



# CEFAS

CENTRO DE INTELIGENCIA DE LAS FUERZAS ARMADAS

## OPERACION PIZARRO

**TOP SECRET**



### INFORMACIÓN GENERAL DEL COMANDANTE DEL EJERCITO PORTUGUÉS

#### Información General

Mayor General al mando de BrigRR en Tancos.

Comandante en jefe de la región militar de Brasão.

Fundador del "Instituto Militar dos Pupilos do Exército" en Lisboa.

Código OTAN: OF-7

2º del "Estado Maior do Exército".

#### Condecoraciones

Orden de San Benito de Avis

Orden Militar de Cristo

Medalla al Mérito Militar

Medalla de la Victoria

#### Misiones de Paz

ONU en Angola

ONU en Mozambique

ONU en Timor Oriental

NATO en Macedonia

ONU en Sahara Occidental

NATO en Croacia

#### Misiones Combate

Bosnia-Herzegovina (SFOR XII) 211 OpRR

Líbano (EUF X) 32 OpRR

Kosovo (KFOR I) 105 OpRR

Iraq (NTM I) 741 OpRR

Afganistán (AFG-AI) 91 OpR

Timor-Leste (ESCOR) Top5

Orden del Infante D. Henrique  
Caballero de la Cruz de Portugal





**CIFAS**

CENTRO DE INTELIGENCIA DE LAS FUERZAS ARMADAS

# OPERACIÓN PIZARRO



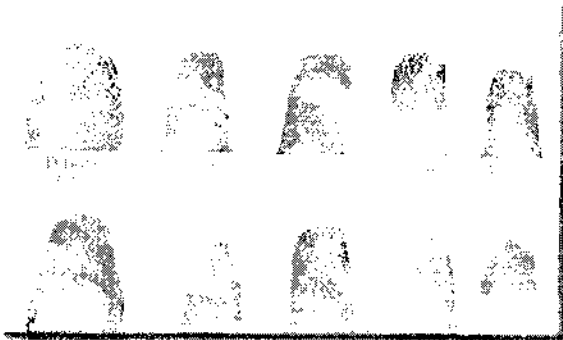
## OPORD-08 OPERACIÓN 'NAVEGANTE'

\* NOMBRAREMOS AL GENERAL ENEMIGO PIZARRO.

\* NUESTRA PRIORIDAD:

- 1º IDENTIFICAR AL GENERAL ENEMIGO
- 2º ELIMINAR AL GENERAL ENEMIGO

\* DATOS PARA SU IDENTIFICACIÓN



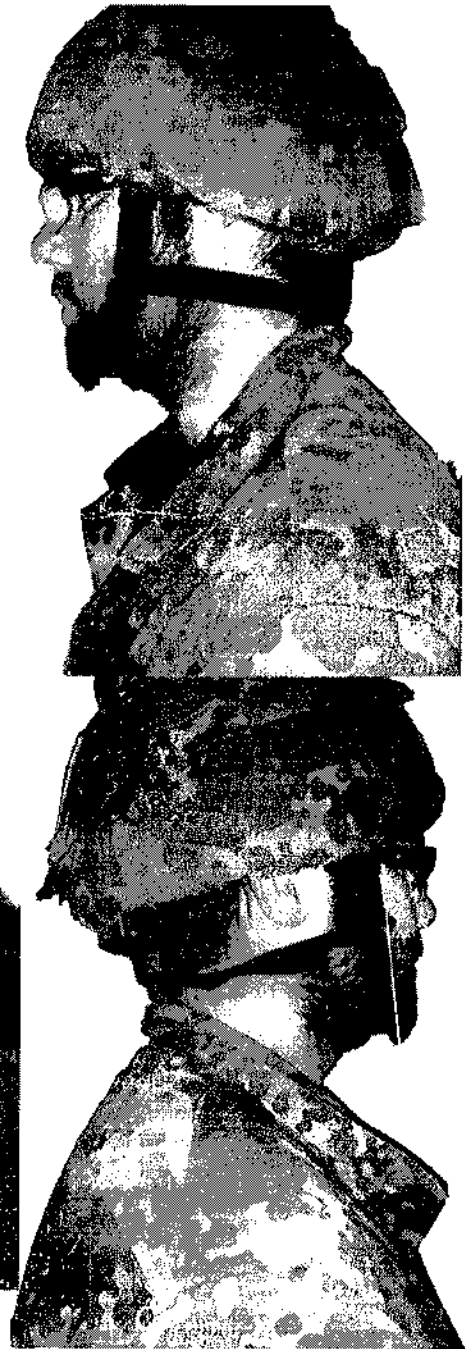


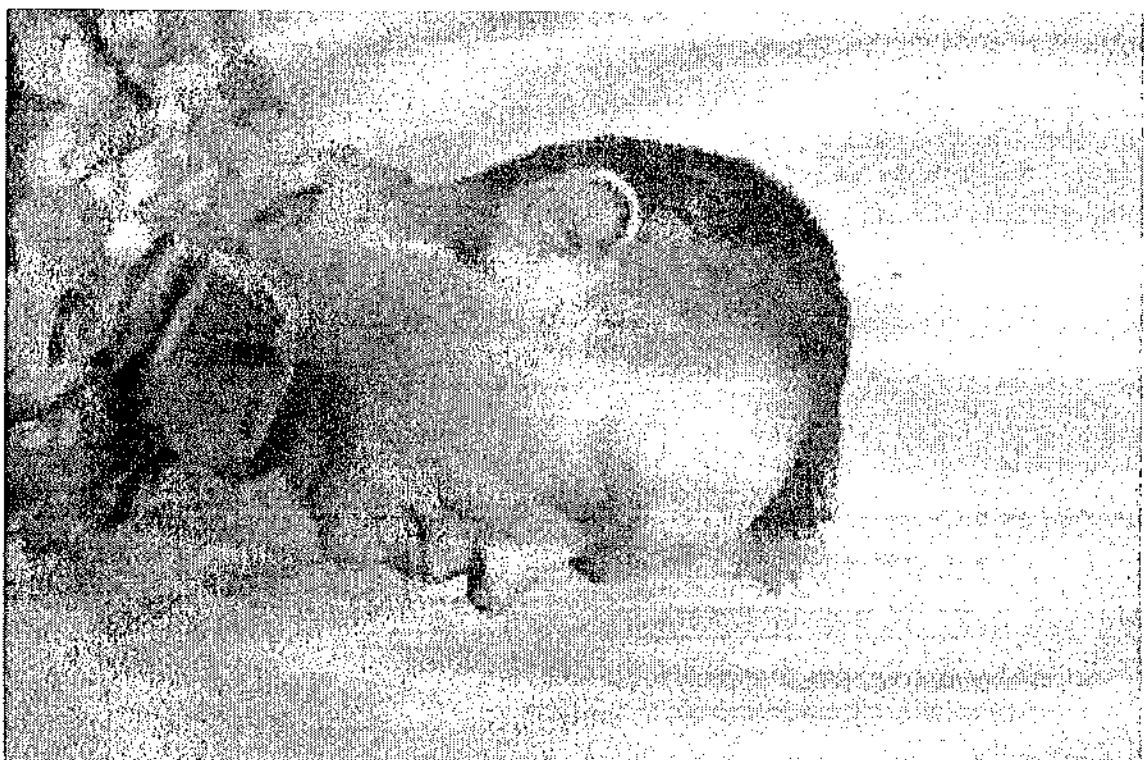
CIFAS

CENTRO DE INTELIGENCIA DE LAS FUERZAS ARMADAS

# OPERACIÓN PIZARRO

TOP SECRET





## SECOP-00 INFILTRADO

Previo al despliegue:

Esta misión sólo se le dará a BLACKWATERS. Normas a seguir:

- a) La misión de los mercenarios será la que se les indique en todo momento por el CONTRATANTE. No podrán ser comprados por el enemigo en ningún momento.
- b) Si la misión que se les ha encomendado es la de ESPIAR AL ENEMIGO delatando su posición, y siempre que no disparen, NO PODRÁN SER ATACADOS POR NADIE. Si son atacados podrán defenderse, sin que por ello pierdan su condición de espías.
- c) Si son atacados por sus CONTRATANTES, también podrán defenderse, pero en este caso se romperá el acuerdo y podrán ser sus servicios puestos en venta nuevamente.

## SECOP-04 VIVERES

En las coordenadas HQ un helicóptero nos ha dejado un cargamento de víveres para la misión. Es de vital importancia proveernos de agua. No sabemos dónde ha caído y es importante que lleguemos antes de que lo haga el enemigo y lo traslademos a nuestra base.

## SECOP-01 VENENOS (Enemigo)

El enemigo ha conseguido un depósito de agua. En vez de robársela dejaremos que se la beban, pero antes la envenenaremos. Introducid una barrita de veneno en un depósito enemigo. (Se hará con una luz química).

## SECOP-02 ARMAS Y TECNOLOGÍA

Se sabe por nuestro satélite espía que en las inmediaciones ha sido desmontado un trato con armas entre el bando enemigo y otros países de la OTAN. El trato no ha llegado a cerrarse, pero quedan los PLANOS DE LAS ARMAS. La información de la localización la tiene el LUGARTENIENTE enemigo. Deberán CAPTURARLO o ELIMINARLO. Sólo en ese momento podréis obtener la información de la localización de las caja con la información secreta.

LA ORGANIZACIÓN SERÁ NOTIFICADA DE LA CAPTURA O ELIMINACIÓN DEL LUGARTENIENTE Y ÉSTA INDICARÁ LA LOCALIZACIÓN DE LA CAJA CON LA INFORMACIÓN SECRETA.



## SECOP-02 1 CUENTAS SECRETAS

Información prioritaria encontrada en la caja con información secreta:

El enemigo tiene cuentas secretas en el extranjero con las que se financia. Uno de nuestros espías lo sacó a la luz, pero cuando iba a entregarnos la información del film que contiene esos datos, fue descubierto. Es prioritario localizar y recuperar el film con las imágenes. Para ello sabemos en que cuadrícula se encuentra el film, pues la información se encontraba en la caja.

## SECOP-03 ARTILLERÍA PESADA

Antes de las 12:00 horas dará comienzo esta misión y serán notificados ambos Generales.

Un cajón con munición para usar una unidad de ARTILLERÍA PESADA ha caído de un Super-Puma que lo transportaba. Es esencial recuperarlo antes de las 12:00 horas para poder utilizarla en H.

## SECOP-03 1 HELICOPTERO

A las 12:00 horas un helicóptero Super-Puma, de la caballería aérea, nos proporcionará munición para fusiles y una unidad de ARTILLERÍA PESADA. Si somos capaces de mantener la posición H a salvo durante 30 minutos, lograremos un perimetro de defensa que nos será proporcionado por una unidad aérea APACHE durante 15 MINUTOS. En ese momento podremos recargar municiones, montar la unidad de artilleria pesada con 3 soldados y notificar qué base enemiga destruiremos. Para ello deberemos NOTIFICAR A LA ORGANIZACIÓN LAS COORDENADAS a donde queremos disparar.

## SECOP-04 PRISIONEROS

Consigue algún prisionero enemigo y úsalo como moneda de cambio para conseguir algún objetivo. En caso de que tengan algún hombre tuyo, el intercambio será automático, por el mismo número de prisioneros.

## SECOP-05 RESCATE

Uno de nuestros espías fue liberado de la prisión inglesa en la que estaba. Nuestros comandos consiguieron sacarlo junto a otro prisionero, un alto mando enemigo, pero fueron abatidos en

la huida. Se conoce que el paradero de los presos es VVC. Su cometido es rescatarlo y llevarlo con vida hasta el CUARTEL GENERAL, donde esperarán a que un helicóptero lo evacue. Si es posible lleven también al prisionero enemigo. Calculamos que el helicóptero tardará 30 min. Si eliminan a nuestro VIP en el transcurso, la misión terminará. Los prisioneros visten con mono naranja.

~~SECOP-05~~ RESCATE (Enemigo)

(1) - 1

Si nuestro alto mando que fue liberado de la prisión inglesa es capturado por el enemigo, se deberá rescatar. Si es llevado al Cuartel General enemigo tendremos 30 minutos para rescatarlo antes de que un helicóptero lo evacue.