



Nombre en clave: Operación II "Acabar lo empezado".

- **Fecha:** 2 de abril de 2022.

Guión:

- La primera operación de la Company 157 fue resuelta sólo a medias por los infiltrados en el "Páramo". Tras los enfrentamientos en el muro y la ciénaga entre saqueadores y voluntarios de la Company 157, sólo fue encontrado el disco duro de claves, un éxito importante pero que deja un sabor agri dulce. Los objetivos no se cumplieron, no localizar la bolsa con el ordenador portátil ha impedido las comunicaciones con el exterior. Todo depende una vez más de localizar el hardware que contiene los planos necesarios para elaborar una antena de telecomunicaciones. Sin él, el futuro de la precaria Company 157 es incierto. Según apuntan los exploradores destacados en la frontera con el "Páramo", hay noticias de saqueadores dispersos por la zona que podrían tratar de capturar el puesto de observación avanzada levantado recientemente en la zona como base para la Company 157.

- OBJETIVOS:

- Mantener el puesto de observación avanzado bajo control de la Company durante toda la partida.
- Recuperar el disco duro con las claves de la información que contiene el ordenador.

- REGLAS DE VICTORIA:

- El equipo de la Company 157 de conseguir localizar el ordenador portátil y debe mantener la posesión del puesto de observación avanzado antes de salir por el punto de extracción. EN NINGÚN CASO LA COMPANYY 157 PUEDE SALIR DEL PÁRAMO CON LAS CLAVES SI LOS SAQUEADORES HAN TOMADO EL PUESTO DE OBSERVACIÓN AVANZADO. En ese caso deberán retomar la base y posteriormente salir por el punto de extracción.
- 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.
- Los saqueadores ganan la partida si mantienen la posesión del puesto de observación avanzado durante 30 minutos.

- 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. En caso de no ser atendido el punto de respawn se establece en el punto de inserción. Se deberá caminar hasta allí y esperar 5 minutos.
- 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 2 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 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.

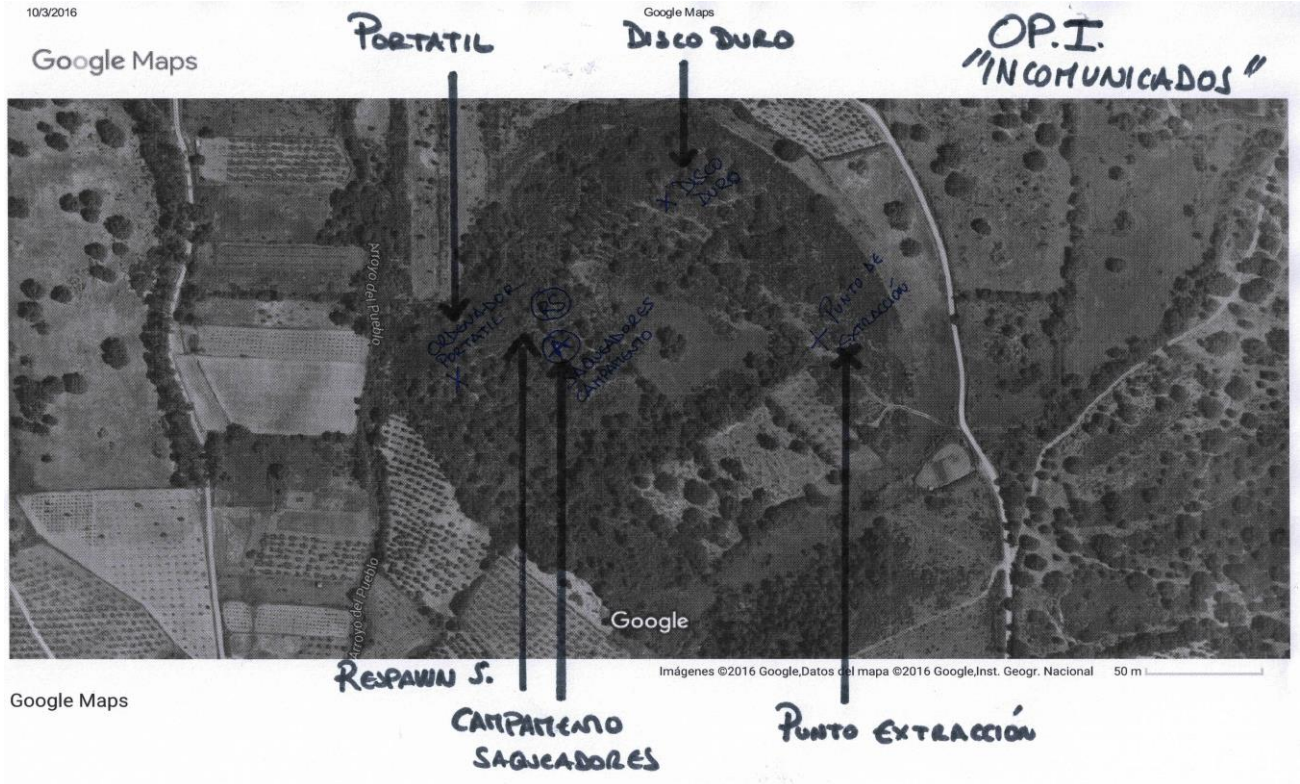
– **Saqueadores del Páramo*:**

- 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.

MAPA PARA LOS MIEMBROS DE LA COMPANY 157



NOTAS: