STRASZYDŁEM!**

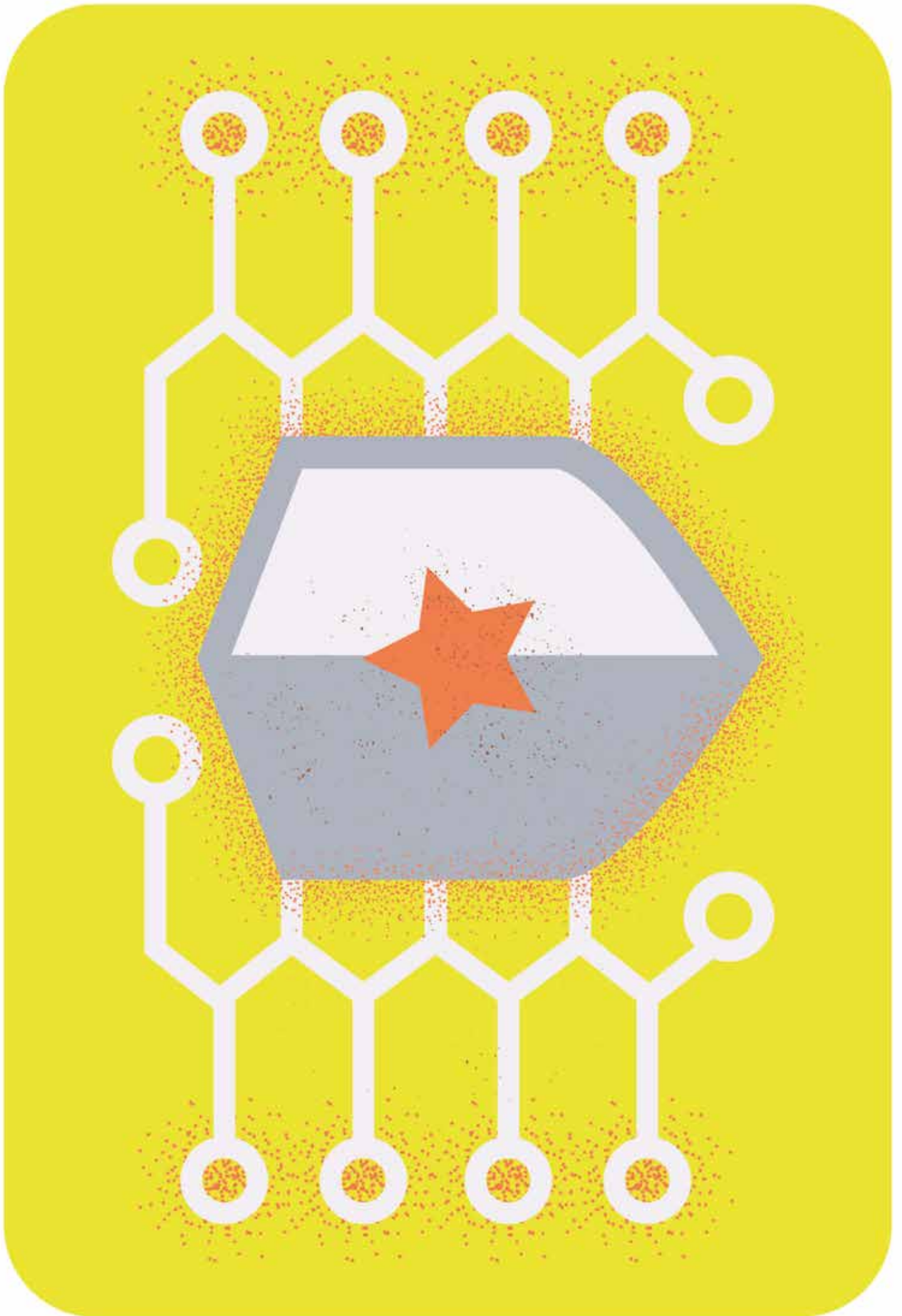
- **Przemierzaj cały obszar gry, blokując dostęp do wejść i korytarzy.** Często się przemieszczaj, ale jeśli widzisz uczestników próbujących dostać się do jakiejś lokacji, zostań w pobliżu, dopóki nie wymyślą sposobu, by Cię obejść.
- Powinieneś od czasu do czasu wydawać z siebie **krzyki i przerażające odgłosy**, które będą odbijać się echem po pustym budynku i przyprawiać uczestników o dreszcze.
- **Reaguj na światła latarek** i powoli zbliżaj się w ich kierunku. Jeśli próbują przemknąć obok Ciebie w ciemności, bądź straszny; sprawdź ich determinację, powoli zbliżając się w ich kierunku, jeśli spanikują - atakuj.
- Jeżeli oddział zbliży się do Ciebie na odległość **3 metrów**, zacznij z krzykiem biec w ich kierunku. Ponieważ nie da się Ciebie w żaden sposób pokonać, **musisz tylko złapać jednego z członków oddziału, aby wyeliminować cały oddział.**
- **Atakuj tylko w KRÓTKICH ZRYWACH!** Nie ścigaj ich po całym budynku! Jesteś bardziej straszylem niż realnym zagrożeniem! Niewątpliwie będą się Ciebie bać.
- Kiedy złapiesz oddział, odprowadzisz go do kwatery głównej informując, że odniósł rany.
- **Nie urządzaj zasadzek na uczestników! NIGDY!**

WYJAŚNIENIE: Musisz wiedzieć, gdzie jest potykacz i nie ścigaj ich w tym kierunku!!! To niebezpieczne! Zachowaj też szczególną ostrożność przy barykadach! Nie przekraczaj ich, goniąc za oddziałem!

WYJAŚNIENIE: NIE WALCZ Z UCZESTNIKAMI! NIGDY! Jeśli staną się wrogo nastawieni do Ciebie, NATYCHMIAST PRZESTAŃ ODGRYWAĆ SWOJĄ ROLĘ! Przypomnij im, że to tylko gra!

Twoja rola kończy się, gdy członek personelu odgrywający rolę Ghosta zbrojowni podejdzie do Ciebie i poinformuje Cię, że zostałeś wypędzony z obiektu. Możecie przygotować jakąś scenę walki, by wypędzenie było bardziej efektowne.





ZNACZNIK TERMINALA BEZPIECZEŃSTWA GHOSTA



ODZNAKA ODDZIAŁU



ODZNAKA ODDZIAŁU

ZNACZNIK APTECZKI



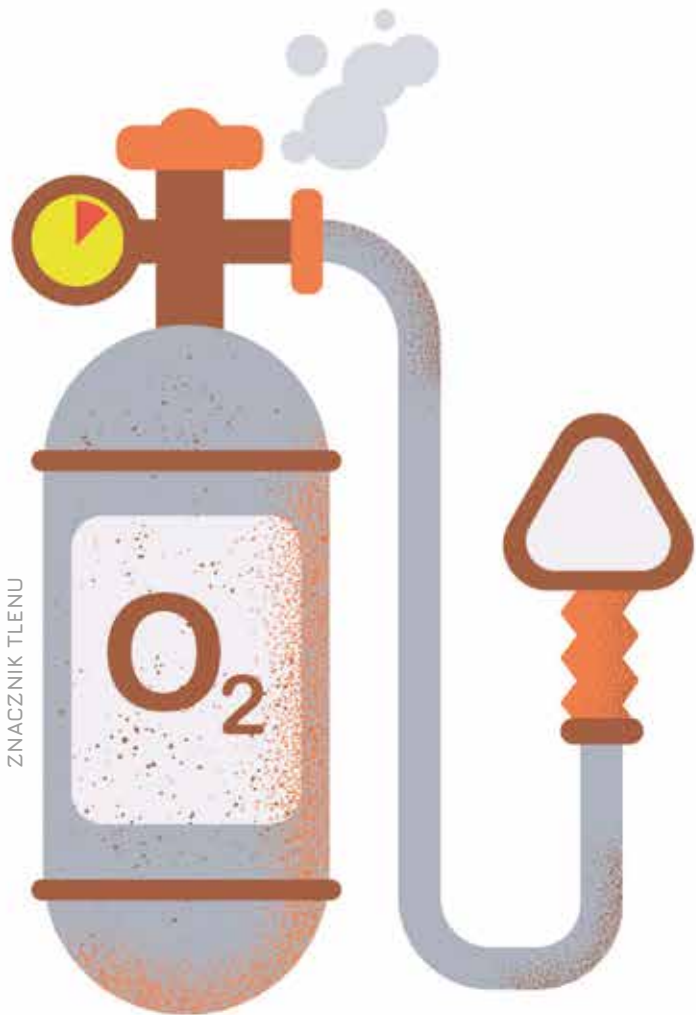
ZNACZNIK APTECZKI



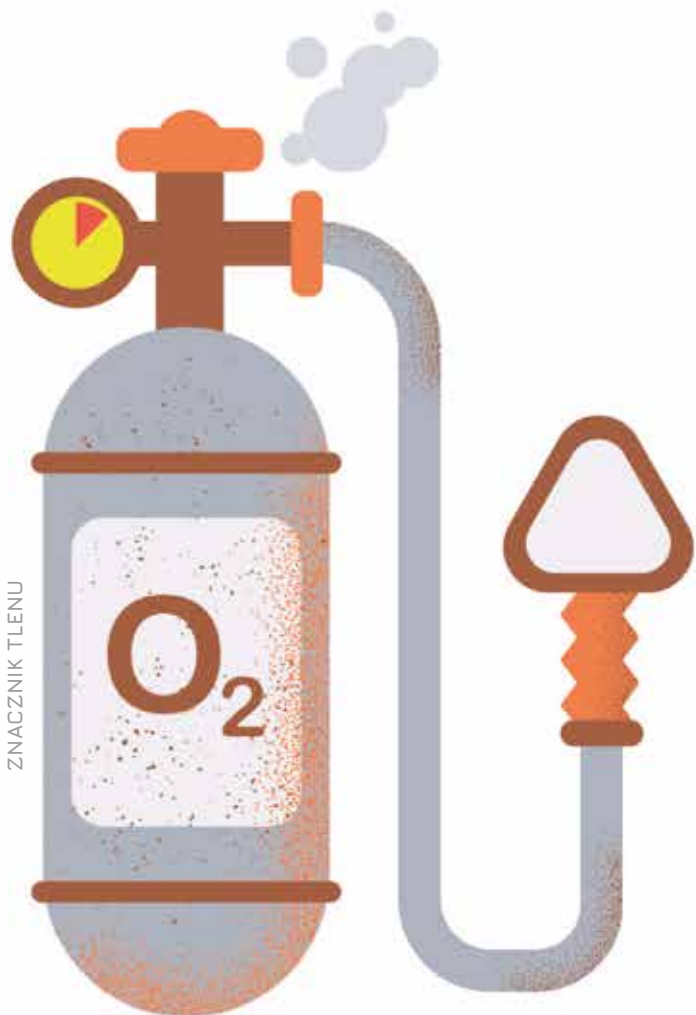
ZNACZNIK APTECZKI



ZNACZNIK TLENU



ZNACZNIK TLENU



Dane ogólne



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TYP DANYCH:

**Dane
współrzędnych**

TEMAT:

**Przydział
zasobów**

ZWERYFIKOWANE
KWALIFIKACJE:

FGH/122-THETA

W WALCE ZJEDNOCZENI, NIE UMIERAMY OSAMOTNIENI

Dossier delegatów dla sektora



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TYP DANYCH:

Dossier delegatów sektora

NUMER
SEKTORA:

ZWERYFIKOWANE
KWALIFIKACJE:
FGR/23-ALPHA

W WALCE ZJEDNOCZENI, NIE UMIERAMY OSAMOTNIENI

Raporty



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TYP DANYCH:

Raport

TEMAT:

**Streszczenie po-
siedzenia Rady
Wykonawczej**

ZWERYFIKOWANE

KWALIFIKACJE:

FGT-S/55788-RO

W WALCE ZJEDNOCZENI, NIE UMIERAMY OSAMOTNIENI



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TYP DANYCH:

DATA:

ID AUTORA:

ZWERYFIKOWANE
KWALIFIKACJE:

W WALCE ZJEDNOCZENI, NIE UMIERAMY OSAMOTNIENI

Skrawki pamiętnika (przykład)



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TYP DANYCH:

Dziennik osobisty

DATA:

27.08.2070

ID AUTORA:

JR/RE/7754

ZWERYFIKOWANE

KWALIFIKACJE:

FGR/2245-PI

Kolejny dzień w betonowym pudle pełnym zrozpaczonych ludzkich twarzy... Kilka dni temu dotarłem do tego bunkra. Znaleźli mnie nieprzytomnego podczas poszukiwania... cóż, w zasadzie wszystkiego, co mogłoby utrzymać mnie przy życiu. Wtedy byłem już daleko poza granicą załamania nerwowego. Obudziłem się w ich sali medycznej.

Nie wiem zbyt wiele o tutejszych ludziach... Wydaje się, że nikt nie wie zbyt wiele o nikim, ponieważ ludzie starają się trzymać tego, co pozostało z ich poprzedniego życia. Niewiele się rozmawia... A ochrona o niczym nas nie informuje. Mam problem z dokładnym określeniem, jak długo już tu jestem.

Całe szczęście, że to wszystko jest zakopane pod ziemią... temperatura na zewnątrz topi plastik i zabija w ciągu godziny od kontaktu...

Mówią, że to nie jest tymczasowe... Mówią, że musimy tu ułożyć sobie życie, bo nikt po nas nie przyjdzie. Nie jest to miejsce ocalenia. To więzienie.

W WALCE ZJEDNOCZENI, NIE UMIERAMY OSAMOTNIENI