

0. Miejsce - Fort Vla, 12 marca, 9:30

1. Limit 300 kulek łącznie w magazynkach po doładowaniu (tak, to oznacza dla wielu mniej niż hi-cap)

2. Doładowanie w respie/u żołnierza wsparcia

3. Specjaliści

3.1. Inżynierowie - TYLKO ONI zdobywają flagi (zdobycie trwa 2 minuty) - t.j. obalają wrogą flagę i stawiają własną

3.2. Medycy - leczą (bez limitów liczby leczeń, leczenie trwa 2 minuty i mam na myśli DWIE MINUTY), jak medyk leczy to leczy, a nie strzela

3.3. Żołnierze wsparcia - TYLKO ONI nie mają limitów ammo, pozwalają też uzupełnić amunicję (dotyka delikwenta i ten już może uzupełnić ammo)

Jeśli się okaże, że ktoś nie potrafi doliczyć normalnie do 120 (=2 minuty), to straci naszywkę specjalisty i otrzyma ją wróg.

4. Dowódcy - każdy obowiązkowo posiada radio i mapę, mogą komunikować się z HQ i poruszać nawet będąc rannymi. Jak widać, dowódca to najważniejsza osoba w oddziale, jego strata może oznaczać rozbięcie oddziału (t.j. konieczność wycofania się). Trzeba więc chronić swoich dowódców. Snajperzy zaś znajdą dla siebie godne zajęcie.

5. Oddział

a) inżynier + medyk + dowódca + strzelcy

b) żołnierz wsparcia + medyk + dowódca + strzelcy

Oddział porusza się jako jedna całość, nie tracąc kontaktu z dowódcą. W razie czego dowódca musi być gotów użyć swojego donośnego głosu.

6. Zejście z pola

- trafiony medyk schodzi od razu, nie ma na co czekać

- w przypadku braku medyka, trafiony dowódca schodzi od razu, a pozostałości oddziału (żywi) wycofują się w pobliże respa (oddział nigdy nie pozostaje w polu bez dowódcy)

- reszta, trafiona, schodzi od razu lub, jeśli to ma sens, czeka na medyka

7. Rozkazy

- dowódcy wypełniają rozkazy HQ

- oddział wypełnia rozkazy dowódcy

- nie ma samowolki, nie ma samotnych strzelców

8. Respowanie natychmiastowe, OGRANICZONE, każda strona ma swojego niezdobywalnego respa

8.1. Dowódca wychodzi z respa natychmiast, wraz z resztą oddziału, po czym łączą się z żywymi członkami oddziału

8.2. Po zebraniu w respie połowy oddziału bez dowódcy, spośród nich wybierany jest zastępca, który kontaktuje się z HQ (o ile posiada radio) w celu ustalenia miejsca, w którym obie części oddziału się połączą - dopiero po ustaleniu tego można wyjść z respa. Nie ma radia, nie ma wyjścia.

8.3. W żadnym innym przypadku nie wychodzimy z respa

9. Komunikacja radiowa

- dowódcy oddziałów i HQ pomarańczowych porozumiewają się na kanale 1.0
- dowódcy oddziałów i HQ niebieskich porozumiewają się na kanale 4.0
- pozostali mogą prowadzić nasłuch na kanałach swojego dowództwa, ale nie mogą się wcinać w eter

Dowódca oddziału zgłasza się do HQ wyłącznie w celu otrzymania nowych rozkazów:

- po wyjściu z respa
- po wykonaniu rozkazu
- po niewykonaniu rozkazu (bo np, oddział zatrzymał się z powodu napotkania oporu)

Żadnych pogaduszek na radiu.

Rozkazy są prymitywne - atak/ruch na pozycję lub też obrona pozycji. Inżynierowie nie potrzebują rozkazów, żeby czynić co do nich należy.

10. Mapy - zostaną przygotowane we właściwym czasie

11. Cel gry - utrzymywanie kontroli nad strategicznymi punktami (flagami) - posiadane flagi zliczane są co pół godziny (czyli dwa razy w trakcie scenariusza + na sam koniec). Liczba flag będzie uzależniona od liczby chętnych graczy. Żadnych dodatkowych udziwnień. Nie będzie artylerii - tym razem zabijają tylko kulki.

12. Scenariusze - 2 po 1,5h, z przerwą między nimi na podzielenie się wrażeniami z gry (najlepsze wnioski i komentarze są na ciepło)

13. HQ - Wacol i Qurcz staną po dwóch stronach płotu.

14. Rejestracja

Aby uniknąć sytuacji, że 2 pierwsze godziny poświęcimy na przydział do oddziałów, nastąpi to przed rozgrywką.

Proszę zgłaszać do mnie na PW maksymalnie 6-osobowe grupy (których dowódca KONIECZNIE musi posiadać PMRkę, umieć korzystać z prostej mapy i odróżniać lewą rękę od prawej), a także pojedyncze osobistości. Tak, można zgłosić kilka grup. Każda taka grupa będzie stanowiła rdzeń oddziału, do którego dołączeni zostaną single. Ostatecznie każdy oddział będzie miał 6-10 osób na stanie. Nie wstyďte się z tymi PW, im lepiej ogarniemy strukturę oddziałów przed scenariuszem, tym przyjemniej będzie się grało.