

APOCALIPSE NOW

Op. Thundergun 2

1969: la guerra del Vietnam è al suo culmine. Il capitano Benjamin L. Willard è tornato a Saigon; egli è un ufficiale dell'esercito americano, dove nominalmente appartiene ai paracadutisti della 173ª Brigata Aviotrasportata. Inoltre è profondamente turbato dalle missioni segrete che ha svolto ed apparentemente non è più adeguato alla vita civile.

Due funzionari del servizio d'informazione militare, il generale Cormed il colonnello Lucas ed un membro dei servizi segreti lo raggiungono con una missione speciale: il viaggio lungo il fiume Nung nella remota giungla cambogiana per trovare il colonnello Walter E. Kurtz, ex membro dei "berretti verdi", di cui non si hanno più notizie.

Essi affermano che Kurtz, un tempo considerato un ufficiale modello e prossimo al grado di generale, è presumibilmente impazzito e comanda una legione di truppe-sudditi nella foresta della neutrale Cambogia. Le loro rivendicazioni sono supportate da un'inquietante trasmissione radio e da registrazioni effettuate da Kurtz stesso. Willard dovrà intraprendere una missione per trovare il colonnello Kurtz, infiltrarsi nelle sue fila e porre fine al suo comando, insomma porre fine al colonnello Kurtz, senza scrupoli di sorta, aggiunge un agente dello spionaggio.

Willard studia il fascicolo su Kurtz durante il viaggio in barca sul fiume ed apprende che Kurtz ha assunto il ruolo di "Signore della guerra" ed è adorato dai nativi e dai suoi fedeli uomini. Willard scopre molto più tardi che un altro ufficiale dei corpi speciali, era stato inviato prima di lui a uccidere Kurtz, ma è passato dalla parte del colonnello.

Il generale Kurtz nell'intraprendere questa sua nuova "carriera", autofinanzia il suo esercito personale offrendo ai signori della droga protezione per le coltivazioni e il trasporto di eroina in cambio di una percentuale sui proventi che derivano dal narcotraffico diretto negli Stati Uniti, dove il mercato è comandato da Frank Lucas.

Ma le cose stanno cambiando.....

Regolamento Game

In questo evento verrà applicato il regolamento HRI (Heavy Real Immersion).

Due fazioni VIET e USA di uguale numero di operatori combattono per ottenere il massimo punteggio perseguendo obiettivi dettati dai propri ordini comando. Ogni fazione è divisa in team di 3-4 operatori a catena gerarchica (Alpha, Bravo ect.)

Ingaggio libero.

Ogni team avrà due figure fondamentali: il **Caposquadra e il medico**. La gerarchia militare viene costituita da elementi a se stanti. Ogni giocatore che non è direttamente un caposquadra, nello specifico un **ufficiale**, potrà essere aggregato negli spostamenti sul campo di gioco ad una squadra già esistente. Più ufficiali possono essere aggregati alla stessa squadra, mai sul campo potranno muoversi da soli, ma saranno liberissimi di farlo in un centro comando o in una postazione fissa occupata dalla fazione di appartenenza.

Il Caposquadra avrà la responsabilità e il comando della propria unità, sarà di supporto al medico nel ruolo di arbitro dove questo lo necessiti e ne sarà il sostituto nel calcolo dei tempi di gioco, nel caso che per esigenze di organizzazione quest' ultimo non sia assegnato alla propria squadra.

Medico: ogni fazione ha 2 o più medici, riconoscibili da croce su banda di appartenenza.

Gli operatori colpiti restano "feriti" sul posto. Se non curati entro 5 min dal medico, muoiono e seguono l'iter del morto. Il medico può curare il ferito applicando una fascia bianca tra gomito e spalla del ferito. Se l'operatore curato viene colpito di nuovo muore definitivamente. Il medico può curare altri medici ma non se stesso. Il medikit è composto di 3 fascette e ogni medico non può portare al seguito più di un medikit per volta. Può ricaricare i medikit presso il proprio QG.

L' unità base come più volte detto è la **squadra**. Questa unità di gioco è indivisibile, i giocatori che ne fanno parte durante lo svolgimento dell' evento, non potranno mai dividersi o perdersi di vista durante l' azione. La linea di vista è fondamentale per la finalità del gioco. In caso di ingaggio su obiettivi statici o dinamici, sarà la coordinazione di più squadre ad eseguire le manovre di accerchiamento o diversivi di attacco ecc., non sarà mai permesso a tale fine che una manovra complessa sia eseguita da elementi di un'unica squadra. Nel caso due squadre siano aggregate formando un plotone, queste potranno manovrare in maniera più indipendente rispetto a prima, ma a tutti gli effetti contano come un'unica unità più grande, è necessario che i due caposquadra se non in contatto visivo siano in contatto radio. Questo per permettere in situazioni di ingaggi che coinvolgano parecchie unità, di comunicare in caso la propria squadra sia stata totalmente eliminata, al capo plotone o all' ufficiale più in alto in grado di una fazione, in modo che questi possa dichiarare la fine dell' ingaggio.

FERITI IN AZIONE

Ogni operatore colpito dovrà accasciarsi a terra, estrarre dal proprio equipaggiamento un fazzolettone rosso e tenerlo bene in vista. Lo stesso potrà chiamare ad alta voce il medico, che gli presterà soccorso usando l' apposito MEDIKIT, una fasciatura bianca da applicare in modo corretto al braccio, permettendo al giocatore colpito di rientrare immediatamente in gioco. Altrimenti il suddetto resterà a terra e sarà a tutti gli effetti considerato morto passati 5 minuti. Una volta intervenuto il medico e ricevuta la fasciatura bianca attorno al braccio e colpito una seconda volta, cioè da ferito, risulterà definitivamente eliminato per quanto riguarda l' ingaggio in corso; si porterà una seconda volta a terra ed esibirà

nuovamente il fazzolettone rosso, questa volta rimarrà in silenzio senza reclamare l'intervento del medico ed aspetterà il fine ingaggio. Per un corretto svolgimento del gioco è fondamentale che un colpito non resti mai in piedi. E' categoricamente vietato ad un ferito togliere la fasciatura anche a fine ingaggio, questa potrà essere tolta soltanto da un medico. Una fasciatura utilizzata non potrà più essere riutilizzata.

IL RUOLO DEL MEDICO

Il medico sarà fornito di un numero limitato di medi kit decisi in precedenza, il medikit consiste in una fasciatura bianca che dovrà essere applicata al braccio del giocatore ferito. Il medico, all' occorrenza potrà medicare anche i feriti di un'altra squadra che partecipa al medesimo ingaggio, non potrà cedere i propri medikit ad un altro medico della propria fazione, e sarà l' unico che potrà rimuovere le fasciature a giocatori precedentemente feriti. Al contrario di un normale operatore, il medico una volta colpito, godrà anch' egli del ruolo di ferito, potrà essere curato da un altro medico e a tempo debito, potrà togliersi la fasciatura. Inoltre ricoprirà il ruolo di arbitro giocante, si atterrà scrupolosamente alle regole di gioco, le imporrà agli altri giocatori e scioglierà i dubbi ai giocatori che durante l' evento avranno dei quesiti da porre sul regolamento.

REGOLE D'INGAGGIO

Una squadra se ingaggiata potrà sganciarsi liberamente se sarà in condizioni di farlo (nessun morto o ferito a terra), ritirarsi o supportare squadre amiche già coinvolte in un combattimento. Due o più squadre che si scontrano in uno stesso settore del campo, cioè sono in linea di vista tra di loro, stanno di fatto partecipando allo stesso ingaggio. Non c'è un limite temporale per la durata dello scontro. Uno scontro potrà alimentarsi di volta in volta di squadre di supporto che corrono in aiuto di altre già ingaggiate, oppure se possibile possono sganciarsi e andare oltre. Un ingaggio comincia dunque con il primo colpito e termina con l'ultimo di una delle due fazioni. La fine dello scontro può essere gestito in due modi differenti:

1. La **fazione** completamente eliminata in uno scontro dovrà restare ferma nello stesso luogo dello scontro per 10 minuti, dalla fine di quest' ultimo, poi potrà disporsi a difesa e rientrare in gioco rinfoderando i fazzolettoni rossi dopo che il medico provvederà a togliere le fasciature agli eventuali feriti. Il tempo sarà sempre conteggiato dal medico o dall' eventuale caposquadra in caso non sia presente quest' ultimo nella squadra. La non presenza del medico, in caso di feriti, cioè giocatori che hanno la fasciatura, rientreranno in gioco con questo status, finché non troveranno un medico che tolga loro la fasciatura stessa. Questa modalità prevede che la fazione completamente annientata dichiari la fine dell' ingaggio. Al contrario quella vincitrice resusciterà in loco i propri morti e feriti per poi allontanarsi. Per gli sconfitti il conteggio dei 10 minuti verrà tenuto dal medico o dall' ufficiale in comando. In presenza di più squadre come già precedentemente descritto, il diritto di prendere il tempo seguirà la scala gerarchica o l'ordine numerico delle squadre a cui i dottori fanno parte. Quindi si seguirà l' equazione più unità partecipanti ad uno scontro, un solo giocatore prenderà il tempo prima di rientrare in game.

2. In caso che uno scontro non sia portato a termine, il conteggio della squadra a terra sarà avviato dal medico dalla presunta cessazione degli spari, oppure potrà far ripartire la squadra usando i medikit sui feriti, che dovranno portare la benda per 10 minuti dalla loro totale avvenuta fasciatura, badare bene che il calcolo è totale ed unico per tutti e partirà sempre dall' ultimo bendato che sarà l'unico effettivamente che aspetterà 10 minuti

effettivi, gli altri aspetteranno di più, naturalmente il tempo sarà sempre conteggiato dal medico o da chi ne compete. Per la squadra che si è sganciata avendo tra le proprie fila alcuni membri feriti seguirà la stessa regola. Inutile ribadire che le fasciature saranno tolte esclusivamente dal medico. Inoltre se una squadra con feriti verrà ulteriormente ingaggiata, i feriti colpiti non potranno usufruire di una nuova eventuale fasciatura per cui in questo caso risulteranno eliminati.

Munizionamento limitato: 600 bb per fucili d'assalto, 2500 bb per mitragliatori pesanti, 50 bb per pistole e armi sniper. Ricariche solo ed esclusivamente presso proprio QG.

OBIETTIVI

- conquista e possesso delle 2 piantagioni di droga (Way Point) – doppia bandiera, possesso indicato da bandiera più alta. 10 punti a WP a fine game
- recupero casse di droga presenti presso i WP o il QG nemico. Recuperare la droga e riportarla presso il proprio QG. 2 punti a cassa presente a fine game sul proprio QG.
- recupero prigioniero presente presso il QG nemico. Recuperare il prigioniero e riportarlo presso il proprio QG. 3 punti a prigioniero presente a fine game sul proprio QG.
- attivazione (USA) /sabotaggio (VIET) localizzatore per attacco satellitare. Istruzioni Geniere per portare al termine la missione da prelevare al QG nemico. 8 punti alla fazione che a fine game ha la propria luce accesa.
- Obj Top Secret. 5 punti
- Scortare il proprio Capo Fazione (Willard o Kurtz) fino al QG nemico. 10 punti
- Cecchino: Eliminare Capo Fazione nemico durante la scorta avversaria. 8 punti

I bb verranno forniti dalla squadra organizzatrice per tutto il game, insieme ai fazzoletti rossi per i morti.

Le asg dovranno essere sotto la potenza di 1 joule.

