



VAGLIA 16 Marzo 2014

Operazione DOMINION

STORIA:

Le forze nato ormai hanno preso il controllo dello stato della Libia, le forze ribelli dell'ex dittatore Muammar Gheddafi sono state ormai respinte ma alcune sacche di resistenza rimangono sul territorio a difesa dell'ultimo fedelissimo Generale Mohamed All'Ataman ancora in vita, che continua a nascondendosi nelle zone più impervie del territorio.

La Blackwater, organizzazione mercenaria internazionale, ha uomini dislocati nella zona che offrono i loro servizi al miglior offerente...

FAZIONI:

- DoomTroopers Scout Firenze**
- 1) Forze Nato: operatori in Mimetica VEGETATA:
Sniper Elite – Delta Ranger – Softair Mugello – WGG Prato
 - 2) Forze Libiche: operatori in Mimetica DESERT:
Falcons Mantova – Doom Troopers – Dragon Korps
 - 3) Blackwater: operatori in monocoloro spezzata
Scout Firenze

OBIETTIVI:

Nato:

Catturare il Generale Mohamed All'Ataman e tenerlo imprigionato nella propria base fino allo scadere del tempo di gioco, oltre al generale, ci saranno anche altri Capi Libici che, se catturati e sequestrati per almeno 15 minuti (c/o il proprio Hq), varranno punti aggiuntivi.

La Nato avrà anche delle missioni secondarie che garantiranno punti aggiuntivi se portate a termine.

Avranno una fascia della fazione sul braccio sinistro

Forze Irregolari Libiche:

Proteggere il Generale Mohamed All'Ataman, se questi venisse catturato dalle forze nato, salvarlo dalla prigione, che si trova nella base Nato, ci saranno anche altri Comandanti Nato che, se catturati e sequestrati per almeno 15 minuti (c/o il proprio Hq), varranno punti aggiuntivi.

Le forze Irregolari Libiche avranno anche delle missioni secondarie che garantiranno punti aggiuntivi se portate a termine.

Avranno una fascia della fazione sul braccio sinistro

VIP(Capi Libici o Nato):

Ogni fazione avrà due vip (capi libici o nato), questi dovranno presidiare, quando disponibile, gli obiettivi di competenza della fazione appartenente. Ogni fazione avrà due obiettivi, quindi un vip per obj.

Ogni volta che sarà detenuto un vip per 15 min, il vip rilascerà alla fazione che lo ha detenuto, un cartellino vip. I vip possono essere liberati sia nel tragitto verso il campo prigionia che durante il periodo di detenzione. I 15 minuti partono dal momento che il vip entra nel campo di prigionia. Una volta liberato il vip, questo dovrà essere scortato da

almeno 3 operatori, fino all'obj di pertinenza, se dovesse essere rilasciato per il raggiunto termine di tempo di prigionia, quest'ultimo dovrà mettersi in contatto con la propria fazione per farsi scortare.

Avranno 2 fasce della fazione sul braccio sinistro



Generale:

Avrà 3 fasce della fazione al braccio sinistro.

Mercenari:

Dovranno fare azioni di disturbo, all'occorrenza possono essere assoldati dalle altre fazioni per svolgere qualsiasi tipo di missione.

Obiettivo primario: FARE SOLDI. (tagliandini vita o pattuglia)

Avranno una fascia della fazione sul braccio sinistro

LUOGHI:

1 Hq Nato

1 Hq Libico

4 obj (2 per fazione)

Gli Hq avranno soltanto un valore simbolico, possono essere presidiati come non presidiati, assumono valore soltanto in caso di detenzione dei comandanti Nato o del Generale Mohamed All'Ataman precedentemente catturati.

REGOLE DI GIOCO E DI INGAGGIO :

La partita dura 6 ore, dalle 10:30 di mattina alle 16:30 di pomeriggio,

Chi viene colpito diventa **ferito** e può essere curato da uno dei medici a disposizione con l'apposizione di una fascia bianca al braccio, se si viene colpiti ancora si può essere ricurati senza limite, sarà a descrizione del medico.

Possono essere fatti prigionieri: Generale Mohamed All'Ataman, i "Comandanti Nato" e i "Capi Libici", solo e soltanto mentre questi sono feriti.

Il Generale Mohamed All'Ataman i Comandanti Nato o i Capi Libici non possono essere curati, una volta feriti rimangono fermi sul posto indossando un giubbotto catarifrangente Giallo o Arancio ad attendere la cattura fino al termine dell'ingaggio, possono essere trasportati "al riparo" prendendoli per un braccio e portandoli via, se al termine dell'ingaggio non sono stati catturati, possono tornare in gioco.

I mercenari possono essere contattati attraverso un solo canale radio precedentemente deciso.

I feriti dovranno esporre ben visibile un pezzo di stoffa rosso o un giubbotto catarifrangente (non indossato)

Presso i cambi base, ci saranno delle buste con sopra scritto un orario, queste buste simuleranno informazioni che arrivano al comando ad un orario x, queste informazioni sono missioni secondarie che porteranno punti extra.

Ne avranno sia i Nato che i Libici.

MEDICI:

Le fazioni avranno a disposizione 1 medico ogni 8 operatori (calcolato per difetto), sarà la fazione a decidere come distribuirli alle varie pattuglie.

I medici avranno a disposizione soltanto 5 fasce bianche (per curare i colpiti) una volta usate, ne rientreranno in possesso solo e soltanto al termine dell'ingaggio, se il medico viene colpito, potrà essere curato soltanto da un altro medico.

I medici potranno curare chi vogliono e per quante volte vogliono, fino al termine delle fasce.

Avranno la fascia medico sul braccio destro e quella della fazione sul sinistro

PATTUGLIE:

Le pattuglie dovranno avere un numero minimo di 4 operatori ed un massimo di 8.

Gli ingaggi tra pattuglie vanno portati a termine ed avranno una durata massima di 15min.

La pattuglia, una volta ingaggiata, dal momento in cui ci sia almeno un colpito, indifferentemente se sia procurato o subito, dovrà portare a termine l'ingaggio.

Potrà defilarsi solo e soltanto non ci siano colpiti, in questo caso potrà essere inseguita soltanto per 100 metri al di fuori del sentiero battuto.

Al termine dell'ingaggio la pattuglia che viene eliminata del tutto, dovrà consegnare 1 tagliandino "pattuglia" ed 1 cartellino vita colpito non curato, nel caso ci siano ancora superstiti, dovrà consegnare soltanto 1 cartellino vita ogni



SINCE 1995



colpito non curato.

Quindi, nel caso ci siano perdite da entrambe le pattuglia, si scambieranno soltanto 1 cartellino vita per ogni colpito non curato

HQ:

Gli ingaggi presso gli HQ avranno una durata massima di 30 min

Gli HQ potranno essere attaccati soltanto dopo 30 Min. dal precedente attacco.

Quando l’HQ è attaccabile sarà visibile la bandiera, quando la bandiera non è visibile, l’HQ non può essere attaccato.

Gli HQ sotto attacco potranno richiedere “aiuto” alle pattuglie in vicinanza.

Gli HQ avranno soltanto un valore simbolico, possono essere presidiati come non presidiati, assumono valore soltanto in caso di detenzione dei comandanti Nato o del Generale Mohamed All’Ataman precedentemente catturati.

BLACKWATER:

I Contractors avranno il ruolo di “disturbatori”, potranno essere assoldati dalle fazioni sotto pagamento di tagliandini “pattuglia” o “vita”, la quantità o tipologia sarà a descrizione della Blackwater

I Contractors possono essere assoldati per qualsiasi tipo di missione, o per un determinato periodo, possono essere dotati di automezzi.

Soltanto la pattuglia per intero potrà essere assoldata.

Potranno essere assoldate una o più pattuglie alla volta.

I Contractors avranno a disposizione 1 medico ogni 10 operatori (calcolato per difetto) con 5 fasce ciascuno (per curare i colpiti).

Stesse regole di cura.

Stesse regole di ingaggio.

MATERIALE NECESSARIO DA AVERE:

Pezzi di stoffa rossa per i feriti (30X30), giubbetti gialli o arancione per i capi, comandanti e il Generale Mohamed All’Ataman

Radio LPD, GPS, Bussola.

Le fasce bianche per i medici saranno fornite dall’organizzazione.

A fine game chiediamo a tutti i partecipanti di ritrovarci nella Piazza (ritrovo della mattina) per scambiare due chiacchiere e illustrarvi una nostra idea.

Questo voglia essere semplicemente la voglia di stare insieme e di divertirsi nella massima armonia e rispetto, ecco perché ci teniamo ad avervi tra i nostri amici.

Ci vediamo sul campo gioco, a domenica.

Dino.

PUNTEGGI:

Cartellino “vita”	100
Cartellino “pattuglia”	500
Sequestro Gen. Mohamed All’Ataman (c/o Nato al termine gioco)	10.000
Liberazione Gen. Mohamed All’Ataman (libero al termine gioco)	10.000
Sequestro Capi Libici	1.000
Sequestro Capi Nato	1.000
Missione secondaria	2.000