



Nombre en clave: Operación "Incomunicados".

- **Fecha:** 12 de marzo de 2022.
- **Guión:**
- La Company 157 es un grupo formado por civiles que han decidido organizarse como unidad militar tras el cataclismo. Cuentan con poca experiencia de combate y está compuesta por un puñado de aventureros con escasos rudimentos militares, armamento reutilizado y munición escasa. Tras construir un pequeño fuerte que les sirve como base, han surgido los primeros problemas de comunicaciones. La interrupción de los satélites de telefonía e internet, además de las grandes cadenas de radio, producida a raíz del cataclismo impide a los grupos de supervivientes comunicarse o lanzar mensajes de socorro. Esto hace también muy difícil obtener información sobre lo que está sucediendo afuera y limita en gran parte las capacidades de supervivencia de todos los miembros de la Company 157. Para remediar esta situación, se debe recuperar un ordenador portátil que contiene planos para la construcción de una antena de telecomunicaciones por radio. Se sabe que se encuentra dentro de una bolsa negra en un punto más o menos determinado pero la información es confusa debido a que el dueño lo mencionó de pasada antes de morir fruto de heridas de bala. Los saqueadores del Páramo se cobraron su peaje de paso en sangre. Se sabe además, que el refugiado consiguió esconder un disco duro con claves que dan acceso a información importante dentro del ordenador.
- **OBJETIVOS:**
 - Recuperar el ordenador portátil con los planos de la antena de comunicaciones y llevarlo de vuelta al punto de extracción.
 - Recuperar el disco duro con las claves de la información que contiene el ordenador.
- **REGLAS DE VICTORIA:**
 - El equipo de la Company 157 debe reunir el ordenador portátil y el dvd de claves y salir por el punto de extracción. Pierden la partida si todos los jugadores están heridos a la vez. Si no superan la misión en 2 horas.
 - Los Saqueadores del Páramo deben impedir que los miembros de la Company 157 consigan los objetos que necesitan. Para vencer deben eliminar a la vez (todos los jugadores y el médico heridos a la vez) al equipo rival.
- **REGLAS ESPECIALES:**
 - Para la Company 157: "Ningún hombre atrás": No se puede abandonar a los compañeros. Si un compañero es herido, el médico del pelotón debe atenderle. (3 minutos cronometrados junto al herido que permanecerá inmóvil con un trapo rojo visible). A los 3 minutos se puede revivir siempre que el médico esté al lado del herido.
 - Para los Saqueadores del Páramo: "Tipos duros": Los saqueadores no acostumbran a llevar médicos ni sanitarios, la vida vale poco entre los maleantes: Cuando un saqueador es herido tiene que volver al punto de Respawn y esperar allí 3 minutos antes de volver a salir.
 - Los saqueadores no saben cuál es el punto de inserción/extracción de la Company 157 y desconocen la localización del ordenador ni el disco duro.
- **BANDOS:**
 - **Company 157*:**
 - 3 Fusileros – G 608.
 - 2 Apoyo (1 Médico) – M56 Táctica.
 - * Los miembros de la Company 157 son reclutas recién incorporados al servicio en el

batallón de supervivientes. Cuentan con armamento militar pero su equipamiento recuerda más a un "stalker", casi parecerían más una milicia civil que miembros de una unidad militar.

– **Saqueadores del Páramo*:**

- 2 Fusileros – G608.
- 3 Apoyo – M56 Táctica.
- Los saqueadores del Páramo son delincuentes que han continuado su vida delictiva después del cataclismo que ha sumido a la humanidad en la anarquía. Se organizan en bandas que recorren el Páramo en busca que refugiados que saquear y que se cuidan mucho de permanecer mucho tiempo en el mismo lugar. Con sus acciones, impiden la reconstrucción de poblaciones y ponen en peligro a la población de supervivientes. Visten como civiles armados, algunos usan pañueños palestinos, máscaras, etc.

– **REGLAS DE ENFRENTAMIENTO:**

- No se puede atacar a un jugador herido.
- No se puede disparar a menos de 10 metros de otro jugador. En caso de encuentro cara a cara en distancias cortas el primero que grite: "¡muerto!" o toque al contrario, gana. El herido necesita de un médico junto a él, 3 minutos. En caso de que no pueda tener asistencia médica, tendrá que esperar con el distintivo rojo durante 3 minutos y volver al punto de Respawn. (En el caso de los saqueadores deben volver al punto de Respawn).
- No se puede disparar a la cabeza. Mucha precaución con la cara.
- No se permite disparar a la libanesa y ni en modo automático (ráfagas).
- Las gafas y máscara deben estar puestas en todo momento dentro del recinto de juego y mientras se porten réplicas en las manos.
- Dentro de la zona de Respawn (12 metros a la redonda) no se pueden disparar las réplicas ni herir a un jugador.

RECOMENDACIONES: En el guión utilizado por nuestra asociación figura un mapa del campo de juego en el que se señala:

1. Punto de Inserción y Punto de Extracción para la Company 157
2. Objetivos marcados por zonas.
3. Los "bandidos del páramo" no deben tener acceso a esa información.