

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.

HORÁRIO

00:00 **Início do workshop antes do jogo**

- Ensino de nós.
- Explicar regras.
- Organizar esquadrões.

00:40 **Primeira excursão à área de jogo.**

- Informar os esquadrões que se trata de um exercício. Eles **NÃO** recolhem nada. É um teste à coesão e ao sistema.
- Os esquadrões devem focar-se nos seus arredores numa formação solta.
- nenhuns ghouls devem aproximar-se dos esquadrões, embora devam ter uma presença vocal e assustadora.

00:55 **Primeira reunião de avaliação**

- Deve ser considerado quão bem os esquadrões lidaram com o procedimento de descontaminação, se todos conseguiram regressar a tempo e tudo o resto.
- Enquanto os líderes discutem o plano da próxima excursão, Comunicadores enviam as suas descobertas à mainframe, enquanto os Técnicos tratam de marcar obstáculos no mapa.
- Esquadrões preparam-se para abandonar o Quartel-General

01:10 **Segunda excursão**

- Os esquadrões recolhem quaisquer Registos que consigam encontrar.
- Eles apercebem-se do seu plano de exploração enquanto recolhem a maior quantidade de dados possível.
- Primeiro encontro com ghouls e possivelmente fantasmas.

01:25 **Segunda reunião de avaliação**

Deste momento em diante, o plano de jogo pode mudar radicalmente quanto a planos de exploração e ocorrências no jogo.

03:15 **Queda do pano**

Todos os esquadrões são informados de que têm apenas 15 minutos e que devem regressar ao Quartel-General.

03:30 **Sumário do jogo e Reunião de avaliação final**



INSTRUÇÕES PARA OS ESQUADRÕES



Graças ao descuido da humanidade é à lenta reacção às mudanças de clima criadas pela emissão desenfreada de gases de efeito estufa para a atmosfera, os padrões climáticos e o ecossistema colapsaram. Ondas solares devastaram ou levaram à inundação de áreas nos continentes que reuniam condições que ainda tinham capacidades de produzir alimento. Tensões raciais, sociais e religiosas atingiram o seu pico, enquanto que a concentração humana foi para além da sua massa crítica. Governos tentaram pôr um fim à radicalização crescente na sociedade, mas falharam. O mundo inteiro caiu em anarquia, agitação civil e guerra por recursos que escasseavam.

Os participantes do jogo são parte de um grupo de reconhecimento de elite, composto por aqueles que nasceram depois da queda da civilização. A sua unidade foi incumbida de explorar o que restava do Quartel-General do Distrito 74 IEP, e recuperar informações sobre a infraestrutura e armazéns escondidos, na busca de material que possa ter escapado ao caos. Durante a sua missão, eles irão encontrar registos e notas que irão pintar a horrível história que aconteceu praticamente há uma geração. Irão ver o efeito de ideias desajustadas, de mentes fechadas e comportamentos radicais que, por fim, levaram à queda da humanidade.



1. Objectivo Principal:

- **Recolher bases de dados que contêm informação vital sobre a infraestrutura e recursos que tenham sobrevivido à queda.**

2. Objectivo Secundário:

- **Recolher toda a informação disponível** (folhas de registo de tamanho A4).
- **Reiniciar Fantasmas** – Inteligências artificiais localizadas na área (em salas de aula).
- **Evitar contacto com entidades hostis que possam estar presentes na área.** Ghouls não podem ser mortos ou combatidos. Se estiverem a uma distância de 3 metros, eles irão atacar. Se apanhados, não resistam.

3. Equipamento Essencial:

- **Arnês** – Corda à volta da cintura. Nunca deve ser removida.
- **Corda salva-vidas** – Corda que liga os arneses de cada um dos membros do esquadrão. Nunca remover enquanto no campo de acção. Remover apenas na Câmara de Descontaminação.
- **Botija de oxigénio** – Permite 15 minutos de exploração. É necessário regressar ao Quartel-General antes de o tempo acabar. Cada esquadrão recebe 5 botijas. Podem ser encontradas algures nas instalações.
- **Kits de primeiros socorros** – conjunto padrão de provisões médicas e estimulantes que permitem recuperar de ferimentos. Cada esquadrão recebe 2 kits de primeiros socorros. Podem ser encontrados algures nas instalações.



MANUAL DOS ESQUADRÕES



LEMBREM-SE! O destino do mundo está nas vossas mãos! Por isso, devem estar atentos, determinados e eficazes! Ninguém consegue vencer sozinho. Respeitem os vários Esquadrões e as suas respectivas especializações, uma vez que têm que trabalhar em conjunto em prol do melhor para todos nós!

1. Líder do Esquadrão:

- Coordenar com o Quartel-General. Responder a directivas.
- Recolher **artefactos**.
- És responsável por preparar o esquadrão a abandonar o posto.
- És responsável pelo **Procedimento de Descontaminação**.
- Criar planos de exploração com os líderes de outros esquadrões, e actualizar o mapa.
- Tomar nota do tempo, de forma a não se ficar sem **oxigénio**.

2. Técnico do Esquadrão:

- APENAS tu estarás equipado com fato protector, que protege contra químicos.
- APENAS tu irás transportar um scanner LED (lanterna) - atenção que este aparelho atrai ghouls. Usa-o com cuidado.
- APENAS tu irás transportar um scanner UV (lanterna) - revela armadilhas escondidas e informação.

3. Comunicador do Esquadrão:

- Carregas equipamento de comunicação (o teu telemóvel).
- Irás ligar-te ao grupo de comunicação. É a única forma de comunicar com o outros esquadrões e com o **Quartel-General**.
- Irás registar cada exploração e enviá-la para a **mainframe**.
- Não é permitido usar a lanterna do telemóvel.
- Deves tirar fotos de locais importantes e potenciais hostilidades.





INSTRUÇÕES PARA A EQUIPA DE COMANDO DA UNIDADE DE RECONHECIMENTO



- Vocês estão incumbidos de enviar os esquadrões para as zonas de risco, e também dos procedimentos de descontaminação.
- A equipa do Quartel-General será assinalada com uma insígnia com a sigla "HQ". As insígnias serão usadas no braço direito e peito.

Especificação das tarefas

- **Custódia sobre o mapa táctico.** O mapa da área estará desprovido de informação actualizada sobre a situação actual. Uma pessoa da Equipa de Comando irá organizar a recolha de informação dos esquadrões que regressam, e actualizar o mapa. Essa pessoa será também responsável por descarregar as fotos e gravações obtidas pelos esquadrões, e organizá-las em pastas.
- **Enviar os esquadrões.** Como haverá tempo limitado para cada expedição, é preciso reunir para discutir com os esquadrões quais as rotas que lhes serão atribuídas de seguida. Esse membro da Equipa deve ser também quem está a par das botijas de oxigénio que restam, e atribuí-las a esquadrões específicos tendo em conta os seus planos de exploração. (PARA ALÉM DISTO! É importante lembrar que esta pessoa é EXPLICITAMENTE responsável por estar a par da chegada dos esquadrões, uma vez que isso está directamente relacionado com a quantidade de oxigénio que resta)
- **"Descontaminação" dos esquadrões.** Cada esquadrão estará amarrado a uma corda, e um dos membros estará equipado com um fato protector. Também receberão 2 lanternas (LED e UV). É muita coisa para se usar, especialmente se tiveram que as equipar sempre que se preparam para sair, e tirar sempre que regressam. Por isso é que um membro da Equipa de Comando deve estar treinado em atar nós de LINHA DE PROA e de ALGEMA, e ser responsável pelo Procedimento de Descontaminação, supervisionando-o e recolhendo o equipamento de seguida.

ASSUNTOS DE IMPORTÂNCIA

- Vocês CONDUZEM a discussão mas não decidem pelos participantes. Deixem-nos ser criativos e cometer erros no início.
- Também precisam de saber as instruções para os esquadrões.
- Aconselhem também os esquadrões a trabalhar em pares. Quase todas as tarefas, excepto a recolha de Registos, correm melhor quando em coordenação com outro esquadrão. Por exemplo, um Ghoul pode ser atraído e afastado por um esquadrão para que o outro possa ter o caminho livre.
- Conheçam a Cifra César. Terão que passar essa informação aos participantes. Contudo, não resolvam o puzzle por eles. Também é aconselhável um dos esquadrões optar por ficar a decifrar o código em vez de sair e explorar, enquanto vai recebendo informação vinda do campo. Se ficarem bloqueados, podem sugerir esta opção.
- Recursos escassos:
 - **Kits de primeiros socorros.** Cada esquadrão recebe 2 kits de primeiros socorros. Estarão armazenados no Quartel-General, e caso o esquadrão seja atacado por um ghoul, ou envenenado por gases tóxicos no campo, o kit de primeiros socorros irá permitir-lhes continuar com a sua missão. Se os kits de primeiros socorros acabarem, o esquadrão é eliminado do jogo.
 - **Oxigénio.** Quando no campo (não no Quartel-General), os esquadrões irão consumir oxigénio. Cada esquadrão tem designados 75 minutos de oxigénio para toda a missão, mas só podem "transportar" 15 minutos de cada vez. Para simplificar a matemática, presume-se que cada esquadrão tem (APENAS!) 5 botijas de oxigénio, cada uma com oxigénio suficiente para 15 minutos. Caso o esquadrão regresse ao Quartel-General depois dos 15 minutos, é considerado envenenado, o que implica a utilização de um kit de primeiros socorros e outra botija de oxigénio. Isto também impede o esquadrão de seguir para outra expedição (precisa de recuperar).



O FANTASMA DO ESCRITÓRIO DE REGISTOS INSTRUÇÕES



Uma vez que a área de jogo é uma instalação científica e administrativa devastada, não é de admirar que enquanto os esquadrões a exploram encontrem criaturas que eram usadas para proteger o local. G.H.O.S.T. é o um acrónimo que significa Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician (Técnico do Servidor Operacional do Quartel-General Gestalt), e refere-se a inteligências artificiais que receberam um corpo físico de forma a desempenhar tarefas num campo de especialidade bastante específico e exigente. Estão inteiramente dependentes de linhas de energia da instalação, e apesar de parecerem sapientes, são na verdade limitados por uma série de mecanismos de segurança e programas de bloqueio. Não são humanos, mas como foram criados por eles, vão continuar a obedecer a directivas. Até certo ponto.

Tu és uma inteligência artificial corrompida, uma das três que governam o local. És o principal foco narrativo do jogo. **A tua tarefa era observar a vasta base de dados de vários registos no interior das instalações. És simpático e cordial, se bem que um pouco trapalhão.**

Tu desejas honestamente ajudar os esquadrões. Encaras a humanidade e as suas acções como mal orientadas, mas acreditas firmemente que é no poder da humanidade que está a sua salvação. Declara aos participantes a importância do seu papel em reconstruir o que foi perdido pelos erros de gerações anteriores.

- **Tu vagueias pelas imediações do Escritório de Registos.**
- Quando te deparas com os participantes, tu chama-los confiantemente e convida-los a entrar.
- Deves certificar-te que apenas até dois esquadrões podem interagir contigo ao mesmo tempo.
- **Não abandones a tua interpretação** (com a excepção de situações de perigo fora do jogo para ti ou para os participantes). Não dês informações sobre as regras do jogo, mas sim apenas do teu respectivo desafio.
- Tu desejas ser reiniciado de forma a poderes ajudar os esquadrões a cumprir a sua missão.
- Para te reiniciar, os esquadrões devem dar a palavra-passe: "**SALVAÇÃO HUMANOS**". Apenas essa combinação serve. Se ainda não souberem a palavra-passe, diz-lhes que têm que encontrar os **Registos de Informações** no **Gabinete de Geral de Registos**.
- Diz-lhes também que precisam da Cifra César, e as chaves para a tua palavra-chave são **<Avançar 1 (A é B)>** and **<Avançar 22 (A é W)>**, but you don't remember which is which due to your data corruption.
- **Se não souberem a palavra-passe, ainda podem participar no desafio, mas não te conseguem reiniciar.**
- Para além disto, **têm que concluir o teu desafio: guardas um vasto armazém de dados espalhados por todo o espaço.** Irás dar respostas aos esquadrões se eles ajudarem a organizar toda a informação. Os esquadrões têm que jogar um jogo de memória, mas as folhas com os símbolos do jogo estão espalhadas pela sala. Contudo, apenas dois símbolos podem estar activos (virados para cima) de cada vez, e está tudo às escuras. Apenas especialistas de comunicação podem tocar nos símbolos.
- Se tiverem sucesso, tu concedes-lhes **2 kits de primeiros socorros, 1 Dossiê dos delegados para os sectores e 1 Fragmento de Memória.**
- Se eles souberem a palavra-passe correcta, tu informa-los de que o Fantasma no depósito de armas os pode ajudar a eliminar os ghouls que infestam os corredores.
- Eles podem concluir o desafio numa segunda tentativa, recebendo **2 kits de primeiros socorros, 1 Dossiê dos delegados para os sectores e 1 Fragmento de Memória.**



O FANTASMA DO DEPÓSITO DE ARMAS INSTRUÇÕES



Uma vez que a área de jogo é uma instalação científica e administrativa devastada, não é de admirar que enquanto os esquadrões a exploram encontrem criaturas que eram usadas para proteger o local. G.H.O.S.T. é o um acrónimo que significa Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician (Técnico do Servidor Operacional do Quartel-General Gestalt), e refere-se a inteligências artificiais que receberam um corpo físico de forma a desempenhar tarefas num campo de especialidade bastante específico e exigente. Estão inteiramente dependentes de linhas de energia da instalação, e apesar de parecerem sapientes, são na verdade limitados por uma série de mecanismos de segurança e programas de bloqueio. Não são humanos, mas como foram criados por eles, vão continuar a obedecer a directivas. Até certo ponto.

Tu és uma inteligência artificial corrompida, uma de três que governam este sítio. És o principal foco narrativo do jogo. **A tua tarefa era observar o armazenamento de equipamento militar dentro das instalações, e também coordenar os sistemas de defesa automatizados. És um indivíduo rabugento e ríspido, sempre em serviço, e sempre mal-humorado.**

Não te preocupas com os esquadrões, mas como o bom soldado que és, valorizas a sua coragem. Interpretas a humanidade e as suas acções como a ralé caótica que destruiu o seu próprio mundo, e não percebes como é que criaturas tão débeis conseguiram criar tamanhas maravilhas tecnológicas. Tenta manter os esquadrões sempre no limite.

- **Tu vagueias pelas imediações do Depósito de Armas.**
- Quando perante os participantes, tu não interages com eles a não ser que te abordem primeiro. Quando se identificarem, tu, relutantemente, deixa-los entrar no depósito de armas, anunciado que os antigos donos levaram a maior parte dos brinquedos antes de saírem.
- Deves certificar-te que apenas até dois esquadrões podem interagir contigo ao mesmo tempo.
- **Não abandones a tua interpretação** (com a excepção de situações de perigo fora do jogo para ti ou para os participantes). Não dês informações sobre as regras do jogo, mas apenas do teu respectivo desafio.
- Desejas ser reiniciado para que possas lidar com os irritantes ghouls que estão nas instalações.
- Para te reiniciar, os esquadrões têm que te dar a palavra-passe: "**É O MEDO QUE RADICALIZA AS COMUNIDADES DO HOMEM**". Só essa combinação serve. Se eles ainda não souberem a palavra-passe, diz-lhes que têm que encontrar um Dossiê dos delegados para os sectores de Registos.
- Partilha também com eles que a chave para as tuas palavras-passe é **<Avançar 4 (A é E)>** e que irás eliminar os ghouls na área se conseguirem reiniciar-te com sucesso.
- **Se eles não souberem a palavra-passe podem na mesma participar no desafio, mas não conseguirão reiniciar-te.**
- Para além disto, eles têm que cumprir o teu desafio: guardas o terminal do sistema de defesa das instalações. Tu tratarás de desarmar as defesas instaladas de fios de alarme, e dar aos esquadrões as repostas de que precisam para conseguirem chegar ao terminal de controlo. Isto vai mostrar-se um desafio difícil, uma vez que o terminal está escondido na divisão, que por si só está repleta de fios de alarme. Pelo menos um esquadrão tem que conseguir chegar ao símbolo e mostrar-to sem tocar nas armadilhas. Se as armadilhas forem tocadas, então o esquadrão tem que voltar ao início do desafio e recomeçar.
- Se tiverem sucesso, tu recompensa-los com **2 botijas de oxigénio, e 2 Fragmentos de Memória.**
- Se também souberem a palavra-passe correcta, tu informa-los que a Chave para reiniciar o Fantasma do Laboratório é **<Avançar 11 (A é L)>** e que ele possui a base de dados que procuram. Então afastas-te, informando a equipa de ghouls que está dispensada (faz uma cena disto, como um combate ou um exorcismo), e destrói todas as armadilhas.
- Eles podem cumprir o desafio na segunda tentativa, recebendo **2 botijas de oxigénio, e 2 Fragmentos de Memória.**



FANTASMA DO LABORATÓRIO INSTRUÇÕES

Uma vez que a área de jogo é uma instalação científica e administrativa devastada, não é de admirar que enquanto os esquadrões a exploram encontrem criaturas que eram usadas para proteger o local. G.H.O.S.T. é o um acrónimo que significa Gestalt Headquarters Operational Servitor Technician (Técnico do Servidor Operacional do Quartel-General Gestalt), e refere-se a inteligências artificiais que receberam um corpo físico de forma a desempenhar tarefas num campo de especialidade bastante específico e exigente. Estão inteiramente dependentes de linhas de energia da instalação, e apesar de parecerem sapientes, são na verdade limitados por uma série de mecanismos de segurança e programas de bloqueio. Não são humanos, mas como foram criados por eles, vão continuar a obedecer a directivas. Até certo ponto.

Tu és uma inteligência artificial corrompida, uma das três que governam o local. És o principal foco narrativo do jogo. **A tua tarefa era observar o principal centro científico dentro das instalações, que até ao seu fim conduzia testes e experiências para o melhor da humanidade. És uma criatura inspirada e de propósito inabalável. A mais humana de todas as IA, foste feita para perceber a natureza da humanidade da melhor maneira possível, para conseguir arranjar soluções aos seus problemas.**

Nos esquadrões vês esperança como nunca antes viste, desde que o teu criador te deixou. Esperas que eles consigam salvar o planeta moribundo com o conhecimento que possuis. Contudo, não tomas as suas boas intenções como garantidas, e, como tal, questionas constantemente os seus motivos e tentas avaliar o quão devotos são à causa.

- **Tu vagueias pelas imediações do Laboratório.**
- Quando te apercebes dos participantes, aproximas-te deles e tentas observá-los melhor.
- Deves certificar-te que apenas até dois esquadrões podem interagir contigo ao mesmo tempo.
- **Não abandones a tua interpretação** (com a excepção de situações de perigo fora do jogo para ti ou para os participantes). Não dês informações sobre as regras do jogo, mas sim apenas do teu respectivo desafio.
- Desejas ser reiniciado para que possas usar o teu conhecimento em prol da humanidade.
- Para te reiniciar, os esquadrões devem dar-te a palavra-chave: **"PAREM COM ESTA LOUCURA DE ÓDIO SOMOS TODOS HUMANIDADE"**. Apenas essa combinação serve. Se ainda não souberem a combinação, podes dizer-lhes que têm que continuar a procurar, já que não sabes do seu paradeiro.
- Tu não te lembras da chave do teu protocolo de reinicialização, nem sabes onde a encontrar...
- **Se não souberem a palavra-passe, não podem participar no desafio.**
- **O teu desafio: guardas o derradeiro prémio, uma base de dados com toda a informação vital que os esquadrões procuram!** Irás garantir acesso se te conseguirem reiniciar com sucesso e se pelo menos um esquadrão cumprir o desafio. A base de dados está no outro lado da sala que está cheia de químicos tóxicos. Para lá chegar, todo o esquadrão deve passar para o outro lado usando apenas duas cadeiras (eles não podem ficar no chão). Toda a gente pode ficar nas cadeiras, mas apenas técnicos num fato de protecção contra químicos podem tocar e mover as cadeiras. Os técnicos podem ficar no chão normalmente.
- Se tiverem sucesso, tu tomas a base de dados e descreves uma cena em que fazes a transferência de todos os conteúdos da tua memória, bem como a tua consciência, para a base de dados. Despedes-te de todos, e dizes-lhe que se irão ver novamente quando te instalarem na mainframe. Então marchas em direcção ao Quartel-General. **O teu aparecimento no Quartel-General anuncia a conclusão com sucesso do jogo.**



GHOUl INSTRUÇÕES



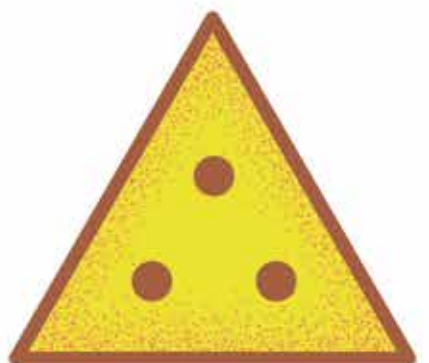
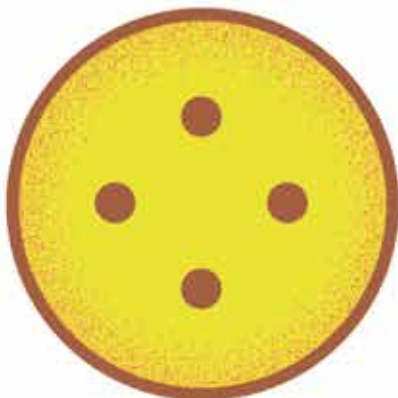
És uma arrepiante criatura rastejante de origem e propósito incertos. Soas assustador, pareces assustador, e é isso que fazes: assustar os participantes. **NÃO ÉS UM CAÇADOR. ÉS UM SUSTO!**

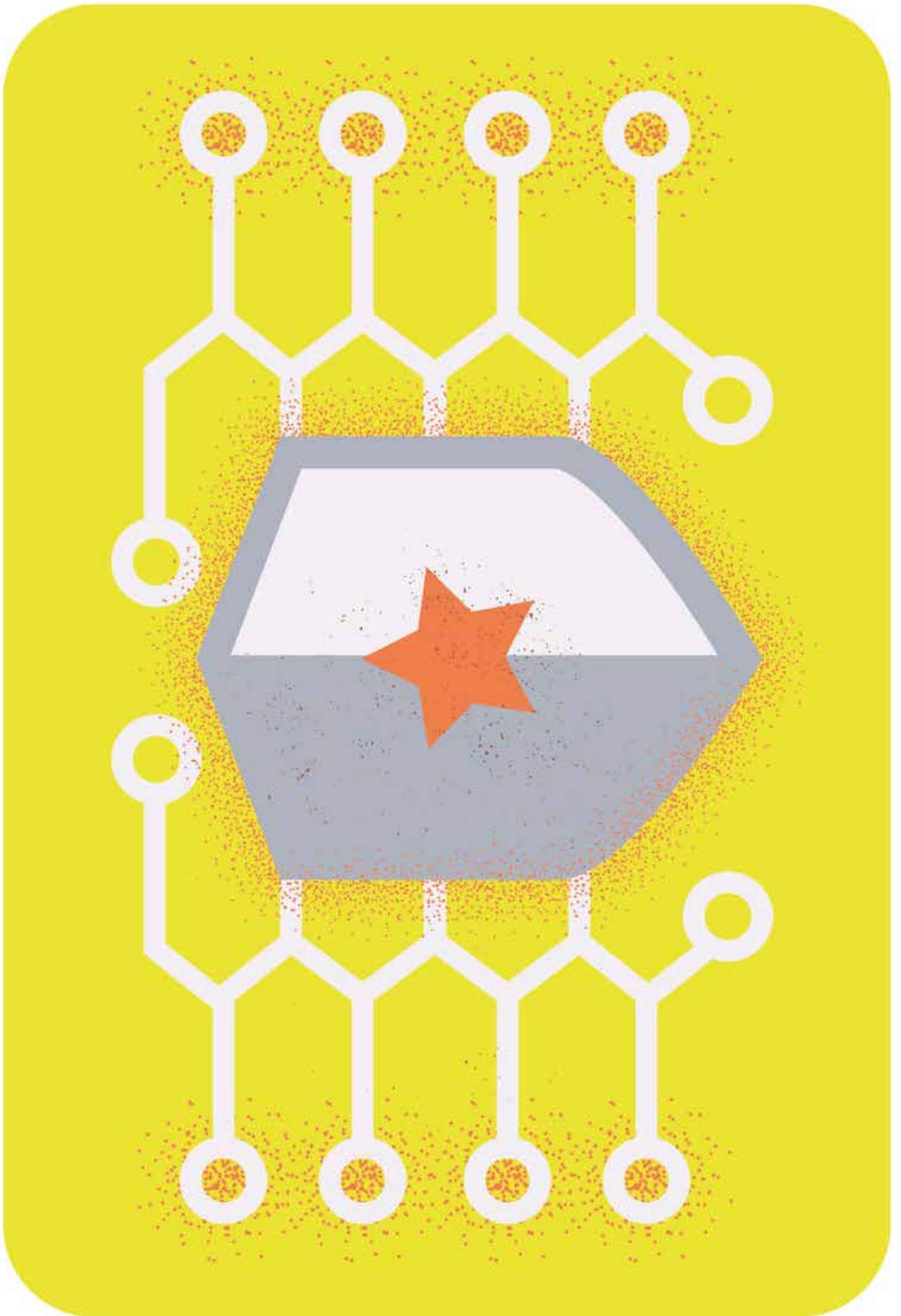
- **Vagueia por toda a área de jogo, bloqueando acessos aos pontos de entrada e aos corredores.** Move-te com frequência, mas se vires participantes a tentar aceder a alguma localização, fica por perto até que eles descubram uma maneira de passar por ti.
- Deves fazer uma série de gritos aleatórios e vozes assustadoras que ecoariam num edifício vazio, para assim assustar os participantes.
- **Reage à luz das lanternas LED,** e aproxima-te devagar. Se eles tentarem passar por ti na escuridão, sê assustador. Testa a sua determinação avançando lentamente na sua direcção. Se entrarem em pânico – ataca.
- Se o esquadrão se aproximar a uma distância de **3 metros**, tu comesças a correr aos gritos na direcção do esquadrão. Como não consegues ser derrotado de qualquer forma, precisas apenas de apanhar um dos membros para eliminar o esquadrão.
- **Ataca apenas em PEQUENAS INVESTIDAS!** Não os persigas pelo edifício todo! És um meio de intimidação e não uma verdadeira ameaça! Sem dúvida que vão ter medo de ti.
- Quando apanhas um esquadrão, tu interpretas uma cena em que o escoltas até ao Quartel-General, informando-os de que foram feridos.
- **Não faças emboscadas aos participantes! NUNCA!**

AVISO!: Tu deves saber onde está um fio de alarme e não os perseguir nessa direcção! É perigoso! Para além disto, sê extremamente cauteloso com barricadas! Não as atravesses na perseguição do esquadrão!

AVISO!: NUNCA LUTES COM OS PARTICIPANTES! NUNCA! Se forem hostis contigo PÁRA IMEDIATAMENTE A ENCENAÇÃO! Lembra-os de que é apenas um jogo!

O teu papel acaba quando um membro da equipa que interpreta o Fantasma do Armazém de Armas se aproxima de ti, e te informa que estás dispensado das instalações. Podes preparar uma cena de luta para que tenha mais impacto.





MARCADOR DO TERMINAL DE SEGURANÇA DO FANTASMA



DISTINTIVO DO ESQUADRÃO



DISTINTIVO DO ESQUADRÃO

MARCADOR DO KIT DE PRIMEIROS SOCORROS



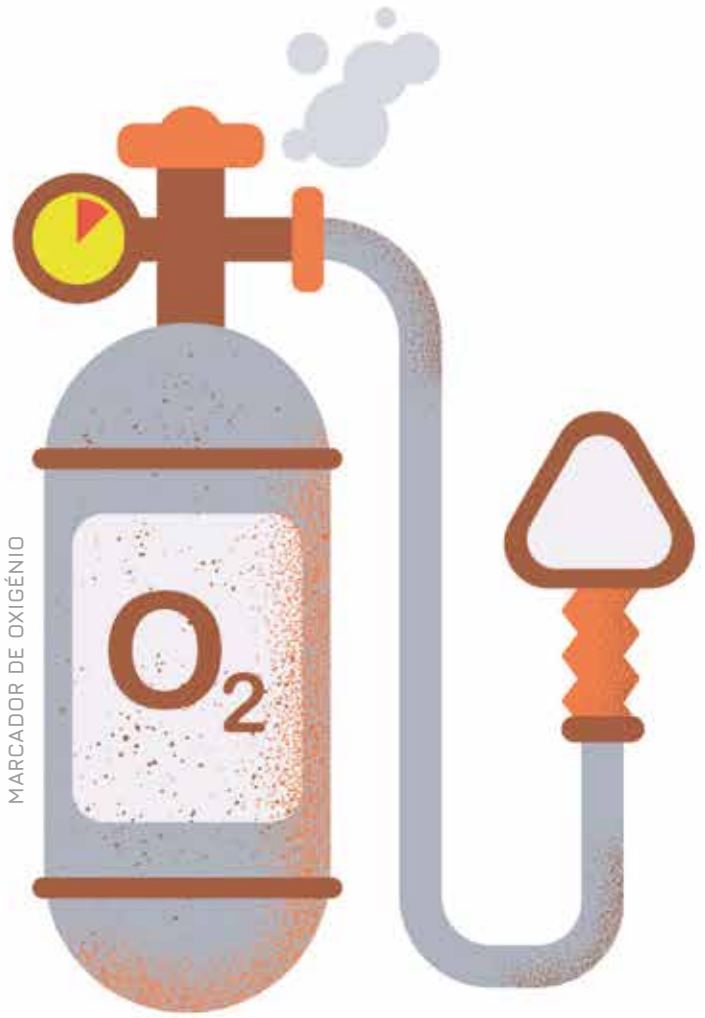
MARCADOR DO KIT DE PRIMEIROS SOCORROS



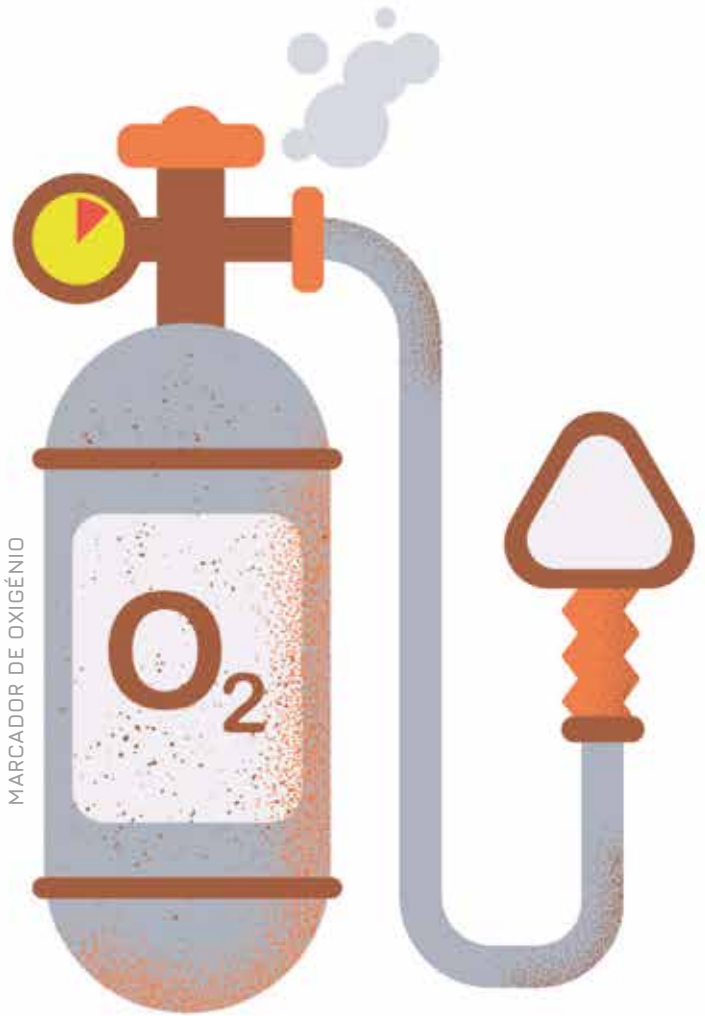
MARCADOR DO KIT DE PRIMEIROS SOCORROS



MARCADOR DE OXIGÊNIO



MARCADOR DE OXIGÊNIO



Informação geral



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TIPO
DE INFORMAÇÃO:
**Informação
de coordenação**

ASSUNTO:
**Atribuição de re-
curso**

CRENCIAIS
VERIFICADAS:
FGH/122-THETA

ERGUEMO-NOS COMO UM SÓ, OU PADECEMOS SOZINHOS

Dossiê de delegados para o sector



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TIPO
DE INFORMAÇÃO:

Dossiê do Delegado de Sector

NÚMERO
DO SECTOR:

CRENCIAIS
VERIFICADAS:

FGR/23-ALPHA

ERGUEMO-NOS COMO UM SÓ, OU PADECEMOS SOZINHOS

Fragmentos de memória



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TIPO
DE INFORMAÇÃO:
Registo Pessoal

DATA:

ID DO AUTOR:
JR/RE/7754

CRENCIAIS
VERIFICADAS:
FGR/2245-PI

ERGUEMO-NOS COMO UM SÓ, OU PADECEMOS SOZINHOS

Relatórios



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TIPO
DE INFORMAÇÃO:

Relatório

ASSUNTO:

**Resumo da reunião
do Conselho
Executivo**

CRENCIAIS
VERIFICADAS:

**FGT-S/
55788-RO**

ERGUEMO-NOS COMO UM SÓ, OU PADECEMOS SOZINHOS

Fragmentos de memória (exemplo)



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING
THE CLIMATE CHANGE

TIPO
DE INFORMAÇÃO:

Registo Pessoal

DATA:

27.08.2070

ID DO AUTOR:

JR/RE/7754

CREDENCIAIS
VERIFICADAS:

FGR/2245-PI

Mais um dia numa caixa de betão cheia de caras desoladas... Cheguei àquele bunker há uns dias atrás. Encontraram-me inconsciente enquanto procurava... bem, basicamente qualquer coisa que me mantivesse vivo. Naquela altura estava muito para além do ponto de ruptura. Acordei no centro médico deles.

Não sei muito sobre ninguém aqui... Parece que ninguém sabe muito sobre ninguém, como se as pessoas se agarrassem apenas ao que quer que resta das suas vidas antigas. Não há muita conversa... E a segurança não nos informa de nada. Tenho dificuldade em perceber há quanto tempo é que estou aqui.

É uma sorte aquela coisa estar enterrada no subsolo... cá fora a temperatura derrete plástico e mata após uma hora de exposição...

Dizem que não é temporário... Dizem que temos que fazer a nossa vida aqui já que ninguém nos vem salvar. Isto não é nenhuma salvação. É uma prisão.

ERGUEMO-NOS COMO UM SÓ, OU PADECEMOS SOZINHOS