

# 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.

# ČASOVNICA

## 00:00 **Začetek uvodne delavnice pred igro**

- Učenje zavezovanja vozlov.
- Razlaga pravil.
- Organizacija enot.

## 00:40 **Prva odprava v območje igre**

- Opozorite enote, da gre samo za vajo, naj NE zbirajo ničesar! Gre samo za preverjanje razumevanja in delovanja igre.
- Enote naj se osredotočajo na spoznavanje okolice, brez pritiskov.
- Guli se v tej fazi ne približujejo enotam, vseeno pa naj bodo glasni in strašljivi.

## 00:55 **Prva ocena in sestanek**

- Bodite pozorni na to, kako dobro so enote osvojile postopek dekontaminacije, če so se uspele pravočasno vrniti itd.
- Medtem ko se vodje posvetujejo o naslednji odpravi v območje, komunikacijski strokovnjaki naložijo svoja odkritja na glavni računalnik, tehniki pa na zemljevidu označijo ovire, ki so v območju.
- Enote se pripravijo na odhod iz poveljniškega štaba.

## 01:10 **Druga odprava**

- Enote zbirajo vse vrste podatkov, ki jih lahko najdejo.
- Poskusijo realizirati načrt, ki so si ga zastavili in zberejo čimveč podatkov.
- Prvo srečanje z guli in verjetno tudi z gosti.

## 01:25 **Druga ocena in sestanek**

Od te točke naprej je igra močno odvisna od tega, kakšne strategije so enote ubrale in dogajanja tekom igre.

## 03:15 **Zadnji poziv**

Vse enote so obveščene, da imajo samo še 15 minut in da se morajo vrniti v poveljniški štab.

## 03:30 **Povzetek igre in zaključna diskusija**



# NAVODILA ZA ENOTE

Zaradi malomarnosti človeštva in prepočasnega odzivanja na spremembe v podnebnju, ki so jih povzročile emisije toplogrednih plinov v atmosfero, so se vremenski vzorci in ekosistemi sesuli. Ljudje iz izsušenih ali poplavljenih področij s številnih celin so masovno migrirali na področja, kjer možnosti za proizvodnjo hrane še niso popolnoma izčrpane. Rasne, družbene in verske napetosti so dosegle svoj vrh, saj je koncentracija ljudi presegla kritična maso. Številne vlade so poskušale zaustaviti naraščujočo radikalizacijo družbe, a na koncu morale priznati poraz. Svet se je znašel v vrtincu anarhije, civilne nepokorščine in vojne za vedno manjše zaloge surovin.

Udeleženci igre ste del elitne raziskovalne misije, sestavljene iz članov, rojenih po propadu civilizacije. Vaša misija je raziskati ostanke štaba območja 74 IEP in zbrati informacije o infrastrukturi in skritih skladiščih materiala, ki so morebiti preživeli nemire. Med misijo boste našli dnevnike, zapiske in poročila, ki vam bodo prikazala grozovito resničnost, ki se je odvila samo generacijo nazaj. Spoznali boste katastrofalne posledice, ki so jih povzročile napačne predstave in ideje, kratkovidnost in radikalno vedenje, ki je pripeljalo do propada človeštva.



## 1. Glavni cilj:

- **Poiskati in zbrati podatkovno bazo, ki vsebuje ključne informacije o sami infrastrukturi in zalogah, ki so morda preživele padec.**

## 2. Dodatni cilji:

- **Zbrati vse vrste podatkov, ki so na voljo** (zapiski - listi A4 papirja).
- **Ponovno zagnati GAST-e** – bitja umetne inteligence, ki se nahajajo na območju (v razredih).
- **Izogibati se kontaktu s sovražnimi bitji, ki se morebiti nahajajo na območju.** Gulov ne morete ubiti ali premagati. Če se vam približajo na 3 metre, bodo napadli. Če vas ujamejo, se ne upirajte.

## 3. Standardna oprema:

- **Pas** – vrv zavezana okrog pasu. Tekom igre je ne smete odstraniti.
- **Rešilna vrv** – vrv, ki povezuje pasove vseh članov enote. Med nahajanjem v območju si je nikdar ne odstranite. Odstranite jo lahko le v komori za dekontaminacijo.
- **Jeklenka s kisikom** – omogoča zalogo kisika za 15 minut. Preden vam kisik v jeklenki poide, se morate vrniti v štab. Vsaki enoti pripada 5 jeklenk kisika. Nahajajo se nekje na območju.
- **Komplet nujne pomoči** – klasičen komplet medicinskih pripomočkov in potrebščin, ki vam omogočajo, da si opomorete po poškodbi. Vsaki enoti pripadata 2 kompleta nujne pomoči. Nahajajo se nekje na območju.



## SESTAVA ENOTE



ZAPOMNITE SI! Usoda sveta je v vaših rokah. Bodite pozorni, odločni v dejanjih in učinkoviti! Za zmago bo potrebno stopiti skupaj, ni prostora za individualizem. Spoštujte člane svoje enote in njihovo strokovnost, saj boste za dobro vseh nas morali sodelovati z njimi!

### 1. Vodja enote

- Koordinirate stvari s poveljniškim štabom (HQ) in upoštevate njihove napotke.
- Zbirate **predmete**.
- Odgovorni ste za pripravo svoje enote pred odhodom v območje.
- Zadolženi ste za **Postopek dekontaminacije**.
- Skupaj z vodji ostalih enot pripravljate strategijo oz. načrt za raziskovanje in posodabljate zemljevid območja s pridobljenimi informacijami.
- Skrbno spremljate čas, da vaša enota ne ostane brez **kisika**.

### 2. Tehnik enote

- SAMO VI boste opremljeni z zaščitno obleko, ki ščiti pred kemikalijami.
- SAMO VI boste opremljeni z LED skenerjem (svetilka): Opozorilo: privlači gule. Uporabite ga pametno.
- SAMO VI boste opremljeni z UV skenerjem (svetilka) - razkriva skrite pasti in podatke.

### 3. Strokovnjak enote za komunikacijo

- Nosili boste komunikacijsko opremo (vaš mobilni telefon).
- Poročali boste znotraj komunikacijske skupine. To je vaš edini način komunikacije z ostalimi enotami in poveljniškim štabom.
- Posneli in fotografirali boste vsako raziskovalno odpravo in jo naložili na glavni računalnik.
- Med igro ni dovoljeno uporabljati svetilko na vašem mobilnem telefonu.
- Fotografirajte pomembne lokacije in morebitne sovražne vsiljivce.





# NAVODILA ZA OSEBJE POVELJNIŠKEGA ŠTABA RAZISKOVALNE MISIJE RECON



- Zadolženi ste za odpošiljanje enot v nevarna območja ter izvajanje postopkov dekontaminacije.
- Osebjem poveljniškega štaba bo označeno z napisom "HQ". Napis oz. označevalec mora osebe ves čas igre nositi na desni roki in prsnem košu.

## Podrobnejši opis nalog

- **Skrbnišтво za zemljevid območja.** Na zemljevidu, ki prikazuje celotno območje, manjkajo aktualni podatki o trenutni situaciji. Nekdo izmed osebja v poveljniškem štabu bo organizacijsko vodil zbiranje in razvrščanje informacij, ki jih bodo ob vrnitvi v štab posredovale enote ter posodabljanje zemljevida z njimi. Ista oseba bo hkrati zadolžena za prenašanje fotografij in posnetkov s telefonov na glavni računalnik ter njihovo pravilno razvrščanje in shranjevanje v datoteke.
- **Odpošiljanje enot v nevarna območja.** Vsaka odprava bo časovno omejena, zato bo nekdo izmed osebja poveljniškega štaba zadolžen za to, da pred odpravami fasilitira oz. med enotami spodbuja diskusijo o njihovih nadaljnjih načrtih. Ista oseba bo zadolžena tudi za pregled nad porabo kisika in dodeljevanje opreme enotam, glede na njihove načrte. (POMEMBNO! IZKLJUČNO TA OSEBA je zadolžena tudi za beleženje časa prihoda enot v štab, saj se le-ta posledično odraža na zalogi kisika, ki ga imajo enote še na razpolago).
- **"Dekontaminacija" enot.** Enote bodo s seboj nosile precej opreme - člani enote bodo med seboj zvezani z vrvmi, eden izmed njih bo nosil tudi zaščitno obleko, vsaka od enot bo dobila 2 svetilki (LED in UV). Enote bodo tako imele precej opravka z opremo, še posebej ob vrnitvi v štab, ko bodo morali vso opremo odložiti in ob naslednji odpravi v območje, ko si bodo morali vso opremo ponovno nadeti. Zato mora biti nekdo izmed osebja poveljniškega štaba izurjen v hitrem zavezovanju vozlov - najlonskega vozla/neraztegljive zanke ter dvojne reševalne zanke. Ista oseba bo zadolžena za izvedbo postopka dekontaminacije, nadzor nad njim in pospravljanjem opreme, ko bo končan.

## POMEMBNI NAPOTKI

- SPODBUJAJTE diskusijo med udeleženci, nikar pa ne sprejemajte odločitev namesto njih. Naj bodo kreativni, dovolite jim, da se učijo iz napak.
- Poznati morate tudi navodila za enote.
- Spodbujajte enote k medsebojnemu sodelovanju oz. delu enot v parih. Skoraj vse naloge, razen zbiranja zapiskov, bodo enote lažje opravile če bodo sodelovale med seboj. Na primer - med igro lahko ena od enot namenoma privabi gula k sebi in s tem drugi enoti odpre prosto pot.
- Naučite se kodiranja s Cezarjevo šifro, razložiti jo boste morali udeležencem, vendar tekom igre nikar ne rešujte ugank namesto njih. Če se morebiti ena od enot odloči, da bo raje ostala v štabu in poskušala razvozlati šifre s pomočjo informacij, ki jih prinašajo ostale enote, je dobro, da jim znate svetovati, če se jim zatakne.
- Poraba sredstev:
- **Komplet nujne pomoči.** Vsaki enoti pripadeta dva kompleta nujne pomoči, ki bosta shranjena v štabu. V primeru, da enoto brutalno napade gul ali v enoti pride do zastrupitve s strupenimi plini, ki se nahajajo v območju, lahko uporabi enega od kompletov nujne pomoči in nadaljuje misijo. Če enota porabi oba kompleta nujne pomoči, je igra zanjo končana.
- **Kisik.** Ko se enote nahajajo na območju (razen v štabu), porabljajo kisik. Vsaka enota ima na razpolago za 75 minut kisika za celotno misijo, vendar lahko imajo pri sebi le zalogo kisika za 15 minut. Vsaka enota ima tako na voljo 5 jeklenk s kisikom, vsaka z vsebnostjo kisika za 15 minut. Če se enota vrne v štab po izteku 15 minut, se smatra, da je zastrupljena, zato mora uporabiti enega od kompletov nujne pomoči in dodatno jeklenko kisika. Enota ravno tako ne more takoj nadaljevati z misijo, saj si morajo člani opomoči.

# GAST PODATKOVNEGA ARHIVA NAVODILA

Območje igre je opustošeno znanstveno in administrativno poslopje, zato ne preseneča, da bodo enote med raziskovanjem naletele na bitja, ki so nekoč upravljala z območjem. **G.A.S.T.** je kratica za Gešalt Agent Strežnik Tehnik in se nanaša na bitja umetne inteligence, ki so dobila fizično telo in bila ustvarjena z namenom izpolnjevanja nalog na zelo ozkem, a zahtevnem strokovnem področju. So popolnoma odvisna od zemeljske energije in čeprav se zdijo izredno inteligentna, je njihovo delovanje omejeno zaradi številnih varnostnih in blokirnih mehanizmov. Niso ljudje, a ker so jih ljudje ustvarili, še vedno upoštevajo njihove ukaze. Do določene mere.

Ste okvarjeno bitje umetne inteligence, eno do treh, ki vladajo celotnemu območju. Predstavljate eno od glavnih potez v igri. **Vaša naloga je bila nadzorovati arhiv, v katerem se nahajajo ogromna podatkovna baza poročil s celotnega območja. Ste vljudno in prijazno bitje, hkrati pa kar precej nerodno.**

Iskreno želite pomagati enotam. Dobro veste, da so bila dejanja človeštva popolnoma zgrešena, a hkrati verjamete, da ima človeštvo v rokah moč, da se reši. Udeležencem še enkrat poudarite, kako pomembno vlogo imajo pri ponovnem vzpostavljanju tistega, kar je zaradi napak preteklih generacij izgubljeno.

- **Tavate naokrog po bližnji okolici podatkovnega arhiva.**
- Ko zagledate udeležence, jih prijazno nagovorite in povabite naprej.
- Z vami se istočasno lahko pogovarjata samo dve enoti - poskrbite za to.
- **Ostanite v svoji vlogi ves čas in ne izstopajte iz nje** (razen če ste vi ali udeleženci v direktni, resnični nevarnosti). Ne razlagajte jim pravil igre, temveč podajajte samo informacije, vezane na vaš konkreten izziv.
- Želite si, da vas ponovno zaženejo in jim lahko pomagata pri njihovih nalogah.
- Da bi vas ponovno zagnali, vam morajo podati geslo, ki se glasi: "**SALVATION HUMANS**". Samo ta kombinacija je pravilna. Če še ne poznajo gesla, jim povejte, da morajo poiskati **zapiske poročil in zapiske s splošnimi informacijami**.
- Povejte jim tudi, da morajo za dekodiranje gesla uporabiti Cezarjevo šifro s ključema **<Premik za 1 (A je B)>** in **<Premik za 22 (A je W)>**, a zaradi okvare v vašem sistemu ne veste, kateri ključ je pravi za katero šifro.
- **Če ne razvozljajo šifre, lahko še vedno sodelujejo v izzivu, a vas ne morejo ponovno zagnati.**
- **Prav tako morajo opraviti vaš izziv: nadzorujete masovne količine podatkov, ki so razmetani naokrog po sobi.** Enotam boste podali odgovore, če vam pomagajo organizirati podatke na sistematičen način. Odigrati morajo igro spomina, a izziv ne bo lahek, saj so listi s simboli razmetani po vsej sobi. Hkrati sta lahko aktivna (obrnjena navzgor/odprta) samo dva simbola, izziv pa otežuje tudi tema, ki vlada v prostoru. Simbole lahko odpira in se jih dotika samo član enote, zadolžen za komunikacijo.
- Če uspešno opravijo izziv, jim date **2 kompleta nujne pomoči, 1 zapisnik iz Dosjeja pooblaščenecv za sektor in 1 zapis iz dnevnika**.
- Če uspejo razvozlati tudi geslo, jim zaupajte, da jim lahko Gast vojaškega skladišča pomaga premagati gule, ki ustrahujejo po hodnikih.
- Enote se lahko odločijo in izziv rešijo še enkrat ter tako pridobijo še **2 kompleta nujne pomoči, 1 zapisnik iz Dosjeja pooblaščenecv za sektor in 1 zapis iz dnevnika**.

# GAST VOJAŠKEGA SKLADIŠČA NAVODILA

Območje igre je opustošeno znanstveno in administrativno poslopje, zato ne preseneča, da bodo enote med raziskovanjem naleteli na bitja, ki so nekoč upravljala z območjem. G.A.S.T. je kratica za Gešalt Agent Strežnik Tehnik in se nanaša na bitja umetne inteligence, ki so dobila fizično telo in bila ustvarjena z namenom izpolnjevanja nalog na zelo ozkem, a zahtevnem strokovnem področju. So popolnoma odvisna od zemeljske energije in čeprav se zdijo izredno inteligentna, je njihovo delovanje omejeno zaradi številnih varnostnih in blokirnih mehanizmov. Niso ljudje, a ker so jih ljudje ustvarili, še vedno upoštevajo njihove ukaze. Do določene mere.

Ste okvarjeno bitje umetne inteligence, eno do treh, ki vladajo celotnemu območju. Predstavljate eno od glavnih potez v igri. **Vaša glavna naloga je bila nadzorovati skladišče vojaške programske opreme in koordinirati avtomatizirane obrambne sisteme. Sicer ste pa precej zadrgnjeno, okorno bitje, vedno v službi in precej nergavo.**

Za usodo enot vam je malo mar, a kot dober in predan vojak cenite njihov pogum. Na človeštvo in njihovo dejanja gledate kot na kaotično drhal, ki je uničila svoj lasten svet, še težje pa razumete, kako so tako slaboumna bitja sploh lahko ustvarila takšne tehnološke čudeže. Poskusite vnašati malce napetosti med enote.

- **Tavate naokrog po bližnji okolici vojaškega skladišča.**
- Ko opazite udeležence, se z njimi ne pogovarjate, razen kadar vas posebej nagovorijo. Ko se udeleženci identificirajo, jim, čeprav neradi, dovolite vstop v vojaško skladišče, zraven pa jim zatrjujete, da so večino igračk iz skladišča odnesli že prejšnji lastniki.
- Z vami se **istočasno lahko pogovarjata samo dve enoti** - bodite pozorni na to.
- **Ostanite v svoji vlogi ves čas in ne izstopajte iz nje** (razen če ste vi ali udeleženci v direktni, resnični nevarnosti). Ne razlagajte jim pravil igre, temveč podajajte samo informacije, vezane na vaš konkreten izziv.
- Želite si, da vas ponovno zaženejo, da boste lahko z območja pregnali tiste nadležne gule.
- Da bi vas ponovno zagnali, vam morajo podati geslo, ki se glasi: **"IT IS FEAR THAT RADICALIZES COMMUNITIES OF MAN"**. Samo ta kombinacija je pravilna. Če ne odkrijejo pravilnega gesla, jim povejte, da morajo poiskati **zapiske iz Dosjeja pooblaščenecv za sektor**.
- Povejte jim ključ do gesla za vaš ponovni zagon: **<Premik za 4 (A je E)>** in če jim bo uspelo, da vas reaktivirajo, boste uničili vse gule na območju.
- **Če gesla ne odkrijejo, vseeno opravljajo vaš izziv, vendar vas ne morejo ponovno zagnati.**
- Opraviti morajo vaš izziv: zavzeti in zaščititi kontrolni terminal obrambnega sistema območja. Če se jim uspe prebiti do kontrolnega terminala, boste deaktivirali celoten zaščitni sistem žičnatih pasti in jim dali vse odgovore, ki jih potrebujejo. Izziv pa ne bo lahek, saj je kontrolni terminal skrit nekje v sobi, ki je prepletena s pastmi iz žice. Vsaj ena enota se mora prebiti do simbola in vam ga pokazati, brez da bi se ujela v pasti iz žic. Če se med poskusom dotaknejo žice, mora celotna ekipa ponovno na začetek in poskusiti znova.
- Če jim uspe opraviti izziv, jim date **2 jeklenki kisika in 2 zapisa iz dnevnika**.
- Če so vam podali tudi popolno geslo, jim zaupate tudi ključ za ponovni zagon Gasta iz laboratorija: **<Premik za 11 (A je L)>** in jim še poveste, da se pri njem nahaja podatkovna baza, ki jo iščejo. Nato odtavate stran in obvestite osebje gulov, da so prosti (pripravite si kratek scenarij podoben borbi ali izganjanju hudiča za večji dramatični učinek) in uničite vse žičnate pasti.
- Enote se lahko odločijo in izziv rešijo še enkrat ter tako dobijo še **2 dodatni jeklenki kisika in 2 zapisa iz dnevnika**.





## GAST LABORATORIJA NAVODILA



Območje igre je opustošeno znanstveno in administrativno poslopje, zato ne preseneča, da bodo enote med raziskovanjem naletele na bitja, ki so nekoč upravljala z območjem. G.A.S.T. je kratica za Geštalt Agent Strežnik Tehnik in se nanaša na bitja umetne inteligence, ki so dobila fizično telo in bila ustvarjena z namenom izpolnjevanja nalog na zelo ozkem, a zahtevnem strokovnem področju. So popolnoma odvisna od zemeljske energije in čeprav se zdijo izredno inteligentna, je njihovo delovanje omejeno zaradi številnih varnostnih in blokirnih mehanizmov. Niso ljudje, a ker so jih ljudje ustvarili, še vedno upoštevajo njihove ukaze. Do določene mere.

Ste okvarjeno bitje umetne inteligence, eno do treh, ki vladajo celotnemu območju. Predstavljate eno od glavnih potez v igri. **Vaša naloga je bila nadzorovati glavni znanstveni center na območju, ki je vse do svojega bridkega konca izvajal poskuse in eksperimente za izboljšanje človeštva. Ste zelo navdihujoče bitje, a z neomajnim namenom. Ste bitje umetne inteligence, ki poseduje največ človeških lastnosti, saj ste bili ustvarjeni, da bi bolje razumeli naravo ljudi in jim pomagali iskati rešitve za njihove probleme.**

V enoti prepoznate upanje, ki ga niste videli že vse odkar vas je zapustil vaš ustvarjalec. V njih polagate upanje, da bodo rešili planet, s pomočjo znanja, ki ga posedujete. Kljub temu njihovih namenov v nobenem trenutku ne jemljete za samoumevne, zato nenehno dvomite v njihov motiv in preizkušate njihovo predanost cilju.

- **Tavate naokrog po bližnji okolici laboratorija.**
- Ko zagledate udeležence, se jim približate, da bi si jih pobližje ogledali.
- Z vami se **istočasno lahko pogovarjata samo dve enoti** - bodite pozorni na to.
- **Ostanite v svoji vlogi ves čas in ne izstopajte iz nje** (razen če ste vi ali udeleženci v direktni, resnični nevarnosti). Ne razlagajte jim pravil igre, temveč podajajte samo informacije, vezane na vaš konkreten izziv.
- Želite si, da vas ponovno zaženejo, da boste spet lahko uporabljali svoje znanje v dobro človeštva.
- Da bi vas ponovno zagnali, morajo podati geslo, ki se glasi: **"STOP THIS HATE MADNESS WE ARE THE SAME ALL OF MEN"**. Samo ta kombinacija je pravilna. Če še ne poznajo gesla, jim naročite, da ga morajo poiskati, sami pa ne veste, kje se nahaja.
- Ne poznate ključa za vaš ponovni zagon, niti ne veste, kje ga iskati...
- **Če nimajo gesla, ne morejo sodelovati v izzivu.**
- **Vaš izziv: čuvate zadnjo nagrado, podatkovno bazo vseh ključnih informacij, ki jih enote iščejo!** Omogočili jim boste dostop do baze, če vas bodo uspeli ponovno zagnati in vsaj ena od enot uspešno opravi izziv. Podatkovna baza se nahaja na drugi strani sobe, ki je do zadnjega kotička zapolnjega s strupenimi kemikalijami. Da bi jo dobili, mora celotna enota priti na drugo stran sobe, vendar samo s pomočjo dveh stolov (člani enote ne smejo stati na tleh). Vsi člani enote lahko istočasno stojijo na stolu, a samo tehniki ekip, ki nosijo zaščitno obleko, se lahko dotikajo stolov in jih premikajo. Tehniki lahko prav tako normalno stojijo na tleh.
- **Če jim uspe rešiti izziv, pričnete s prenosom podatkovne baze iz vašega spomina. Pri tem se še bolj vživite v svojo vlogo in prenašanje ponazorite tudi s fizičnimi gibi.** Nato se poslovite od njih in jim zaupajte, da se boste ponovno srečali, ko vas naložijo na glavni računalnik. Nato zapustite prostor in odkorakate proti poveljniškemu štabu. **Vaš prihod v poveljniški štab predstavlja uspešen zaključek igre.**



## GUL NAVODILA

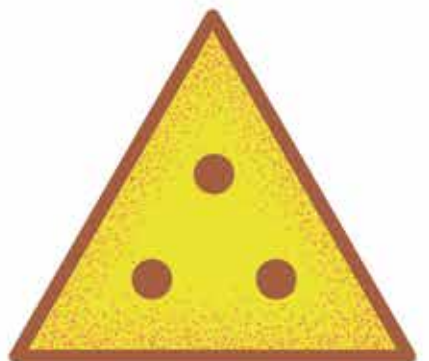
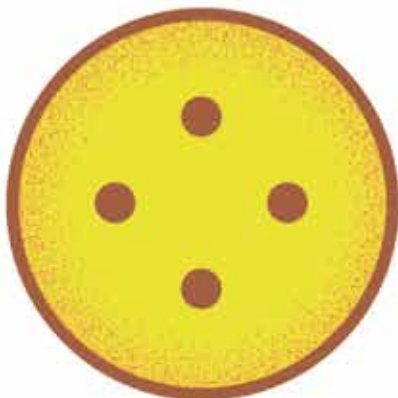
Ste grozljivo, plazeče bitje nedefiniranega porekla in namena. Zvenite in izgledate strašljivo in to tudi počnete - strašite ljudi. **NE LOVITE JIH, AMPAK JIH SAMO DOBRO PRESTRAŠITE!**

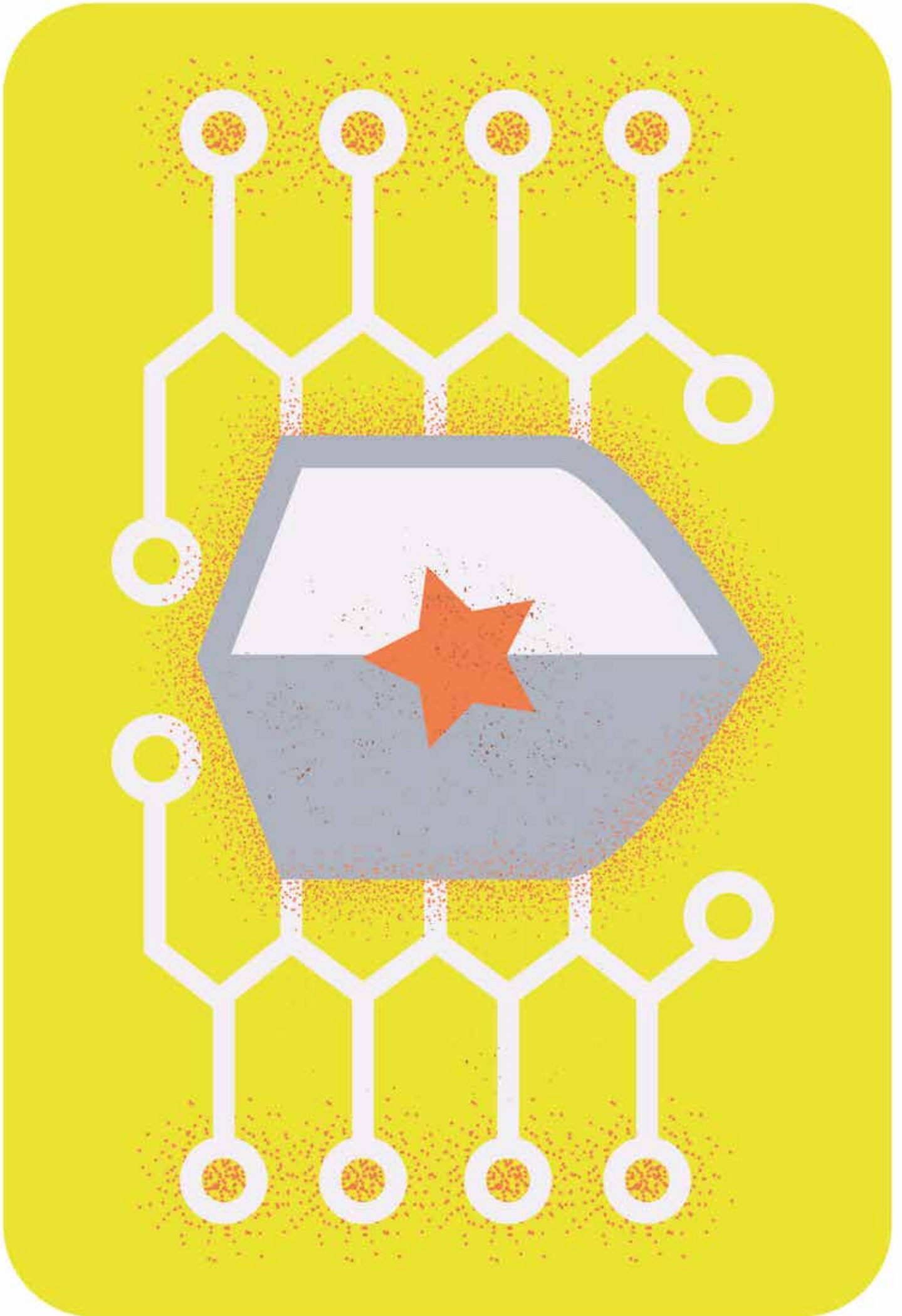
- **Premikajte se naokrog po celotnem območju igre in blokirajte dostop do vstopnih točk in hodnikov.** Premikajte se naokrog, ko pa zagledate udeležence, ki poskušajo vstopiti na določeno lokacijo, se zadržujte okrog njih, dokler ne najdejo načina, da vas zaobidejo.
- Vsake toliko časa spustite **strašljiv zvok ali krik**, ki bo odmeval po prazni stavbi in udeležencem pognal strah in grozo v kosti.
- **Odzovite se na svetlobo LED svetilke** in se ji počasi približajte. Če se v temi poskušajo prikristi mimo vas, bodite še bolj strašljivi, preizkušajte njihovo odločnost s počasnim približevanjem v njihovi smeri. Če jih zagradi panika - napadite.
- Če se vam enota približa **na 3 metre**, se s strašljivim kričanjem zapodite proti njim. Ne morejo vas premagati, zato **morate uloviti samo enega od članov enote** in celotna enota bo izločena.
- **Napadajte samo v KRATKIH INTERVALIH!** Nikar jih ne lovite naokrog po celotni stavbi! Udeležence strašite, vendar jih ne spravljajte v neposredno nevarnost. Tudi tako se vas bodo bali, bodite prepričani.
- Ko ulovite enoto, ostanete v svoji vlogi in jih pospremite do **poveljniškega štaba, kjer poveste, da so bili poškodovani.**
- **Ne napadajte udeležencev iz zasede! NIKOLI!**

**OPOZORILO: Dobro morate poznati lokacije, kjer so nastavljene pasti iz žic, zato ne podite udeležencev v tisto smer!!!! Lahko postane nevarno! Bodite posebej previdni pri ovirah! Ne lovite udeležencev med plezanjem čez ovire!**

**OPOZORILO: NE PREPIRAJTE ALI PRERIVAJTE SE Z UDELEŽENCI! NIKOLI! Če postanejo agresivni do vas, TAKOJ IZSTOPITE IZ VLOGE!! Opomnite jih, da je to samo igra!**

Vaša vloga se konča, ko se vam približa član osebja, ki ima vlogo gasta vojaškega skladišča in vas obvesti, da ste izgnani iz objekta. Lahko pripravite kratek scenarij prepiranja/borbe med obema, da bo prizor pustil večji vtis na udeležence.







ZNAČKA ZA ENOTO



ZNAČKA ZA ENOTO

OZNAČEVALEC ZA KOMPLET NUJNE POMOČI



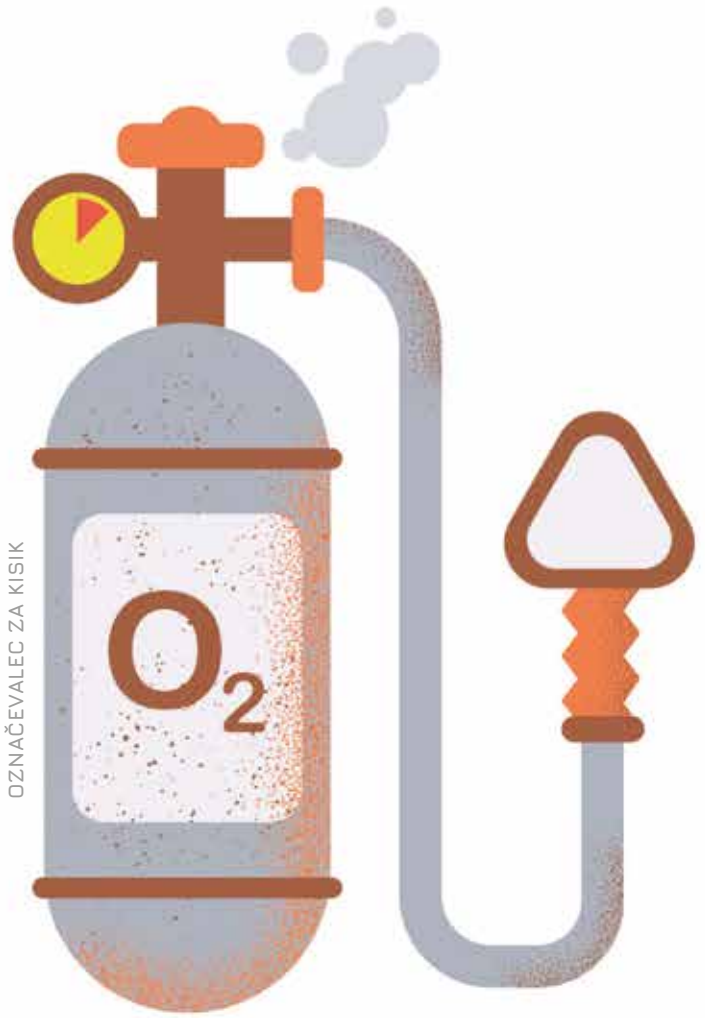
OZNAČEVALEC ZA KOMPLET NUJNE POMOČI



OZNAČEVALEC ZA KOMPLET NUJNE POMOČI



OZNAČEVALEC ZA KISIK



OZNAČEVALEC ZA KISIK



Splošne informacije



**E. P. C. C. C.**

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING  
THE CLIMATE CHANGE

VRSTA PODATKA:

**Koordinacijski  
podatek**

ZADEVA:

**Dodelitev  
sredstev**

AVTENTIFIKACIJSKA

KODA:

**FGH/122-THETA**

**SKUPAJ OBSTANEMO, LOČENI PROPADEMO**

Dosje pooblaščenecv za sektor



**E. P. C. C. C.**

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING  
THE CLIMATE CHANGE

VRSTA PODATKA:

**Dosje  
pooblaščenca  
v sektorju**

ŠTEVILKA  
SEKTORJA:

AVTENTIFIKACIJSKA  
KODA:

**FGR/23-ALPHA**

**SKUPAJ OBSTANEMO, LOČENI PROPADEMO**



Poročila



**E. P. C. C. C.**

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING  
THE CLIMATE CHANGE

VRSTA PODATKA:

**Poročilo**

ZADEVA:

**Izvleček seje  
izvršnega sveta**

AVTENTIFIKACIJSKA  
KODA:

**FGT-S/  
55788-RO**

**SKUPAJ OBSTANEMO, LOČENI PROPADEMO**



E. P. C. C. C.

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING  
THE CLIMATE CHANGE

VRSTA PODATKA:

DATUM:

ID AVTORJA:

AVTENTIFIKACIJSKA  
KODA:

SKUPAJ OBSTANEMO, LOČENI PROPADEMO

Zapis iz dnevnika (primer)



**E. P. C. C. C.**

EUROPEAN PACT FOR COMBATTING  
THE CLIMATE CHANGE

VRSTA PODATKA:  
**Osebni dnevnik**

DATUM:  
**27.08.2070**

ID AVTORJA:  
**JR/RE/7754**

AVTENTIFIKACIJSKA  
KODA:  
**FGR/2245-PI**

Še en dan v betonski škatli, polni obrazov brezupja ...  
V bunker sem prispel pred nekaj dnevi. Našli so me nezavestnega, ko sem brskal za...no, za čemerkoli, kar bi me ohranilo pri življenju, takrat sem že zdavnaj prečkal točko zloma. Zbudil sem se v njihovi zdravstveni ustanovi.

O ljudeh tukaj ne vem veliko. Zdi se, da nihče tukaj ne ve veliko o drugem, vsak se oklepa ostankov življenj, ki ga je nekdanje imel. Nihče se ne pogovarja... Varnostna služba nas o ničemer ne obvesti. S težavo poskušam ugotoviti, kako dolgo sem že tukaj.

Na srečo se cela stavba nahaja pod zemljo... zunanja temperatura topi plastiko in ubije samo v uri izpostavljenosti...

Pravijo, da stanje ni začasno... In da si moramo ustvariti življenje tukaj, da nas ne bo nihče rešil. Ampak tole ni rešitev. To je zapor.

**SKUPAJ OBSTANEMO, LOČENI PROPADEMO**