

# El Bebé Medicina

Por AZ para el *Escuadrón Disciplinario Airsoft*  
05-01-2010

*Una madre lucha por mantener a su bebé lejos de las garras de una mega-corporación aguantando como puede mientras llega la ayuda del Ejército Popular.*

## La Historia

Los telediarios del país no hablan de otra cosa en los últimos días: En la selva, y sin más medios que los naturales, un pequeño recién nacido hijo de la campesina *Cornelia da Sousa* ha sobrevivido a la infección de el virus *X45* tras haber padecido sus horribles síntomas. Esta afección vírica de origen desconocido e inocua para los adultos, es una amenaza que hasta ahora resultaba letal al 100% para los bebés afectados, siendo estos un alto porcentaje de los recién nacidos a nivel mundial.

La mega-corporación farmacéutica *Boticosum*, viendo que la experimentación con este sujeto resultará una oportunidad de negocio única, ha enviado a un selecto grupo de hombres a sueldo, para llevar a cabo la operación de secuestro de la mujer y su bebé, concluida con éxito.

El *Ejército Popular*, alertado de esta maniobra por los vecinos, persigue ahora muy de cerca a los mercenarios en su huída con el fin de liberar a *Cornelia* y al niño medicina. Mientras tanto, *Cornelia* ha aprovechado un absurdo descuido de sus captores y ha conseguido liberarse, haciéndose con una pistola pobremente cargada y huyendo junto con su retoño hasta las ruinas de una antigua factoría de pescado.

## Facciones

- *Cornelia da Sousa* y su bebé
- Mercenarios de la Mega-Corporación farmacéutica *Boticosum*
- Soldados del *Ejército Popular*

El equipo de los Mercenarios estará formado por una cantidad de jugadores que será aproximadamente la mitad (al alza) que la de los Soldados del Ejército Popular.

El ejercito de los mercenarios no estará peor preparado y armado, por si se diera el caso de que entre los jugadores haya armas claramente mejores (minimís, granadas, ...). En este caso deberán caer del lado de los mercenarios, o no usarse en la partida.

## Mapa

El mapa será la zona de juego habitual de la fábrica. Se designará un punto de salida, el mismo para todos, suficientemente separado de la nave.

Así mismo se designarán dos zonas equidistantes de la nave, que representarán los helicópteros a los que cada una de las facciones debe llevar el bebé.

## Objetivos y Condiciones de Victoria

### *Cornelia*

Ama a su bebe, y quiere por encima de todo que sobreviva. No disparará contra los miembros del ejercito popular, pero si consigue que su bebé no se lo lleve nadie, mejor que mejor. Llegado el caso, se dejará salvar por los soldados antes que caer en manos de la mega-corporación.

- +20 puntos por sobrevivir
- +100 puntos si el tiempo de la partida se acaba y ninguna facción se ha llevado al bebé a su helicóptero.
- +50 puntos si la partida termina por que los soldados se llevan a su bebe a salvo.

### *Soldados del Ejercito Popular*

Su misión principal es liberar al bebé sano y salvo, a poder ser junto a su madre. Si pueden eliminar mercenarios cabrá la posibilidad de un ascenso.

- +30 puntos por sobrevivir. Ser soldado tampoco está tan bien pagado.
- +20 puntos personales por cada mercenario abatido. Ese es el material del que están hechas las condecoraciones.
- +45 puntos por que su equipo lleve al bebe hasta el helicóptero.
- +25 puntos por que su equipo lleve a la madre viva hasta el helicóptero.

### *Mercenarios de la mega-corporación farmacéutica Boticosum*

Son los mejores. Su única misión es hacerse con el bebé, y llevarlo a su helicóptero. Sé rápido. Sé eficiente. Sé feroz.

- +0 puntos por sobrevivir. Sólo los mejores no temen a la muerte.
- +0 puntos por soldado muerto. Sólo los mejores no se desvían de su objetivo.
- +0 puntos si sobrevive la madre. Sólo los mejores son implacables.
- +100 puntos por que su equipo consiga llevar al bebé a su helicóptero.
- +30 puntos si su equipo llevó al bebe al helicóptero antes de que salieran los Soldados. Solo los mejores corren como el viento.

## **Despliegue inicial**

Todas las facciones saldrán del mismo punto con una diferencia de tiempo, simulando así la persecución, y dando tiempo a cada facción a preparar su estrategia.

*Cornelia* saldrá la primera junto con su bebé, y se ocultará o tomará una buena posición en la nave, siguiendo su propio criterio.

TRES MINUTOS después, saldrán los mercenarios en busca de su rehén escapada.

TRES MINUTOS después de que hayan salido los mercenarios lo harán los Soldados, al rescate.

## **Equipamiento y Reglas Especiales para el Juego**

La partida tendrá una duración límite de 20 minutos desde el momento en que *Cornelia* abandone el punto de despliegue. En el caso de no disponer de un sistema automático de aviso o de un árbitro, la cuenta del tiempo para el fin de la partida lo llevará el jugador en el papel de *Cornelia*.

Dada la importancia de la estrategia a seguir, cada facción designará por votación o sorteo a un Comandante, que será el encargado de definir la forma en que se actuará. Se ruega encarecidamente acatar sus órdenes, de cara a preservar el corte militar de las facciones.

Los miembros de los Mercenarios deberán ir identificados de algún modo de manera que se distingan claramente de los Soldados de *Ejército Popular*.

Los Mercenarios están mejor preparados y llevan mejor armamento pese a ser menos. Esto se representará haciendo que los miembros del equipo de Soldados no puedan disparar a ráfaga. Los mercenarios podrán hacerlo siguiendo las reglas habituales.

*Cornelia* irá armada únicamente con una pistola cargada con un número de bolas limitado, que será igual al número de miembros del equipo de la corporación farmacéutica.

*Cornelia* no podrá abandonar el interior de la nave, si no es escoltada del brazo por un soldado, es decir, que no podrá llevar ella misma su bebé al helicóptero del *Ejército Popular*.

*Cornelia* accederá a acompañar a cualquier soldado mientras la lleve cogida del brazo.

*Cornelia* no podrá soltar a su bebé salvo que ella haya muerto.

Dado el interés de todas las facciones por el bebé, este se considera que no puede morir, aún cuando reciba fuego accidentalmente.

## Reparto y Atrezzo

### *Cornelia*

Un jugador en el papel de *Cornelia*, identificado claramente con ropa de civil o una peluca llamativa. Deberá llevar consigo siempre en brazos un muñeco representando a su bebe. Irá armado únicamente con una pistola con su munición limitada tal y como exponen las reglas.

## Criterios de diseño

Hemos intentado explotar el hecho de que la nave sea un recinto cerrado para plantear un juego de estilo clásico del tipo “El escondite” o “Te pillé”, adaptados al airsoft.

El hecho de que *Cornelia* esté armada le permite optar por dos estrategias claramente diferenciadas, la ocultación o el enfrentamiento desde una posición ventajosa en espera de refuerzos.

Hemos optado por limitar su munición al número de mercenarios para que se mantenga su desventaja de víctima acosada por villanos, de manera que se piense muy mucho cada bola que dispare; no se trata de un *Commando*, sino de una madre desesperada.

Los objetivos de cada facción están valorados sobre una media de 100 puntos de máximo aproximadamente. Sin embargo hay excepciones que pueden hacer aumentar el número de puntos totales, como en el caso de los soldados, para los que esta cantidad puede variar en función de los mercenarios a los que den caza.

Hemos incluido varios objetivos con diferente valoración para cada facción, a fin de darle algo más de profundidad al juego. Estos podrían ampliarse o recortarse al gusto.

Si bien el objetivo primordial del juego es pasárselo bien, creemos que una valoración numérica de los objetivos puede ayudarnos a ver cómo lo estamos haciendo, y animarnos a mejorar, tal y como se hace en otros deportes.

Aunque las reglas pueden parecer largas, se han diseñado con el objetivo de ser sencillas, intentando tener en cuenta que alguien que no las haya leído pueda comprenderlas con una explicación de 20 segundos. No es necesario aprenderse las valoraciones numéricas de los objetivos, que se dan únicamente para conocer cuales son las metas más importantes y por si al finalizar la partida quiere tenerse un baremo numérico de cómo se ha hecho, para comparar las sucesivas rondas de partida que puedan hacerse.

Debe tenerse en cuenta que hasta el momento de redacción de este documento, el presente escenario no se ha jugado, y que por tanto puede haber algún rol más difícil que otro, pese a que se ha intentado que el juego sea balanceado.

Huelga decir que todo esto es pura ficción y que cualquier parecido con personas o hechos reales es pura coincidencia.