



RESCATE AL VIP



UNA AVENTURA
DE
TONI Y EL ROL

Sinopsis:

Los jugadores interpretarán a soldados de la ONU que llegan a algún lugar del mundo que este involucrado en algún conflicto armado y requiera la presencia de la organización.

Justo cuando están a punto de empezar con su primera misión humanitaria ocurre algo inesperado... ¿Estarán los soldados a la altura de las circunstancias?

Prologo.-

Los personajes acaban de llegar, a bordo de un Hércules, al campamento base ubicado a unos 40km de la zona en conflicto. Sus órdenes más inmediatas y por puro protocolo es presentarse ante el superior al mando, que en este caso será el Capitán O 'Hará.

Cuando se presenten ante su capitán lo verán con semblante serio y enfrascado en sus pensamientos mientras revisa varios informes que tiene sobre la mesa. O'Hará se presentará como su nuevo capitán, les dará la bienvenida al campamento y les informará que al día siguiente viajarán hasta la Base 1, ubicada a 15km de la ciudad desde donde prestarán apoyo humanitario a la población civil.

Escena 1.-

Pasaran el día en el campamento y al día siguiente cuando salgan de sus tiendas de campaña podrán ver, frente a los garajes de la base y en fila de a uno, una decena de vehículos ligeros en los que viajarán hasta Base 1.

Tras los preparativos oportunos, emprenderán el camino establecido, el cual no debería llevarles más de 15 minutos. Pero algo se tuerce durante el trayecto y en un momento dado, sin previo aviso, uno de los vehículos que va en cabeza explota.

Nota: El ataque ha podido ser por haber pisado una mina terrestre, ha sido alcanzado por un misil rpg, ha sido atacado desde el aire o cualquier otro tipo de ataque que se te ocurra. Determina también cual ha sido el alcance del daño sufrido por los ocupantes del vehículo y cuál ha sido el tamaño de la explosión.

Finalmente conseguirán llegar a Base 1 sin más incidentes y deberán presentarse ante el Sargento Callahan, el cual les pondrá al día de cuál es la situación actual del pueblo donde prestan ayuda humanitaria sus hombres. De los cuales, los personajes forman parte desde ese mismo instante.

Les dará el día libre para que se relajen, se familiaricen con el campamento y conozcan a sus nuevos compañeros. Más tarde les informará que al día siguiente empezarán a patrullar las calles de la ciudad intentando mantener el orden en todo momento.

Nota: Hazles saber que la ciudad es un puto polvorín, los ánimos están muy caldeados y deben estar preparados en todo momento para entrar en acción si hiciera falta.



Escena 2.-

Es el momento de enviar a los personajes a la ciudad a que hagan eso que han ido a hacer, patrullar, pedir documentación aleatoriamente y vigilar en todo momento que todo está en orden y bajo control.

Los jugadores formaran el primer grupo que será transportado a la ciudad.

Nota: Tienen dos maneras de llegar a la ciudad. Una opción es hacerlo en un vehículo terrestre. La otra opción sería hacerlo volando en un Black Hawk para ser desplegados posteriormente en la periferia de la ciudad descendiendo en rappel desde el helicóptero.

Una vez hayan sido desplegados en la ciudad (déjales en las afueras tanto si van por aire como si lo hacen por tierra), deberán empezar su patrulla y rápidamente se sentirán observados, notaran movimientos raros tanto en civiles como en vehículos sospechosos.

Nota: En la partida que dirigí, nada más llegar a la ciudad hice que explotara un coche bomba cerca de su posición. Tan cerca que notaron la onda expansiva. Mételes el miedo en el cuerpo desde el principio. Que no se relajen.

Cuando lleven varias horas patrullando recibirán un aviso por radio.

Nota: Les avisaran que han asaltado una de las embajadas de la ciudad han hecho rehenes y entre ellos hay un Vip. Utiliza el mapa adjunto en la última hoja de este pdf para ubicarlo en algún punto del mismo y que puedas orientar a los personajes hasta él.

Escena 3.-

Los personajes deberán ponerse rápidamente en marcha y dirigirse hacia la embajada. Ellos todavía no lo saben pero varios grupos de apoyo se dirigen también hacia el lugar de los hechos para rescatar al Vip.

Conforme vayan avanzando por las, cada vez más estrechas y peligrosas calles de la ciudad, se irán encontrando con individuos armados que se mostrarán hostiles y estarán dispuestos a acabar con ellos en cuanto tengan la más mínima oportunidad.

Llegará el momento en el que se encuentren barricadas en las calles y se verán obligados a tomar otras rutas alternativas para llegar a la embajada. También serán atacados por distintos francotiradores a lo largo del recorrido.

Nota: No les tendría que resultar fácil llegar a la embajada.

Cuando finalmente consigan llegar a las inmediaciones de la embajada, el grupo de apoyo les informara que están de camino. Este grupo al igual que ellos también se encontrara con enemigos y barricadas que deberán sortear antes de llegar a la embajada y junto a los personajes trazar un plan de entrada para liberar al Vip.

Escena 4.-

Cuando entren a la embajada según el estado en el que lleguen los personajes deberían encontrarse con más o menos enemigos antes de liberar al Vip. Pero aun asi no debería tampoco resultarles extremadamente fácil adentrarse por el edificio y conseguir liberar al Vip y los rehenes.

En el momento en el que consigan hacerse con el control de la situación se les avisara por radio que tienen vía libre para salir de la embajada, varios grupos de apoyo han tomado el control de las calles de la ciudad.

-FIN-



