

Operacja: STALKER

Abel Wąsowski

Podziękowania

Tu pragnę Podziękować Mikołajowi za pomoc w realizacji tego pomysłu, mam nadzieje że będziemy mieli okazję jeszcze postrzelać.

Wstęp

Jako gracz znajdujesz się w Zonie w której zostałeś porzucony jako najemnik. Po dniach ciszy radiowej tajemniczy manager informuje o nowo powstałej bezpiecznej strefie. Po przybyciu oferuje możliwość ucieczki z tego przeklętego miejsca. Oczywiście za odpowiednią cenę. Artefakty które interesują managera są jedyna opcja zapłaty.

Musisz się jednak pospieszyć bo niedługo mają się pojawić czyściciele którzy mają wybić wszystkich świadków nieudanej operacji.

Poniższy scenariusz jest podzielony na dwie części: Dla każdego i Dla prowadzących. Pierwsza jest dostępna dla każdego, druga natomiast jest tylko dla oczu prowadzących i osób spełniające konkretne role i także najlepiej trzymana na dostępie zależnym od potrzeby.

Jedny z prowadzących będzie pełnił role Menagera swoistego mistrza gry który określa tempo rozgrywki.

Dla najlepszych wrażeń zalecam żeby każdy z graczy miał radio. Ewentualnie jeśli gdzieś znajdziecie teren rozgrywki który ma nagłośnienie lub intercom to można nim wymaganie radia.

Część Pierwsza: Dla każdego

TLDR:

- Grę gracze zaczynają sami
- Respy co 15 minut godzinowe
- Możesz mieć na sobie max 5 artefaktów
- Podjęcie ekstrakcji kosztuje 3 artefakty
- Artefaktu można raz na życie użyć żeby się wskrzесиć w miejscu zgonu.
- Gdy gracz zostanie trafiony zostawia artefakty i przedmioty zadań w miejscu zgonu.
- Gracz może czekać przez 5 minut w miejscu zgonu
- Gracz po podjęciu ekstrakcji może wrócić jako czyściciel i polować na innych graczy(resp co 3 minut w miejscu zgonu)
- Gra się kończy gdy wszystkie artefakty zostaną znalezione i/lub zużyte

Cel graczy

Celem graczy jest ucieczka z Zony. Żeby to osiągnąć gracz/e musi zebrać odpowiednią liczbę artefaktów i donieść je do ekstrakcji/bezpiecznej strefy. Gdy to zrobi kończy główną część rozgrywki. I zaczyna polowanie.

Zasady ogólne

!!! OCHRONA OCZU OBOWIĄZKOWA NIE ZDEJMUJEMY NA GRZE !!! BRAK MASKI NA WŁASNE ŻYCZENIE.

-CQB (bez limitu odległości)

1.15J

-FULL AUTO (min 15 m odległości)

1.9J

-SUPPORT (min 20 m odległości)

2.3J

-DMR (min 25m odległości)

WYMAGANA BROŃ BOCZNA 1.15 J

2.8J

-BOLT (min 30 m odległości)

WYMAGANA BROŃ BOCZNA 1.15 J

3.9J

Za straty materialne nie odpowiadamy ps. za szkody zdrowotne również, uczestnictwo tylko dla osób 18+ na własną odpowiedzialność bądź za pisemną zgodą opiekuna prawnego.

Postanowienia ogólne:

- Respy co 15 minut godzinowe (np 12.00, 12.15, 12.30...)
- Brak amunicji nie jest równy zostaniu trafionym.
- Potwierdzeniem zabójstwa jest równoznaczne z zrobienie sobie zdjęcia z swoją ofiarą (głównie stosowane w przypadku zadań i nagród)
- Zawarte sojusze podczas rozgrywki mogą być nietrwale.

Rozpoczęcie rozgrywki:

- Przez pierwsze 5 minut gracze zajmują swoje pozycję taka żeby być samemu na polu rozgrywki i prawie nikogo w względnym pobliżu.
- W drodze nie zapamiętuje my pozycji artefaktów
- Rozpoczynając rozgrywkę nie obowiązują żadne sojusze zawarte przed nią
- Po rozpoczęciu rozgrywki innych graczy poznajemy na nowo.
- Po upływie wspomnianych 5 minut rozgrywka się zaczyna (sygnał radio i dźwiękowy)

Zakończenie rozgrywki:

- Gra się kończy po:
 - o upływie wcześniej ustalonego czasu. (Na radiu będą nadawane informacje o nim)

- Wszystkie artefakty zostaną albo zużyte albo wymienione na ekstrakcję
- Po zakończeniu rozgrywki odbędzie się odprawa na które przedyskutujemy co się wydarzyło i zostaną rozdane ewentualne Nagrody.

Artefakty:

- Gracz może mieć na sobie maksymalnie 5 artefaktów.
- Artefakty można znaleźć w polu rozgrywki
- Gracz może użyć artefaktu poprzez przełamanie znajdującego się w nim głów sticka. Żeby na przykład siebie wskrzesić
- Użytych artefaktów nie można użyć do ekstrakcji i ponownie.
- Użyte artefakty należy oddać managerowi przy najbliższej okazji.
- Zużyte artefakty nie wliczają się do limitu posiadanych

Ekstrakcja:

- Aby gracz mógł podjąć ekstrakcję musi zbierać odpowiednią liczbę artefaktów.
- Liczba artefaktów potrzebnych do podjęcia ekstrakcji zależy od liczby graczy którzy chcą podjąć ekstrakcję.
 - 1 gracz: 3 artefakty
 - 2 graczy: 5 artefaktów
 - 3 graczy: 7 artefaktów
 - 4 graczy: 9 artefaktów
 - 5 graczy: 10 artefaktów
- Gracze mogą podjąć ekstrakcję maksymalnie w 5 osobowej grupie
- Koszt ekstrakcji nie może być mniejszy od 1 na gracza
- Ekstrakcję można podjąć w bezpiecznej strefie. Zgłaszając to managerowi.

Umieranie:

- Gdy gracz zostanie trafiony ma obowiązek oznajmić o tym.
- Gdy gracz zostanie trafiony ma obowiązek udostępnić innym graczom posiadane artefakty oraz przedmioty do zadań/questów
- Gracz po zostaniu trafionym ma możliwość czekania na miejscu przez 5 minut na medyka.
- Jeśli gracz zostanie raz opatrzony przez medyka to nie może być opatrzony ponownie ale może użyć artefaktu i wice wersa.
- Gdy ten czas dobiegnie końca gracz udaje się do respa w bezpiecznej strefie, pozostawiając posiadane nie użyte artefakty w miejscu zgonu oraz przedmioty do questów/zadań.
- Gracz nie musi czekać całych 5 minut jeśli w pobliżu nie ma innych graczy
- Jeśli graczowi pozostały jakiegokolwiek artefakty może ich użyć aby się wskrzesić w miejscu zgonu. Raz na życie.
- Gracz może się wskrzesić za pomocą artefaktu pod warunkiem że po wskrzeszeniu nie będzie pod ostrzałem i jest w miarę bezpiecznej pozycji

Powrót po ekstrakcji:

- Gracz który podjął się ekstrakcji może powrócić do rozgrywki jako członek czyścicieli.
- Czyściciele to jedna drużyna
- Zadaniem czyścicieli jest polowanie na innych graczy.

- Gdy czyściciel zostanie trafiony to oczekują trzy minuty w miejscu trafienia po czym wraca do rozgrywki w tym samym miejscu.
- Jeśli gracz wróci do gry jako czyściciel nie może już zdać questów, podnosić przedmiotów do nich oraz artefaktów.
- Gracz nadal może potwierdzać zabójstwa.

Bezpieczna strefa:

- Wcześniej wyznaczona przestrzeń
- W bezpiecznej strefie nie można, strzelać w, z i do. Oraz w innych sposób atakować graczy
- Można w niej znaleźć informacje na temat zadań i podpowiedzi gdzie można znaleźć artefakty.
- Jest to miejsce na odpoczynek oraz nawiązanie współpracy z innymi graczami
- Jeśli jakiś gracz otworzy ogień w strefie lub do niej. Zostanie wyznaczona za niego nagroda

Radio:

- Na ustalonym wcześniej kanale radiowym, manager będzie podawał informacje o zadaniach, wskazówkach oraz ogólne informacje.
- Na tym kanale radia jest zakaz nadawania przez nie wyznaczone do tego osoby.

Questy:

- W trakcie gry po jej rozpoczęciu pojawia się questy/zadania za których wykonanie zostanie przyznana zniżka za podjęcie ekstrakcji.
- Ta zniżka jest tylko dla gracza który zdał zadanie oraz utrzymuje się do końca rozgrywki. (Nawet jeśli gracz umarł później)
- Zniżki się łączą (ale nie opłaca się mieć więcej niż dwie?)
- Zniżki mają wartość jednego artefaktu
- Questy daje manager i do niego w bezpiecznej strefie też te questy zdajemy.
- Questy można podzielić na trzy rodzaje
 - o Zabójstwa: należy zabić cel i zrobić sobie z nim zdjęcie. Po czym pokazać je managerowi w bezpiecznej strefie
 - o Znalezienia lokacji: należy wykonać zdjęcie/a lokacji i pokazać je managerowi w bezpiecznej
 - o Dostarczenie przedmiotu/ów: należy znaleźć na terenie rozgrywki przedmiot/y i dostarczyć je menagerowi. Jeśli podczas wykonywania tego zadania gracz zginie to przedmioty albo przekazujemy zabójcy lub zostawiamy w miejscu zgonu.
 - Quest może zdać tylko raz i może to zrobić tylko jeden gracz.
 - Zdawanie questów działa na zasadzie: kto pierwszy ten lepszy.

NPC:

- W grze mogą pojawić się postaci niezależne (NPC) które będą w różny sposób nastawione do graczy i źle każda będzie można się porozumieć i dogadać.
- Każdy z nich będzie miał coś do zaoferowania graczom
- Przykładowo u postaci dealera będzie można wymienić przedmioty do zadań na artefakty pod warunkiem że będzie go stać.
- Osoby które by chciały się wcielić w jedna z takich postaci proszę o kontakt

Wyznaczenie Nagród:

- Gdy gracz znajduje się w bezpiecznej strefie może wyznaczyć nagrodę na innego gracza u managera.
- Wartość Nagrody jest równa od 2 do 4 artefaktom. I opłaca ja gracz wyznaczający nagrodę.
- Żeby odebrać nagrodę należy przynieść potwierdzenie zabójstwa
- Informacje o wyznaczonej nagrodzie pojawia się na Radiu

Zasady opcjonalne:

Poniższe zasady

Medycy:

- Medycy to wyznaczeni gracze którzy mogą wskrzesić innego gracza w miejscu jego zgonu zakładając opatrunek.
- Założony opatrunek musi być w widocznym miejscu jeśli medyk lub gracz takowy posiada.
- Zakładanie opatrunku musi potrwać znaczącą chwilę. Około minuty
- Zestawy do reanimacji do zakupienia w bezpiecznej strefie

Nagrody

- dla osób które osiągnął konkretne cele(patrz nagrody) w trakcie rozgrywki.
- dodatkowe i opcjonalne oraz nie dające korzyści finansowych.
- nie są one równoznaczne z nagrodami wyznaczonymi na gracza.

Część Druga: Dla Prowadzących

Teren Rozgrywki

Do rozgrywki zalecam teren otwarty z elementami cqb jednakże dowolny las czy inne miejsce na rozgrywki cqb także się sprawdzą. Warto też przygotować mapę terenu gry w dwóch wersjach jednej dla graczy z oznaczonymi podstawowymi miejscami takimi jak bezpieczna strefa, Miejsce Ekstrakcji, Wejście exterminatorów oraz generalny zarys terenu gdzie można spodziewać się artefaktów. Drugą mapę dla organizatorów gdzie będą oznaczone wszystkie miejsca oraz opcjonalnie położenie przedmiotów.

Miejsca

- Bezpieczna strefa - bezpieczna strefa powinna być położona mniej więcej w środku terenu rozgrywki, lub być wykorzystana żeby wyłączyć nie pożądany obszar z rozgrywki.
- Strefa kultystów - najlepiej położyć w obszarze który niezbyt gęsto zabudowany lub nie uczestniczy często w rozgrywce
 - Miejsca kultu - Są to miejsca w których odradzają się kultysty, Powinny się znajdować w pobliżu miejsc które się wyróżniają na terenie kultu oraz będą zawierały w sobie artefakty, również te które kultysty zabrali graczom. Powinny jednak być one w bardziej ciemnych i mrocznych miejscach czy lokacji gdzie grupa ludzi może coś czuć. Na terenie rozgrywki są to

narysowane kredą lub usypane z mąki kręgi zawierające w sobie pentagram czy inny symbol.

- Miejsce ekstrakcji - Powinno znajdować się przy wejściu na pole rozgrywki, na granicy mapy i całkiem niedaleko bezpiecznej strefy. Powinno zostać odpowiednio oznaczone.
- Wejście exterminatorów - Powinno się znajdować w pobliżu miejsca ekstrakcji najlepiej po drugiej jego stronie z lub w linii prostej z niego. Również na granicy mapy. Odpowiednio oznaczone.
- teren Komisarza - Nie oznaczone miejsce na terenie rozgrywki które patroluje komisarz. Powinien być to jeden z większych odosobnionych budynków lub miejsce z dużą ilością osłon. Tak żeby gracze mieli możliwość manewrowania wokół Komisarza
- Miejsce zbrodni - Odosobnione miejsce w losowej budce lub pokoju. gracze będą w zależności od dyspozycji organizatora gracze będą mogli znaleźć w nim rozlaną sztuczną krew czy manekin pozorujący za zwłoki

Przedmioty

- Artefakty - rozmieszczone na praktycznie całym terenie rozgrywki. Najwięcej w punktach zainteresowań czy miejscach. Nie powinny być ukryte, powinny być znalezione przez gracze po lekkim obejrzeniu miejsca gdzie mogą się znajdować. Na przykład: oparty o ścianę żeby tak żeby mienił się w promieniach słońca, na końcu pokoju na oknie.
- Dziennik - po drugiej stronie mapy od komisarza najlepiej w jakimś budynku.
- Skrzynka - lekko schowana na polu bitwy poza wzrokiem graczy. tak żeby znalezienie jej było minimalnym wyzwaniem
- Dokumenty - W budynkach czy innych miejscach. Jeśli dwa dokumenty mają się znajdować blisko siebie to niech będą one z dwóch innych serii.
- Badania - Na terenie Komisarza
- nóż - W miejscu zbrodni na samym środku łatwo widocznym.

Questy

Ogłoszenie Zadań

- patrz Ogłoszenia Managera

Odnalezienie miejsca

- Znaki kultu - znajdź wszystkie miejsca kultu i przynieść dowód do managera - są 3
- Miejsce zbrodni - znajdź miejsce zbrodni i przynieść zdjęcie jego lokacji
- Skazanie - znajdź radioaktywny pokój i przynieść jego zdjęcie

Dostarczenie przedmiotu

- Badania - znajdź clipboard z badaniami i dostarcz go do bezpiecznej strefy
- Dokumenty seria alfa - znajdź i dostarcz komplet dwóch dokumentów z serii alfa(a) do bezpiecznej strefy
- Dokumenty seria omega -znajdź i dostarcz komplet dwóch dokumentów z serii omega(o) do bezpiecznej strefy
- Dokumenty seria gamma - znajdź i dostarcz komplet dwóch dokumentów z serii gamma(g) do bezpiecznej strefy
- Dziennik - znajdź czerwony dziennik komisarza i dostarcz go do bezpiecznej strefy

- Ładunek - znajdź srebrną skrzynkę i dostarcz ją do bezpiecznej strefy

Zabójstwo

- Kult - zabij jednego z kultystów i dostarcz potwierdzenie zabójstwa
- Konrad - zabij komisarza i dostarcz dowód zabójstwa - zadanie wchodzi w życie jeśli zostanie przekazany mu dziennik
- Zerwanie umowy - zabij handlarza i dostarcz dowód zabójstwa - to zadanie jest czasowe.

Łączone

- Fałszywy Dowód - znajdź nóż motylkowy w strefie i podłóż go w miejscu zbrodni po czym pokaż dowód(zdjęcie) jego położenia managerowi. - zadanie to następuje po wykonaniu zadania miejsce zbrodni.

NPC

Zasady ogólne dotyczące NPC

- Nie dotyczy ich limit amunicji.
- Nie mogą korzystać z artefaktów.
- Każdy z nich ma własne zasady dotyczące śmierci.
- Jeśli zostaną trafieni przez gracza zostają przez moment w miejscu zgonu żeby oddać jeden ze swoich artefaktów(jeśli mają możliwe) i dać możliwość potwierdzenia zabójstwa.

Manager

- Pełni rolę mistrza gry.
- Znajduje się w bezpiecznej strefie i nie powinien jej opuszczać.
- Nie ma broni.
- Nie może umrzeć.
- Wygląd: PMC, koszula pod kamizelką kuloodporną i osprzętem, jeansy.
- Charakter: Lekko sarkastyczny i żartobliwy, jest tu dla zysku. Członek jednej z firm która doprowadziła do incydentu.

Kultyści

- Wygląd: ciemny kaptur i trochę taticool gear
- Broń: karabiny/pistolety maszynowe i nóż
- Zachowanie: kultyści ściany bronią swoich miejsc kultu. W pierwszej kolejności próbują użyć noża a jak ktoś podniesie na nich broń to odpowiadają ogniem. Jeśli zauważą że ktoś kombinuje coś przy ich miejscach kultów też mogą zaryzykować atak bronią palną. Po tuż miewają się szeptami. Z zabitego gracza mogą zabrać maksymalnie jeden artefakt jeśli ma ich więcej niż 2.
- Śmierć: kultyści odradzają się 5 minut od śmierci w miejscach kultu tak żeby nie być natychmiast trafionym.
- Każdy na początku rozgrywki ma jeden artefakt

Juggernaut/Komisarz

- Wygląd: ciężki pancerz jeśli możliwy. Wojskowy.

- Broń: LMG lub karabin z dużym magazynkiem, pistolet.
- Zachowanie: wrogi do wszystkich graczy i będzie strzelał jak tylko ich zobaczy chyba że pokażą mu dziennik.
- Zadanie: dostarczenie mu dziennika. W nagrodę będzie osłaniał do miejsca ekstrakcji drużynę lub gracza który mu go dostarczył. Jeśli ktoś je wykona ma obowiązek poinformować on managera wraz z nazwa osoby która to zrobiła.
- Śmierć: aby zabić komisarza należy go klepnąć w ramię lub trafić w metalowa płytkę na plecach po czym zatrzymuje się w miejscu. Jeśli było to klepnięcie w ramię to porozmawia z osobą która to zrobiła wspominając o dzienniku oraz przekazuje artefakt. Jeśli został trafiony w płytkę to przekazuje tylko artefakt. Jest nieaktywny przez 5 minut.
- Na początku rozgrywki ma 2 artefakty

Handlarz/Dealer

- Wygląd: dresy
- Broń: pistolet
- Zachowanie: przyjazny wobec graczy, unika konfliktu. Chce dobić targu jak tylko może
- Handel: wszystko kosztuje jeden artefakt; wszystko sprzeda i kupi za jeden artefakt. Sprzedać można mu przedmioty do zadań. Nabyć można apteczki, amunicję oraz posiadane przedmioty zadań.
- Śmierć: gdy handlarz zostanie trafiony nadal będzie się poruszał po mapie jednakże przez następne 10 minut nie będzie można z nim handlować oraz nie można mu zabrać posiadanych artefaktów oraz przedmiotów.
- Na początku rozgrywki ma 5 artefaktów

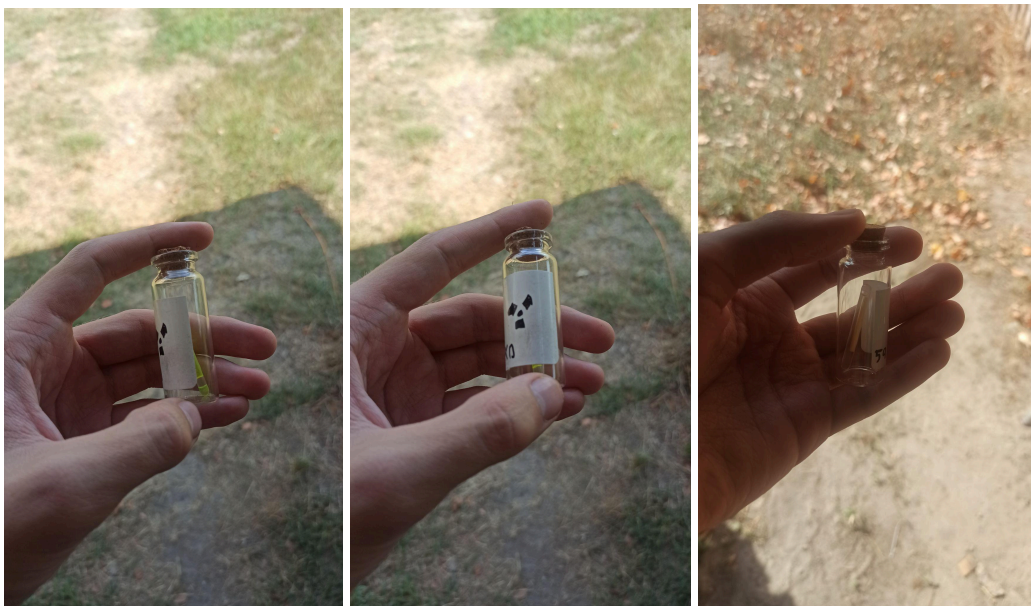
Nagrody

- Pierwsze 5 osób które się podejmie ekstrakcji
- Osoba która zabije wszystkich trzech kultystów
- Osoba która dostarczy dziennik komisarzowi
- Osoba która jako czyściciel zabije jak najwięcej graczy

Elementy/Przedmioty

Poniżej znajdują się przykłady przedmiotów, które gracze będą gracze wykorzystywać podczas rozgrywki. Znajdują się tu między innymi artefakty oraz przedmioty do zadań. I dają przykład wykonania ich. Zdjęcia ich nie są ich finalnymi wersjami ale ogólnym zarysem ich wyglądu. Do każdego z nich można dodać tekst z backstory Zony, szczególnie do dokumentów oraz badań.

- Artefakt



Inaczej ampułka z glow stickem rybackim w środku, przełamanie go jest równe z użyciem artefaktu. Na etykiecie można umieścić symbol oraz numer. Numer ten ułatwi umiejscowienie i późniejsze odnalezienie nie znalezionych artefaktów z pola rozgrywki, pomoże też z kierowaniem graczy w strefy gdzie można znaleźć więcej artefaktów.

- Dziennik



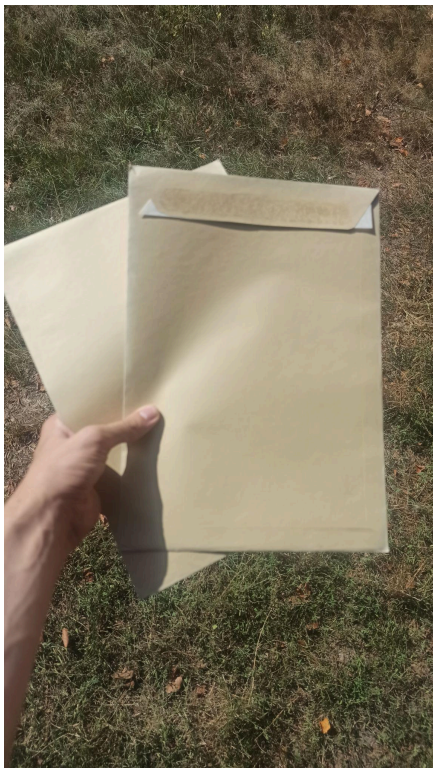
Czerwony zeszyt lub inny notatnik. najważniejsze żeby mógł udawać dziennik lub kalendarz. Zalecam coś z twardą okładką.

- Skrzynka



Metalowa skrzynka średniej wielkości. Musi być odpowiednio duża żeby nie dało jej się łatwo przenieść z repliką broni długiej oraz na tyle mała żeby nie była uciążliwa w normalnym i dynamicznym przemieszczaniu się graczy.

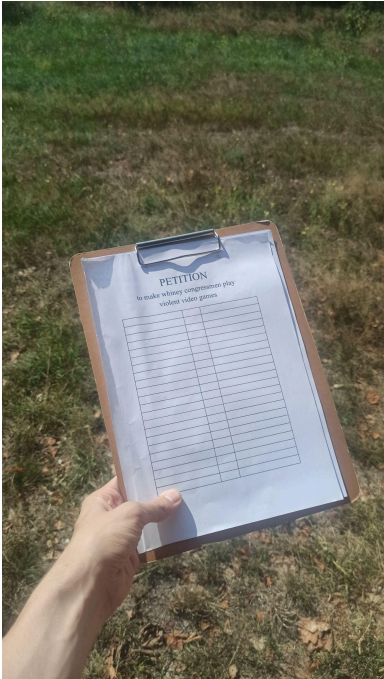
- Dokumenty



Koperty na dokumenty, proponuje takie wielkości a4 i nie w kolorze papieru. Takie w który wyobrażenie można mieć przetrzymywania dokumentów wojskowych. Rozróżnić je można poprzez namalowanie odpowiednich oznaczeń na jednej z jej

stron. Polecam włożenie jakichkolwiek kartek do środka żeby dodać im “wagi” oraz je usztywnić

- Badania



Clipboard z kartkami papieru na pierwszej z nich zalecam napisanie badania. Pomimo tego co znajduje się na zdjęciu zalecam doczepienie nawet kilku dodatkowych kartek do clipboarda żeby dodać wrażenie “wagi” badań.

- Nóż



Dowolny nóż im dalej mu od klasycznego noża tym lepiej. Najlepiej żeby przypominał wojskowy i jednocześnie był unikalny a co najważniejsze **nie ostry**. Nie musi być to nóż rodem z Counter Strike z skórką ale powinien być unikalny tak żeby żaden z graczy nie miał wcześniej takiego noża.

Ogłoszenia Managera na radio

Poniżej się znajduje przykładowych komunikatów Managera na radio, podzielone na kategorie. Nawiasy oznaczają różne dane do wstawienia odpowiednio:

() - liczba

[] - gracz

{ } - lokacja

Komunikaty powinny być ogłaszane co 5-10 minut czy to dotyczące zadań czy wiadomości z frontu. Frekwencja komunikatów jest tak czy inaczej decyzją Managera i w zależności z tempem rozgrywki. Niektóre z zadań są dostępne dopiero po wykonaniu innego oraz niektóre rzeczy mogą doprowadzić do reakcji Managera.

Ogłoszenia zadań

- Ogłoszenie zadania znaki kultu - do porzuconych w zonie, doszły mnie nie tak dawno temu informacje na temat kultu w { } części zony. Gdyby któryś z was mógł znaleźć ich miejsca kultu to bym był w stanie odwdziżyć przysługę
- Ogłoszenie zadania miejsce zbrodni - jeden z moich zwiadowców został zabity, a ciało z licznymi ranami zostało znalezione na granicy strefy. Niestety moim podwładnym nie udało się znaleźć miejsca zbrodni. Gdyby ktoś je znalazł byłbym w stanie się odwdziżyć za tę przysługę.

- Ogłoszenie zadania skażenie - pewien profesor wraz z poetą poinformował mnie o istnieniu pewnego pokoju w strefie do którego zaprowadził ich jeden z was. Za informacje o tym prawdopodobnie skażonym pokoju moi pracodawcy są w stanie odpowiednio zapłacić.
- Ogłoszenie zadania badania - jak pewnie wiecie w zonie zostały wprowadzone różne badania. Moi pracodawcy są bardzo zainteresowani jednymi z nich. A mianowicie beżowy clipboard z elementami zielonego. Za znalezienie i dostarczenie jego jesteśmy w stanie dobrze zapłacić.
- Ogłoszenie zadania dokumenty seria alfa - w zonie zapodziały się różne dokumenty. Aktualnie poszukuje dwóch z serii alfa. Za znalezienie i dostarczenie odpowiednia nagroda
- Ogłoszenie zadania dokumenty seria omega - poprzednio znalezione dokumenty pomogły ale nadal nie posiadam wszystkich informacji dlatego potrzebuje żebyście znaleźli serię dokumentów omega także w dwóch sztukach. oczywiście za znalezienie i dostarczenie ich oczywiście odpowiednią nagroda
- Ogłoszenie zadania dokumenty seria gamma - w poprzedniej partii dokumentów znaleźliśmy odniesienia do brakującej serii dokumentów gamma. Jak poprzednio znajdźcie i dostarczcie komplet dwóch dokumentów a znalazłce czeka odpowiednia nagroda.
- Ogłoszenie zadania dziennik - doszły mnie słuchy że w strefie pozostał jeden bardzo ważny czerwony dziennik. moi pracodawcy za znalezienie i dostarczanie go są w stanie dużo zapłacić.
- Ogłoszenie zadania ładunek - w zonie znajduje się dużo dziwnych rzeczy. Jedna z nich jest tajemnicza srebrna skrzynka. Za znalezienie i dostarczenie jej moi pracodawcy są w stanie odpowiednio wynagrodzić.
- Ogłoszenie zadania kult. - jest sprawa po tym jak od jednego z was otrzymałem informacje o miejscach kultu. Postanowiłem wysłać zwiadowców w tamte miejsce. Jednakże nikt nie wrócił a ostatni obraz jaki widziałem to: mojego człowieka zabijanego jednym cięciem noża. Odwdzięczać się w takim razie kultystom w moim imieniu i zabijecie jednego z nich i dostarczcie mi potwierdzenie zabójstwa. Nagroda idzie z mojej ręki.
- Ogłoszenie zadania komrad - komisarz patrolujące Zonę niestety wypadł z moich łask więc wyeliminuje go jak tylko możecie. Moi pracodawcy się odwdzięczą odpowiednia sumą
- Ogłoszenie zadania zerwanie umowy - lokalny handlarz wie dograł wystraszcie go żeby przestał prowadzić interesy. Nie na długo bo jest nadal potrzebny. Macie 15 minut na znalezienie go i dostarczenie mi jego dowodu zabójstwa.
- Ogłoszenie zadania fałszywy dowód - słuchajcie konkurencja od jakiegoś czasu wysyła swoich ludzi do zony. Jednakże chciałbym mieć pozwolenie na użycie innych argumentów przeciwko nim niż słowa. Dlatego zwracam się z prośbą o znalezienie i podłożenie noża który wcześniej posiadał jeden z konkurencyjnych pracowników i podłożenie go w miejscu zbrodni. Za dostarczenie dowodu umieszczenia go odpowiednim miejscu odpowiednia nagroda.

Ogłoszenia wyznaczeń nagród

- Komuś się nie spodobało zachowanie [] dlatego [] wyznaczył nagrodę za jego głowę w wysokości ()
- [] szuka zemsty na []. Nagroda ()
- [] wkurzył []. Nie trzeba wiele więcej. Nagroda ()

- Ludzie musicie nauczyć się rozmawiać. Nagroda w wysokości () za [] wyznaczona przez []
- Nagroda w wysokości () za [] wyznaczona przez []
- [] się próbuje odwdziżyć pięknym za nadobne. Nagroda () za głowę []
- [] naprawdę chce żeby [] umarł. () nagrody.

Komunikaty o czyścicielach

- W strefie pojawili się pierwsi czyściciele. Uważajcie na siebie
- Do Zony wkroczyli kolejni czyściciele
- Uważajcie w zonie znajdują się czyściciele. Podnieście czujność i trzymajcie się w grupach
- Znaczną ilość czyścicieli w strefie. Zwiększenie ostrożności zalecane.
- Czyściciele wyruszyli dalej na {}

Informacje z zony

- Zadanie X zostało wykonane - przedmiot x został odnaleziony możecie zaprzestać poszukiwania
- Zadanie Y zostało wykonane - miejsce zainteresowania zostało odkryte
- Zadanie Z zostało wykonane - cel zlikwidowany
- Zadanie zostało wykonane - zadanie dotyczące X zostało wykonane
- Podobno na {}krąży komisarz, radziłbym na niego uważać.
- Nagroda za [] została odebrana
- Kultysty stają się bardziej agresywni, uważajcie na tam na {}

Informacje o dostępności artefaktów

- Słyszałem że na {}strefy można znaleźć więcej artefaktów
- Podobno w budynku {} zostałyby jeszcze jakieś artefakty
- Na terenie kultystów prawdopodobnie znajdziecie więcej artefaktów
- Z przekazanych mi informacji wynika że dużą część artefaktów po/została w strefie/ wyniesiona z strefy
- Znaczną część artefaktów pozostała do znalezienia w/na {}

Losowe rzeczy:

- Doszły do mnie informacje o strzelaninie {}
- Muzyka

Dodatek: Bitwa

Bitwa to tryb gry bazujący na powyższym scenariuszu w którym gracze są podzieleni na drużyny które rywalizują między sobą o to kto zdobędzie więcej artefaktów.

- W tej wersji gracze są podzieleni na drużyny.
- Każda z drużyn ma własną bazę w której znajduje się ich resp oraz w jej pobliżu miejsce gdzie drużyna składowuje znalezione artefakty.
- Drużyny mogą wykradać sobie artefakty
- 1 artefakt to jeden punkt
- Wygrywa drużyna która ma więcej punktów
- Wykorzystane Artefakty nie liczą się jako punkty
- przedmioty znajdujące się w miejscu składowania artefaktów liczą się jako 2 punkty
- Wykonanie questu przez członka drużyny daje tej drużynie dodatkowe 3 punkty. tych punktów drużyna nie może stracić
- Elementy scenariusza takie jak NPC, Eksterminatorzy i limity amunicji powinny być używane według dyskrekcji prowadzącego rozgrywkę.
- Manager nadal wydaje zadania i znajduje się w bezpiecznej strefie
- Bezpieczna strefa funkcjonuje jako punkt resp dla obu drużyn.
- Nie ma strefy ekstrakcji
- Rozgrywka kończy się po ustalonym czasie.