

CLOSE COMBAT SIMULATION eX Post (CCS v. L3A0)

Podręcznik Piechura

Zasady spisane ponownie po 2 latach doświadczeń z systemem Milsimowym CCS.

Co musisz mieć:

1. skończone **18 lat**,
2. **ochronę oczu** (okulary, gogle) z odpowiednim atestem,
3. **czerwoną szmatę** lub substytut,

Co powinieneś mieć:

4. talię kart CCS,
5. kartę opatrywania ran (KOR),
6. sprawną replikę ASG,

Karty CCS

Talia Kart składa się z 3 kart RL, 4 kart RC, 1 karty WZW, 1 karty KIA zawsze należy używać do losowania kompletu kart, nie można rozdzielać ich między ludzi, po losowaniu karta wraca do talii.

Karta Opatrywania Ran

Karta, na której medyk może odnotować i oznaczyć twoje zranienia w trakcie ich opatrywania.

Ograniczenia mocy replik (pomiar fps na kulkach 0,2 gr)

Jeśli walka toczy się w **budynku** to **max 350 fps** (max 1,1J z marginesem 0,1J),

powyżej 460 fps max (1,9J z marginesem 0,15J) możesz strzelać tylko **ogniem pojedynczym**,

Maksymalna moc w semiauto to 550 fps (max 2,8J z marginesem 0,15J),

Maksymalna moc repliki to 650 fps (max 3,9 J z marginesem 0,15J).

Przy strzale zachowaj dystans, z jakiego chciałbyś dostać z własnej repliki.

Magazynki

Replika **broni** zasilanej w rzeczywistości z **taśmy** - **każdy magazynek** o dowolnej konstrukcji.

Replika **LKM** zasilanego z **magazynków** pudełkowych, łukowych itp. - magazynek **bez napędu elektrycznego** załadowany **nie więcej niż 600 kulkami**.

Pozostałe repliki – real, low i midcapy załadowane **max 70 kulkami**.

Pirotechnika

Nie wolno używać żadnej **pirotechniki** produkcji **domowej**, (jeśli masz wątpliwości czy możesz użyć piro danego typu to znaczy, że nie możesz). **Maksymalna moc petardy** do użycia w budynku to **k204**, na otwartej przestrzeni to **k206**. **Granaty** muszą zawierać **groch** itp sam huk nie rani. Można również używać granaty atestowane.

Zranienie

Niezależnie ile kulek trafi Cię w **serii** jest to **jedno zranienie**. Jeśli zostałeś **trafiony padasz** na ziemię **oznaczasz** trafienie **czerwoną szmatą** i **losujesz kartę CCS**. Jeśli nie masz kart CCS lub z innych względów nie losujesz ich, padasz na ziemię i leżysz, nie możesz wzywać pomocy (jak WZW). Jeśli w ciągu 15 minut nie nadejdzie pomoc nie żyjesz (KIA). Osoba, która będzie udzielać Ci pomocy powinna zacząć od podania Ci kart do losowania. **Każde kolejne trafienie** oznacza **kolejną ranę** i kolejną konieczność **losowania efektu**. Nie ma obowiązku przerywania ognia, aby trafiony przeciwnik wylosował kartę ran. Rannych przenosimy w dowolny realny sposób. **Każda rana** jest rozpatrywana **oddzielnie**, nie ma **maksymalnej ilości** zranień, a rany się nie sumują.

Wylosowałeś kartę, co dalej?

Pełny opis, co możesz i czego nie możesz na końcu zasad.

RL – rana lekka

Rana okazała się powierzchowna. **Możesz uciekać itd.** o ile **nie wykorzystujesz rannej kończyny**. Jeśli nikt nie zatamuje upływu krwi po 15 minutach twój stan zmienia się na RC.

RC – rana ciężka

Rana jest poważna, resztkami sił możesz, **przećolgać się o 1 metr**, a następnie **leżeć i wzywać pomocy**. Jeśli **ktos z twoich kolegów zatamuje** upływ krwi (nie możesz tego zrobić sam) **twój stan się nie będzie pogarszał**, ale nadal nie możesz się poruszać. Jednak tylko pomoc medyka może cię postawić na nogi.

WZW – wyłączenie z walki

Dostałeś bardzo poważną ranę. Silnie krwawisz i tracisz przytomność. **Możesz tylko leżeć i czekać** na pomoc. **Jeśli nie zostaniesz opatrzony przez lekarza w 15 minut** nie żyjesz (KIA). Nawet opatrzony, jeśli zostaniesz sam na 30 min. umierasz (KIA).

KIA – śmierć na polu walki

To koniec. Tracisz przytomność i momentalnie nie żyjesz. **Leż, milcz, nie ruszaj się**. Leż przynajmniej do

momentu, gdy ustaną walki później idź do miejsca zbiórki dla trupów lub startowego, jeśli nie określono gdzie masz jako martwy iść. **Idź z czerwoną szmatą w widocznym miejscu. Jeżeli to ponad twoje siły to usuń się z miejsca walki od razu po śmierci, nie psuj gry innym.** Idąc z terenu gry bądź możliwie widoczny sygnalizuj że nie żyjesz hasłem „trup”. Usuń się z terenu gry możliwie szybko. W nocy oznacz się migającym czerwonym światłem.

Deklaracja strzału

Jeśli odległość jest mała, a twoja replika ma moc większą niż 350 fps możesz zadeklarować strzał do konkretnej osoby deklaracja brzmi „strzał”.

Cicha śmierć – ogłuszenie

Jeśli jesteś blisko kogoś (na wyciągnięcie ręki) możesz tą osobę **dotknąć** (musisz dotknąć **obiema rękami korpus i/lub głowę atakowanego**) i zadeklarować jej zabicie mówiąc „**nie żyjesz**” lub ogłuszenie mówiąc „**ogłuszony**”. **Nie wolno** do tego celu **używać rekwizytów**. Nie możesz stosować tej umiejętności jako jeniec. **Jeśli ktoś cię dotknie i powie „nie żyjesz”** jesteś martwy (**KIA**), jeśli usłyszysz „ogłuszony” jesteś nieprzytomny (zachowanie jak WZW) nie wolno ci krzyczeć dostałem, ani w inny sposób ostrzec kolegów. Ogłuszonego można ocucić. Ogłuszony nie ocucony odzyskuje przytomność po 5 minutach (brak efektów ubocznych).

Miny

Jeśli wejdiesz na minę dźwiękową (zranienie w promieniu 3 metrów) jej aktywacja traktowana jest tak jak rana nogi. Wyjmij kartę i postępuj zgodnie z zasadami ran. Wyłącz minę.

Miny pirotechniczne ranią odłamkami. Wylosuj kartę rany CCS i postępuj zgodnie z instrukcjami na niej zawartymi.

Oslony balistyczne

Oslona balistyczna żeby „działać” w CCSie musi być oryginalna lub „identyczna” z oryginalną (to znaczy mieć wymiary i wagę taką jak oryginał). Każda warstwa osłony balistycznej redukuje wylosowaną ranę o 1 tj. RL na nic, RC na RL, WZW na RC i KIA na WZW.

Burzenie budynków.

Jeśli koło **budynku, w którym jesteś wybuchła „taśma wielostrzałowa” budynek jest zniszczony. Wewnątrz budynku** jesteś traktowany jako **KIA**. Jeśli byłeś **na zewnątrz budynku lub na jego dachu** w promieniu **10 m** i bez osłony terenowej **wylosuj kartę CCS**. Jeśli ilość ładunków nie była dostateczna do wysadzenia budynku budynek nie jest zniszczony, a ładunki są traktowane jak miny dźwiękowe. **Ze zburzonego budynku można korzystać jak z ruin** (nie wolno **do niego** wchodzić). **Ruiny są oznaczone kartką z napisem „eksplozja”.**

Pojazdy

Pojazdy są oznakowane (logo CCS format A4) oraz muszą mieć włączone światła awaryjne lub błyskające pomarańczowe światło. Pojazdy muszą poruszać się po drogach, nie szybciej niż 20 km/h. Jeśli chcesz prowadzić pojazd przeczytaj Podręcznik kierowcy.

Pojazdy dzielą się na lekkie i ciężkie.

Ciężkie pojazdy to wszelkie pojazdy opancerzone. Lekkie pojazdy to wszystkie pozostałe pojazdy.

Niszczanie pojazdów.

Pojazd lekki możesz **zniszczyć granatem, petardą** (rzucając obok).lub strzałem z granatnika. Jeśli **jesteś w niszczonej pojeździe** musisz go **opuścić** w ciągu **1 minuty** **inaczej** jesteś **KIA**. Każda osoba z takiego pojazdu jesteś traktowana jak ranny. Pojazd lekki daje jednak osłonę jak 1 warstwa osłony balistycznej (redukcja poziomu rany o 1, np. z RC na RL). Sumuje się to z osłoną balistyczną.

Jeśli masz w planach zniszczenie pojazdu ciężkiego zapoznaj się z Podręcznikiem Kierowcy. **Procedura ewakuacji** wygląda **jak w pojeździe lekkim**, od wylosowanej rany **odejmuje się 2 poziomy**.

Każde bezpośrednie trafienie w gracza w pojeździe (czy BB czy granatem) rozstrzygane jest **na zasadzie ogólnych**.

Jeńcy

Jeńcy nie zdrowieją w wypadku wzięcia do niewoli i **wymagają normalnej pomocy medycznej**.

Respawny

W grze standardowo brak jest respawnów.

Opcjonalność

Organizator modyfikując zasady musi jasno podać, na czym polegają zmiany i ograniczenia.

Rozsądek

Grę możesz przerwać w każdej chwili, jaką uznasz za właściwą, po prostu nie żyjesz. Jeśli robi się niebezpiecznie grę powinieneś przerwać i w miarę możliwości powinieneś ostrzec innych o niebezpieczeństwie. Rozsądek powinien wygrać zawsze z widowiskowością.

RL – Rana Lekka

	Mówić	Ruszać	Biegać	Walczyć	Użyć rannej kończyny
Ranny	TAK	TAK	Tak gdy rana ręki	Tak gdy rana kończyny	NIE
Zatamowany	TAK	TAK	Tak gdy rana ręki	Tak gdy rana kończyny	NIE
Opatrzony	TAK	TAK	TAK	TAK	TAK

Ranę może zatamować każdy.

Ranę może opatrzyć medyk (także sam) trwa to 2 minuty.

Po **15 minutach** bez zatamowania przechodzi w stan **RC** >>>>>>>>

RC – Rana Ciężka

	Mówić	Ruszać się	Biegać	Walczyć	Użyć rannej kończyny
Ranny	wz. pomoc	o 1 metr	NIE	NIE	NIE
Zatamowany	wz. pomoc	NIE	NIE	NIE	NIE
Opatrzony	TAK	TAK	NIE	Tak gdy rana nogi	NIE
Uszt. kończyna	TAK	TAK	NIE	Tak gdy rana nogi	TAK

Ranę może zatamować każdy poza rannym.

Ranę może opatrzyć medyk trwa co najmniej **5 minut**.

Po **15 minutach** bez zatamowania przechodzi w stan **WZW** >>>>>>>>

WZW – Wyłączenie Z Walki

	Mówić	Ruszać się	Biegać	Walczyć	Użyć rannej kończyny
Ranny	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE
Zatamowany	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE
Opatrzony	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE
Uszt. kończyna	NIE	NIE	NIE	NIE	NIE

Rany nie można zatamować.

Ranę może opatrzyć medyk trwa to **10 minut** i oznacza stabilizację rannego.

Opatrzony ranny pozostawiony sam na 30 minut umiera.

Po **15 minutach** bez opatrzenia przechodzi w stan **KIA** >>>>>>>>

KIA – Zabity

Nie może wykonywać żadnych czynności. Nie można mu pomóc w żaden sposób.