

Informacje ogólne

Czas	2013-12-07 10:00-15:00
Miejsce	Złotniki
Scenariusze	1 ciągły
Frakcje	Pomarańczowi, Niebiescy, Rednecki (kolor żółty), Mutanty (bez oznaczeń)
Ograniczenia FPS	360 fps w budynkach, 600 fps max (chronowanie dla chętnych) Obowiązuje MED zgodnie z http://dzikusy.com.pl/pliki/med.png
Wpisowe	5 PLN tylko przelewem (nie będzie weryfikacji listy na miejscu, ani zbierania monet) na konto 72 1090 1463 0000 0001 1853 1668, Stowarzyszenie Dzikusy ASG Team, tytułem BF12
Niepełnoletni	Niepełnoletni 16+ będą dopuszczeni do zabawy po tym, jak zgłoszą się u orga wraz z opiekunem, który pisemnie poręczy, że bierze za nieletniego odpowiedzialność na czas trwania imprezy

Rejestracja

PW wskazując jedną z dostępnych opcji:

- dowódca Pomarańczowych (1)

- dowódca Niebieskich (1)

[Bez dowódcy zwycięstwo będzie niemożliwe, bo odpowiada on za odbieranie raportów o przejętych flagach. Dowódcy wraz z orgiem mają miejscówkę w sztabie (warto przywieźć sobie krzesło)]

- 5-osobowy oddział pomarańczowych (bez limitu)

- 5-osobowy oddział niebieskich (bez limitu)

Oddziały:

Ciężka piechota: 1 dowódca oddziału (obowiązkowe radio), 1 medyk, 0-3 żołnierzy wsparcia, dopełnienie strzelcami do 5

Lekka piechota: 1 dowódca oddziału (obowiązkowe radio), 1 medyk, 1 inżynier, 2 strzelców

Spadochroniarze: 1 dowódca oddziału, 1 medyk, 3 strzelców (obowiązkowe posiadanie białych szmat)

[Zgłaszamy tylko oddziały 5-osobowe, w razie niedoboru trzeba dogadać się ze znajomymi spoza ekipy. Najważniejsze, aby radio było w oddziałach inżynieryjnych, w pozostałych przydaje się do kontaktów ze sztabem, ale od biedy można się dogadać w sztabie osobiście. Ważne: Niebiescy i Pomarańczowi mają zakaz używania hi-capów.]

- Rednecki zgłaszają się luzem, grupami (bez ograniczeń) – nie ma tu określonej struktury, brak również specjalistów

[Każdy, kto chce się po prostu postrzelać / ma tylko hi-capy / nie ma ekipy, zgłasza się tu. Ot pospolite ruszenie będące podstawą sobotnich strzelanek.]

- supermutanty (3)

[Mile widziana stylizacja. Te 3 osoby stanowią podstawę frakcji mutantów – nie można ich zamienić w ludzi.]

Zasady wspólne

Trupiarnia, sztab i respy znajdują się na parkingu. W sztabie siedzą: org, dowódca Pomarańczowych, dowódca Niebieskich. Każdy, kto znajdzie się w trupiarni, jest trupem. Wyjść stamtąd można jedynie poprzez oznaczone respy. Żywi mają zakaz przekraczania białoczerwonych taśm i strzelania przez nie.

Warunki zwycięstwa (mogą ulec zmianie w przypadku dysproporcji sił):

- co 15 minut zliczane są punkty za flagi (w tym jedna losowa ma potrójną wartość)
- Pomarańczowi i Niebiescy - zdobyć co najmniej $\frac{1}{3}$ możliwych do zdobycia punktów
- Rednecki - nie dopuścić do zwycięstwa Niebieskich i Pomarańczowych
- Mutanty - zasymilować $\frac{1}{2}$ ludzi

Mutanty

Nie posiadają respa, po trafieniu regenerują się po 5 minutach, mogą w tym czasie przemieścić się na bezpieczniejszą pozycję.

Asymilują żywych/rannych/martwych (tak, nawet tych wracających do respa) - dotknięta osoba natychmiast przechodzi na stronę mutantów jako "martwa, w trakcie regeneracji".

Martwy mutant dotknięty przez medyka wraca do macierzystej drużyny.

Supermutantów nie można wyleczyć.

Radio

- kanał 1.0 - Rednecki (do komunikacji z orgiem), alarmowy
- kanał 2.0 - Pomarańczowi - rozkazy i flagi
- kanał 3.0 - Niebiescy - rozkazy i flagi

Zasady Niebieskich i Pomarańczowych

Spójne drużyny - każda porusza się jako całość i wszyscy jednocześnie schodzą do respa i wychodzą z niego (decyzją dowódcy drużyny).

Zakaz używania hi-capów. Żołnierze wsparcia używają dowolnych magów, ale muszą mieć KMy.

Medycy

- każdy zaopatrzuje się w bandaż we własnym zakresie (standardowe, o długości 2,8m)
- leczenie polega na porządnym obwiązaniu bandażem trafionego miejsca
- brak limitów leczeń (każdy może zostać mumią)

Respieenie natychmiastowe, całą drużyną - wyjście w pole w miejscu oznaczonym flagą (nie trzeba wchodzić do trupiarni, wystarczy dojść do flagi (każda strona ma 1 respa, Pomarańczowi mają 2)).

Zdobywanie punktów kluczowych

- inżynier obala wrogą flagę i stawia własną
- przed postawieniem swojej flagi należy skontaktować się z HQ i otrzymać potwierdzenie zdobycia PK

Spadochroniarze

Zamiast respować się normalnie, mogą wyjść z trupiarni z białymi szmatami i zdesantować się w dowolnym, wolnym od przeciwników, miejscu na planszy. Wcześniej trzeba krzyknąć „Desant!”, żeby nie było niedomówień.

Zasady Rednecków

Brak struktury, limitów, specjalistów

Respowanie natychmiastowe, przy wyjściu z trupiarni, w miejscu oznaczonym flagą

Każdy może obalić flagę w punkcie kluczowym (staje się neutralna), wcześniej jednak należy zgłosić to orgowi, otrzymując potwierdzenie odbioru (nie ma radia = nie ma obalania flag)