



ПОБЕГ ИЗ КВАРТОВА

Escape from Quartov

Abbigliamento:	Specificato nel book fazione
ASG:	Specificato nel book fazione
Caricatori:	solo Monofilari
Pallini:	forniti da DE 0.20 G&G
Durata game:	
Modalità entrata in campo e orario:	check in dalle 08.00 alle 11.00 Via Giovanni Pascoli, 27 Quarto d'Altino -VE- (indicazioni per Bed Rock SRL)

Check in (no Spetzgruppa)

una volta arrivati al check in, con gibernaggio e armi già segnate con nome operatore, vi verrà consegnato lo starter kit (vedi book fazione) e ritirato tutto ciò che sarà considerato "materiale in game" e consegnato ai mercanti per l'acquisto durante l'evento. Potrete tenere con voi solamente cellulare, FAK, acqua e cibo, carta e penna, torcia e radio.

Mercante Armi

Qui sarà possibile acquistare le armi depositate all'inizio della missione quali: Fucile d'Assalto e caricatori, Fucile pompa e bossoli, Pistola e caricatori. **In caso di ferimento l'attività verrà chiusa per 10 min.**
NO HPA

Mercante Equipaggiamento e ricarica Pallini (Pallini forniti da DE 0.20 G&G)

Qui sarà possibile acquistare l'equipaggiamento precedentemente depositato quale: gibernaggio vario e coltello dummy. La ricarica pallini sarà gestita a "iniezioni", con il bb loader saranno inseriti nel caricatore dai 5 ai 8 pallini in base alla tipologia di ASG, inoltre ogni volta che andrete a ricaricare, il caricatore sarà svuotato e riempito della ricarica (o ricariche max 2) acquistata. **Ogni caricatore avrà la capienza massima di 2 iniezioni.** **In caso di ferimento l'attività verrà chiusa per 10 min.**

Banca

è prevista una banca in modo tale da salvare i soldi accumulati. I soldi nel conto corrente vengono conteggiati nel punteggio finale.

Rapina in banca:

Entrare in banca con volto coperto (al contrario il banchiere potrebbe riconoscervi e segnalarvi alle autorità), puntare il banchiere con arma bianca o ASG e farsi consegnare i bitcoin. Nel momento in cui non terrete più sotto mira il banchiere farà scattare allarme sonoro. **In caso di ferimento l'attività verrà chiusa per 10 min.**

Lavora per la Mafia, Cartello, Ribelli o Polizia (per PMC)

Come in ogni città, anche a Qvartov sono arrivati i cartelli e la mafia, scopri dove si trova il loro negozio e prova a rimediare qualche lavoretto oppure lavora al fianco della polizia per sgominare queste bande!

Sciacallaggio

Una volta colpito un PMC avversario è possibile derubarlo di tutto il denaro in suo possesso in quel momento. Per farlo sarà necessario toccare il giocatore entro 2 min (tempo di dissanguamento) (è possibile che un'altra coppia approfitti della situazione infatti depredare non ferma il gioco per gli operatori coinvolti) e il giocatore toccato dovrà obbligatoriamente consegnare **solo ed esclusivamente** il denaro che ha con sé a chi lo ha toccato.

NB: **ID personali vanno esibiti ad altri solo se catturati vivi (colpiti + curati non valido).**

Medicazioni e Respawn (no Spetzgruppa)

Un operatore colpito dovrà attendere 2 min di dissanguamento nei quali potrà farsi curare da un qualsiasi altro operatore legando una benda sul braccio destro. Se l'operatore era già ferito, si legherà al braccio sinistro. Un operatore colpito con già 2 bende legate dovrà attendere il dissanguamento senza poter essere curato potrà essere spostato dal proprio compagno fino alla sua morte. Le uccisioni con arma bianca mandano il colpito in dissanguamento di 2 minuti per poi andare direttamente all'ospedale.

Una volta trascorsi i due minuti dopo la seconda medicazione, l'operatore eliminato andrà al PMA per rigenerarsi immediatamente tramite un compenso. Tutto costa a Qvartov!

NB: in caso l'operatore fosse sprovvisto di denaro contante. I costi di cura/rianimazione verranno tolti dal conto.

Arresto e Prigione

Non c'è da scherzare con gli Spetzgruppa quando usano il pugno di ferro. Puoi finire in prigione per diversi motivi:

1. Durante uno scontro a fuoco intervengono gli Spetzgruppa intimando la resa;
2. Tenti di corrompere il soldato sbagliato... capita;
3. Vieni beccato a rubare una cassetta loot e fermato prima di usare le armi;
4. Vieni fermato per un controllo e si scopre che sei armato, ma senza il porto d'armi;
5. Varie ed eventuali.

I tempi di prigionia sono diversi, in ogni caso essere arrestati comporta la perdita delle armi e a seconda della gravità anche la perdita del porto d'armi che dovrà essere acquistato nuovamente.

Generale SERANTOVSKY

Capo degli Spetzgruppa. Quando colpito, entra in uno stato di dissanguamento e per muoversi deve essere scortato.

JUGGERNAUT Spetzgruppa:

Spetzgruppa corazzato, non eliminabile se non con granate o con la cattura (solo alle spalle), unico che può sparare a raffica in ogni zona. Consigliata la fuga!

CANALE 21 TV

Emittente TV di Qvartov, comunicherà news utili nel game. Tenete cellulare a portata di mano.

Catturare vivo un bersaglio

per catturare un bersaglio vivo è necessario prenderlo alla sprovvista a distanza ravvicinata puntandogli l'arma (da fuoco o non) e intimidendogli la cattura. Il catturato non potrà ribellarsi o chiamare aiuto e dovrà inoltre seguire le indicazioni in caso di breve spostamento.

Ricordati che:

La **perquisizione** fisica (frugare un altro personaggio) può essere fatta esclusivamente con il consenso del perquisito. Se non vi consente di perquisirlo vale la regola "dichiararsi perquisiti". Per le giocatrici è sempre obbligatorio dichiararsi perquisite fatto salvo che a perquisire sia un'altra giocatrice.

- ad un giocatore che si fa perquisire fisicamente non può essere chiesto di dichiararsi perquisito.
- non è consentito nascondere oggetti di interesse del gioco all'interno delle scarpe, in tasche nascoste all'interno degli indumenti, nelle mutande, nel portafoglio personale off-game (puoi perquisire eventuali portafogli utilizzati per la giocata) o in qualsiasi altro posto di carattere personale e riservato!!!

La navigazione è libera. Interagendo con gli altri giocatori potete ottenere missioni e consigli per migliorare la tua esperienza di gioco.

Per un buon svolgersi del gioco, se dovessero scoprirvi per qualche azione illegale e riesci a scappare, resteranno in allerta per alcuni minuti nei tuoi confronti poi torneranno alla situazione normale come se li avessi definitivamente depistati.

La fazione Spetzgruppa e la Polizia possono emettere taglie sui giocatori a proprio piacimento.

Le alleanze sono consentite, ma ricordatevi che altri giocatori devono guadagnare tanto quanto voi. Tuttavia gli Spetzgruppa non amano le organizzazioni troppo numerose e di conseguenza apriranno il fuoco contro assembramenti da più di 2 PMC.

Se decidete di allearvi, fate molta attenzione. I vostri alleati potrebbero essere stati ingaggiati da qualcuno per eliminare proprio voi. Non fidatevi di nessuno.

Non entrare nell'area missione con parti di abbigliamento mimetico. Verrai visto come un militare nemico e ingaggiato ad ogni costo.

Equipaggiamento **consigliato** nello starter kit:

1. Block notes - Penna
2. Passamontagna (utile in alcuni momenti del game)
3. Torcia
4. Un portafoglio per la tua gita a Qvartov

Le uccisioni silenziose possono essere effettuate solamente con armi dummy e non autoprodotte.

Una volta comprato l'equipaggiamento non puoi rivenderlo. Puoi perdere però l'ASG, venendo arrestato e dovrai quindi ricomprarla.

Alcune aree di gioco saranno ad accesso limitato, ma comunque "in game" altre saranno ad accesso vietato "out of game", ma comunque segnalate da appositi segnali.

Divieti:

è vietato modificare o toccare ogni telone, muretto o costruzione all'interno e fuori del capannone.

è vietato passare sopra o sotto ogni telone.

Non usare banconote che non siano quelle fornite dalla DE, non verranno accettate come valide.

Non raccogliete i pallini da terra solo per evitare di comprarli. **(se lo fai sei un pezzente)**

NO "sparo alla talebana"

NO sparare da fessure

SOLO COLPO SINGOLO IN TUTTA L'AREA DI GIOCO (Juggernaut escluso)

Drappo rosso + luce rossa obbligatoria

NO granate Esplosive, solo green gas