

Llega el verano del 2024, aprovechando la desidia política en el control de fronteras, fuerzas armadas del norte de África, sin uniformar han cruzado el estrecho de Gibraltar en vehículos particulares.

Toman posiciones y se introducen en los acuartelamientos sitios en la frontera, aprovechan el fin de semana cuando menos control hay.

Bloquean los sistemas de comunicaciones digitales, el control de satélites e internet, creando una gran incertidumbre en las fuerzas de seguridad españolas y en la población en general.

El Falcón del presidente ha sido derribado cerca de la ciudad de Cádiz, pero no hay noticias de su estado.

Las centrales eléctricas dejan de funcionar, no hay luz ni agua corriente, solo se ha captado una emisión antes del corte de la luz que indicaba a la población permanecer en sus casas, aprovisionarse y seguir instrucciones.

Las primeras explosiones se oyen en la lejanía y se ven por fin las primeras unidades del ejército español.

Partida de simulación militar formada por dos equipos, el equipo español (uniformado) y el equipo del norte de África (sin uniformar).

EQUIPO ESPAÑOL UNIFORMADO: 1 Capitán

Escuadra 1

- 1 jefe de equipo
- 1 ingeniero
- 1 Operario de radio
- 1 médico
- 4 fusileros

Máximo 5 escuadras por equipo.

EQUIPO NORTE DE ÁFRICA SIN UNIFORMAR: 1 capitán

Escuadra 1

- 1 jefe de equipo
- 1 ingeniero
- 1 Operario de radio
- 1 médico
- 4 fusileros

Máximo 5 escuadras por equipo.

Munición roles.

Antes de todo, queda prohibido el uso de hi caps, solo se pueden usar cargadores real-cap o mid-cap, teniendo en cuenta esto, se describe la munición máxima de los roles:

Fusileros: máximo 210 BBs (da igual la cantidad de cargadores en las que lleves las 210 BBs). 2 cargadores máximo de pistola.

Apoyo: 1000 bolas, 2 cargadores máximo de pistola.

Selecto: 100 BBs (da igual la cantidad de cargadores en las que lleves las 100 BBs). 2 cargadores máximo de pistola.

Sniper: 50 BBs (da igual la cantidad de cargadores en las que lleves las 50 BBs). 2 cargadores máximo de pistola.

Roles:

- Capitán: Se encargara de dirigir a sus escuadras en todas sus misiones.

- Jefe de equipo: Se encargara de dirigir su escuadra y llevar a cabo la misión que su capitán le indique.

- Ingeniero: Se encargara de ser el único que pueda utilizar todos los medios para realizar completamente su misión.

- Operador de radio: Se encargara exclusivamente de informar a HQ del desarrollo de sus misiones.

- Médico: Se encargará de curar a sus compañeros de cualquier impacto, portara 4 cartas que dará a elegir al compañero impactado.

+ carta 1 - Muerte(Directo al respawn)

+ carta 2 y 3 - Brazo derecho/izquierdo impactado, se le aplicará una venda para inmovilizar el brazo y colocarlo en cabestrillo. Deja de estar operativo para el uso de primarias, solo puede utilizar secundarias con el otro brazo.

+ carta 4 - Extremidades inferiores impactadas, se le atará los dos pies con una venda de más menos un metro, imposibilitando que el jugador pueda correr.

El desangre del personal impactado es de 2 minutos, si no es curado va directo a su respawn.