



DELTA WOLFPACK A.S.D.

## MODALITA' DI GIOCO “EVENTO – Mini Event”



E-mail: [Deltawolfpacksoftair@gmail.com](mailto:Deltawolfpacksoftair@gmail.com)

Facebook: Delta Wolfpack Softair

Questo documento non può essere riprodotto, se non integralmente, senza l'approvazione scritta di DELTA WOLFPACK ASD. L'autenticità di questo documento e il suo contenuto possono essere verificati contattando l'associazione responsabile di questo documento.



## 1- SCENARIO

*Dati dell'intelligence hanno dimostrato che in un piccolo quartiere nella zona di Zanzibar Land sono state registrate numerose attività sospette da parte di organizzazioni locali note come "Militarie sans frontiere". Sembra che abbiano introdotto materiali sensibili all'interno dell'area ma che li abbiano successivamente abbandonati. All'interno della zona sembrerebbe ci siano contractor che hanno l'obiettivo di eliminare qualunque tango che non facciano parte delle organizzazioni locali. L'Unica cosa che è certa l'intelligence è che i materiali sono sigillati in scatole di cartone. Maggiori dettagli verranno forniti dall'intelligence locale, che sta indagando sotto copertura, all'intelligence presente nelle FOB.*

## 2- FAZIONI

### *FAZIONE BECK'S*

Contractor con equipaggiamento libero ma con munizionamento limitato a caricatori monofilari (o massimo 3 maggiorati). Possibilità di avere un mitragliere leggero con caricatori maggiorati. Come simbolo identificativo hanno al braccio una fascia di colore deciso al momento.

### *FAZIONE PERONI*

Contractor con equipaggiamento libero ma con munizionamento limitato a caricatori monofilari (o massimo 3 maggiorati). Possibilità di avere un mitragliere leggero con caricatori maggiorati. Come simbolo identificativo hanno al braccio una fascia di colore deciso al momento.

### *FAZIONE TENNENT'S (Opzionale)*

Contractor con equipaggiamento libero ma con munizionamento limitato a caricatori monofilari (o massimo 3 maggiorati). Possibilità di avere un mitragliere leggero con caricatori maggiorati. Come simbolo identificativo hanno al braccio una fascia di colore deciso al momento.

### *FAZIONE Militarie sans frontiere*

Milizie del posto ben addestrate con equipaggiamento standard. Non hanno alcun simbolo di riconoscimento.

### INTELLIGENCE

Operatori presenti nelle FOB per dare supporto alle varie squadre, oltre a trasmettere le varie info che riceveranno dal comando avranno anche il compito di difendere la FOB.

Dettagli aggiuntivi equipaggiamento:

- Non è possibile portare con sé munizionamento sciolto, i colpi devono essere tassativamente dentro i caricatori. (Zone di ricarica dedicate per poter fare rifornimento)

## 3- SITUAZIONE LOCALE DEL TERRITORIO

*La situazione nel territorio risulta molto instabile e l'intera zona è classificata come calda. Per questo motivo ogni squadra avrà una FOB allestita che dovrebbe risultare sicura e facilmente difendibile da eventuali attacchi, da lì si potranno coordinare tutte le operazioni necessarie atte a completare la propria missione.*

*Di seguito i vari step:*

- *Messa in sicurezza del FOB e allestimento della zona medica e zona munizionamento all'interno di essa;*
- *Identificazione di un'eventuale zona deposito e zona medica all'interno della FOB;*
- *Inizio recupero risorse ed eventuali obiettivi opzionali.*



#### 4- DURATA MISSIONE ED INTERRUZIONI

La durata prevista della missione è dalle 3 alle 4 ore ininterrotte con una finestra finale di mezz'ora dove è prevista l'esfiltrazione. E' importante tenere a mente che una volta entrati nell'area di missione ci sarà sempre la possibilità di ingaggiare e di essere ingaggiati quindi occhi aperti sempre.

P.S.: L'interruzione della missione è ammessa solamente in caso di reali emergenze dove ci sia la necessità assoluta di fermare quest'ultima.

#### 5- CANALI RADIO E COMUNICAZIONI

Non ci sono limiti su quali canali radio utilizzare, ma attenzione a non essere rintracciati dall'intelligence nemica che potrebbe intercettare le comunicazioni o addirittura creare interferenze. L'unico canale sicuro su cui comunicare con il comando è il 30. Per quanto riguarda le informazioni verranno riferite ai vari capi fazione tramite l'intelligence locale a disposizione nelle varie FOB.

#### 6- OBIETTIVI

Purtroppo le informazioni in possesso dell'intelligence sono poche e confuse. L'unica cosa certa è che all'interno dell'area ci sono vari obiettivi tra cui recuperare del materiale, fare brillare delle postazioni o eliminare degli specifici bersagli. Le squadre dovranno costantemente effettuare valutazioni sul campo per capire come procedere. Tenete presente che ci potrebbero essere anche dispositivi che avranno bisogno dei codici per essere attivati, nel caso vengano identificati sarà necessario contattare il comando per ricevere info su come operare. Ci sarà bisogno di molto spirito di adattamento e soprattutto una buona inventiva per risolvere gli eventuali problemi che potrebbero sorgere durante la missione.

Dalle info che abbiamo al momento l'unica cosa che possiamo dedurre è che per poter estrarre i vari materiali recuperati sono presenti dei contenitori schermati utili per il trasporto del materiale ma purtroppo l'unico modo è recuperare info sul campo durante la missione.

**ATTENZIONE:** I materiali che vengono recuperati potranno essere estratti tramite il mezzo di trasporto PEQUOD che sarà presente nella zona in vari momenti della missione ma soprattutto i punti di estrazione saranno casuali. Per portare i materiali al mezzo sarete forniti della cassetta di trasporto. Tutti i materiali al di fuori della cassetta non saranno accettati.

**OBIETTIVO PRINCIPALE:** Recuperare le scatole di risorse che sono presenti nell'area e portarle in sicurezza nella fob per poi effettuare l'estrazione tramite pequod.

**OBIETTIVO SECONDARIO:** Disponibilità di ordigni programmabili all'interno della zona calda. Devono essere recuperati e portati in fob per poi essere utilizzati per fare brillare determinati bersagli. Per la squadra che non ha recuperato l'ordigno ha il compito di disinnescare l'ordigno e riportarlo nella propria fob per poi estrarlo tramite pequod. L'ordigno potrà essere attivato/disattivato solo dall'operatore EOD che verrà fatto intervenire quando è necessario.

**OBIETTIVO SECONDARIO:** Identificazione ed eliminazione VIP. Verranno date informazioni all'intelligence per poter riconoscere il VIP. L'eliminazione del VIP potrà essere fatta solamente tramite il colpo singolo e poi recuperare la prova che è stato eliminato.

**OBIETTIVO SECONDARIO:** Raccolta schede elettroniche con estrazione dedicata tramite PEQUOD. Una volta recuperate le schede elettroniche dovranno essere fatte immediatamente estratte tramite PEQUOD e non potranno essere portate all'interno delle FOB.

#### 7- GESTIONE CURA E RESPAWN FERITI E MORTI

Tutti gli operatori delle rispettive squadre hanno la possibilità di curare gli operatori feriti della propria squadra. Il giocatore ferito è quel giocatore che non ha alcuna benda medica applicata. Una volta feriti ci si può accasciare o sedere e si espone il fazzoletto rosso o il giubbotto catarifrangente. L'operatore ferito ha la possibilità di chiamare i suoi compagni per poter essere curato, può anche segnalare la presenza nemica (Rosso, arancio, verde) sia tramite radio che a voce. Il ferito può essere recuperato e spostato da qualsiasi operatore. Un operatore ferito diventa morto dopo 5 minuti dal proprio ferimento (Sanguinamento). L'operatore diviene morto dopo il sanguinamento, come descritto sopra, oppure perché viene colpito quando è già stato medicato. Un operatore morto non può comunicare nulla. Per potersi rigenerare è necessario che si rechi alla propria FOB di appartenenza e una volta arrivato dovrà aspettare secondo le seguenti indicazioni.

Il tempo per poter rientrare è assoluto e quindi non dipende da quando uno arriva alla FOB ma viene gestito dall'orario missione.



DELTA WOLFPACK A.S.D.

**CURA OPERATORE:** Per curare un proprio compagno ferito e sufficiente appoggiare tutte e due le mani sulle spalle del ferito e contare per 20 secondi. La conta, per evitare di contare troppo velocemente, deve iniziare a contare dal numero mille ed arrivare al numero mille venti. Non è necessario contare ad alta voce.

Gli operatori possono rigenerarsi ciclicamente allo scadere nelle proprie FOB ai seguenti orari:

XX:00	XX:05	XX:10	XX:15	XX:20	XX:25
XX:30	XX:35	XX:40	XX:45	XX:50	XX:55

## **8- GESTIONE DELLA PROPRIA FOB**

*La FOB è il centro nevralgico della squadra, è l'unico punto di appoggio sicuro presente in questa zona ostile, occhio però perché potrebbe non essere sempre così. Di norma la FOB è il posto più sicuro dove rifugiarsi, è l'unico posto attrezzato per rifornirsi e poter ricaricare i caricatori ed inoltre è dotato di magazzino per poter depositare qualsiasi cosa venga trovata (tranne le schede elettroniche). Purtroppo la FOB non è invincibile ed è possibile che venga attaccata da ostili che hanno come loro unico scopo quello di saccheggiarla. Per fortuna l'attacco alle varie FOB non è libero e quindi per poter iniziare un attacco è necessario fare richiesta all'intelligence ed avere luce verde. Una volta avuto luce verde l'a finestra di ingaggio dura 20 minuti e una volta scaduto questo tempo la FOB attaccata avrà una finestra di inattaccabilità di 40 minuti. Purtroppo, come spesso succede quando si attacca una struttura sensibile, quando una FOB viene assediata e tutti i servizi erogati da quest'ultima sono disattivati e questo significa che:*

- *L'armeria viene chiusa e quindi è necessario interrompere tutte le azioni di rifornimento;*
- *La zona medica viene messa in stand by e quindi se ci sono operatori in cura questi dovranno rimanere in attesa fino alla fine dell'attaccabilità;*

*Terminati i 20 minuti verranno ripristinate tutte le operazioni precedentemente sospese. Tutti gli operatori che in quel momento non erano operativi e quindi in attesa di rientrare potranno riprendere le proprie azioni da dove si erano interrotte.*

**ATTENZIONE:** *La fob viene dichiarata sotto attacco o intaccabile grazie agli operatori dell'intelligence presenti in ogni FOB. Questi operatori, oltre che a dare supporto e a trasmettere comunicazioni al comando, daranno sempre supporto a difendere la FOB.*

## **9- VALORE DELLE RISORSE**

Le risorse avranno un valore standard calcolato secondo l'inflazione del momento, ci saranno obiettivi bonus e moltiplicatori che andranno a cambiare il punteggio a seconda della situazione.

EVENTUALI INFO E RICHIESTE POSSONO ESSERE FATTE AL COMANDO FINO ALL'INIZIO DELLA MISSIONE, UNA VOLTA INIZIATA LA MISSIONE NON CI SARA' PIU' POSSIBILITA' DI AVERE INFO.

IL COMANDO VI AUGURA BUONA PREPARAZIONE ALLA MISSIONE E BUONA FORTUNA PER QUANDO SARETE DA SOLI LI IN MEZZO AL CAMPO DI BATTAGLIA PER IL RESTO L'UNICA COSA CHE POTETTE FARE E' PREPARARVI AL PEGGIO.



DELTA WOLFPACK A.S.D.

