

OPERAZIONE COMANDANTE BIFF

**Prima Tappa Campionato Regionale Marche
F.I.G.T. Pattuglia a Corto Raggio**

Obiettivi

Gli obj sono sequenziali, le info ed eventuali materiali utili al proseguo della missione trovati durante il percorso potranno essere usati per il corretto completamento della stessa.

Il comando operativo ha individuato 7 obj :

OBJ 1 IL PILOTA

OBJ 2 IL VILLAGGIO

OBJ 3 LA QUERCIA della tortura

OBJ 4 COMANDANTE BIFF

OBJ 5 BASE MISSILISTICA

OBJ 6 ELICOTTERO ABBATTUTO

OBJ 7 ZONA DI RECUPERO

OBJ 1 - IL PILOTA (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403567 4758991

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403470 4759034

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403533 4758986

TEMPO 15 MINUTI

L'ultimo segnale del GPS di uno dei piloti da recuperare è arrivato da questa zona, non possiamo metterci in contatto con lui.

Sospettiamo sia prigioniero, bonificate la zona e trasportatelo fuori.

Probabilmente sarà ferito a causa dell'atterraggio di fortuna, preparatevi a trasportarlo fuori dall'area a rischio.

Riportatelo a casa ragazzi!

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- BONIFICARE LA ZONA
- COSTRUIRE UNA BARELLA DA SOCCORSO (TROVERETE MATERIALE IN LOCO)
- **TRE DI VOI SOPRAVVISSUTI ALLA FASE A** DOVRANNO PROVARE LA BARELLA PER VERIFICARE LA CORRETTA COSTRUZIONE, UNO DOVRA' STENDERSI SULLA BARELLA COSTRUITA E GLI ALTRI DUE DOVRANNO SOLLEVARLO E SPOSTARSI DI 5 METRI.

OBJ 2 - IL VILLAGGIO (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403449 4758966

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403386 4759000

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403348 4759000

TEMPO: 15 MINUTI

Nell'area troverete uno dei villaggi oppressi dal comandante Biff, Nakhsh, crocevia dei trasporti e centro di comunicazione strategico delle sue armate. Qui troverete un centro comunicazioni, dal quale regolarmente viene trasmessa una serie di messaggi per controllare che tutto si svolga secondo i piani e che la popolazione non si ribelli.

Liberate il villaggio dai miliziani, l'unica via d'accesso al centro comunicazioni è stata completamente minata, fate attenzione.

Inviare una comunicazione al comando centrale che vi permetta di lasciare il villaggio in sicurezza.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- ELIMINARE I DIFENSORI
- SMINARE LA STRADA DI ACCESSO AL CENTRO COMUNICAZIONI (UN PERCORSO SEGNATO DA NASTRO ROSSO E BIANCO ,TROVATE LE MINE CON L'UTILIZZO DI UNO STRUMENTO FORNITIVI DAGLI ORGANIZZATORI E SEGNATELE TRAMITE L'AUSILIO DI BANDIERINE. LA PROVA' SARA' VALIDA SOLO SE LE TROVERETE TUTTE)
- TRASMETTERE DATI AL COMANDO GENERALE . AVRETE UN SOLO TENTATIVO. SE SBAGLIATE LA PROVA NON SARA' SUPERATA.

OBJ 3 - LA QUERCIA della tortura (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403578 4759110

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403643 4759153

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403639 4759097

TEMPO 15 MINUTI:

La popolazione locale, stanca del dittatore Biff, sta organizzando cellule di resistenza che hanno chiesto il nostro aiuto.

Con delle ricognizioni sono riusciti ad individuare dove si trova l'altro pilota. Purtroppo dalle foto che ci hanno inviato è stato catturato e legato a una grande quercia, sospettiamo sia una trappola.

E' in fin di vita, liberatelo e portatelo via, fornirgli acqua e viveri potrebbe aiutarlo a raggiungere l'area sicura.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- ELIMINARE I DIFENSORI
- DISATTIVATE EVENTUALI ALLARMI/DISPOSITIVI DI SICUREZZA
(L'AREA MINATA SARÀ DELIMITATA DA NASTRO BIANCO/ROSSO, SE ATTIVERETE UN DISPOSITIVO L'OSTAGGIO SARÀ MORTO INSIEME AGLI OPERATORI ALL'INTERNO DELL'AREA BANDELLATA)
- LIBERATE IL NOSTRO UOMO

OBJ 4 - COMANDANTE BIFF (E+A con bunker)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403784 4758902

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403764 4758854

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403806 4758859

TEMPO 15 MINUTI

Un nostro infiltrato nella popolazione ha nascosto nel bosco dei vestiti per permettere ad uno di voi di penetrare nella base in modo da individuare la posizione delle guardie e altre informazioni utili.

Una volta effettuata la ricognizione, senza perdere troppo tempo, con una scusa cercate di uscire e tornare dai vostri compagni.

Attaccate la base, eliminate le guardie e il comandante Biff sicuramente si arrenderà.

Fate attenzione, il comandante è armato e aggressivo, indossa uno strano cappello russo.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- UN OPERATORE DOVRA' TRAVESTIRSI ED ENTRARE DISARMATO NELLA BASE (NEL CENTRO DELL'OBIETTIVO TROVERETE LA BANDIERA BIANCA) GLI ALTRI ASPETTERANNO SULLA BANDIERA VERDE.
- UNA VOLTA RACCOLTE LE INFORMAZIONI CHE RITIENE UTILI, POTRÀ USCIRE DALLA BASE COMPILANDO UN MODULO IN CUI DOVRÀ RISPONDERE A 5 DOMANDE RIGUARDANTI L'OBJ.
- RICONGIUNGERSI CON LA PROPRIA SQUADRA E ATTACCARE L' OBJ.
- ELIMINARE LE GUARDIE, LA TORRETTA PUO' ESSERE DISTRUTTA CON IL C4 (FORNITO DAGLI ORGANIZZATORI) COME DA REGOLAMENTO O UCCIDENDO LA GUARDIA SUL LATO SUD APERTO.
- PRENDERE VIVO IL COMANDANTE BIFF.

OBJ 5 - BASE MISSILISTICA (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403814 4758742

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403857 4758640

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403828 4758636

TEMPO 15 MINUTI

Un altro mercato importante per le organizzazioni criminali cecene è quello del petrolio, grazie alla vicinanza con i grandi centri di produzione caucasici e al passaggio di una serie di oleodotti.

Pare che la mafia cecena abbia costruito gran parte delle sue ricchezze iniziali rubando petrolio dagli oleodotti e rivendendolo al mercato nero. L'affare del petrolio è redditizio persino a livello locale. I numerosi pozzi e le piccole raffinerie artigianali - detti "samovar" e costruiti e sfruttati illegalmente nei villaggi già dalla fine del primo conflitto - sono spesso oggetto del racket da parte sia dei militari dei vari schieramenti sia dei gruppi criminali.

In questa zona troverete una postazione missilistica pesantemente difesa, dovrete conquistarla e sfruttarla per distruggere i loro stessi "samovar" segnalati sulle mappe.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- ELIMINARE I DIFENSORI
- ESEGUIRE PROVA CARTOGRAFICA

OBJ 6 - ELICOTTERO ABBATTUTO (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403778 4758781

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403758 4758712

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403765 4758700

TEMPO 15 MINUTI

Abbiamo individuato in questa zona i resti dell'elicottero abbattuto, il vostro compito è distruggerlo per nascondere tutte le prove della nostra presenza. Anche i ceceni probabilmente staranno cercando, dopo aver prelevato la scatola nera, di distruggerlo.

Sfruttate l'esplosivo portato dal geniere ceceno per far saltare l'elicottero e tutte le informazioni in esso contenute.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- ELIMINARE I DIFENSORI
- TROVARE LE INFORMAZIONI RIGUARDANTI L'ESPLOSIVO
- SEGUENDO LE ISTRUZIONI ATTIVATE L'ORDIGNO (AVRETE UN SOLO TENTATIVO) E L'ELICOTTERO PRENDERA' FUOCO COSI' DISTRUGGERETE TUTTE LE PROVE DELLA VOSTRA PRESENZA.

OBJ 7 - ZONA DI RECUPERO (A+E)

COORDINATA PORTA IN: 33T 0403594 4758754

COORDINATA AREA DI ESECUZIONE: 33T 0403563 4758781

COORDINATA PORTA OUT: 33T 0403585 4758810

TEMPO 20 MINUTI

Il nostro contatto che si doveva occupare della vostra esfiltrazione ha lasciato un pacco "regalo" in questa zona del bosco sicura.

Purtroppo gli uomini del comandante Biff l'hanno catturato e torturato fino alla morte, ma crediamo che non abbia parlato e che ancora non siano riusciti a capire cosa fosse questo pacco pieno di immagini e numeri da decifrare.

Trovate la frase in codice e cercate di decifrarla nel minor tempo possibile altrimenti mancherete il recupero dall'AO.

MODALITA' DI ESECUZIONE:

- ELIMINARE I DIFENSORI
- L' INFILTRATO PER AIUTARVI HA LASCIATO UNA FRASE IN CODICE CHE TROVERETE ADDOSSO A QUALCHE DIFENSORE
- DECIFRARE LE IMMAGINI E ALTRO CONTENUTE ALL'INTERNO DEL PACCO (CONTROLLARE TUTTI I LATI) TRAMITE L'UTILIZZO DI UN ENDOSCOPIO
- CHIAMARE IL CONTATTO TELEFONICO OTTENUTO PER PROCEDERE ALL'ESFILTRAZIONE

AVVISI

- L'area di gioco potrebbe essere attraversata da persone, animali, mezzi che non hanno niente a che fare con la manifestazione, prestate la massima attenzione.
- Nell'AO è presente una strada regolarmente percorsa da mezzi, attraversatela e percorretela sempre con prudenza.
- E' vietato avvicinarsi alle abitazioni in assetto tattico, seguite sempre il percorso indicato.
- E' assolutamente vietato danneggiare le strutture presenti sul campo che siano facenti parte della scenografia appositamente allestita o che siano già presenti nel terreno utilizzato per il gioco (recinzioni, cartelli, costruzioni...).
- La strada bianca per raggiungere il campo è in buone condizioni e percorribile con auto comuni, ma può essere pericolosa in quanto stretta e con elevata pendenza, guidate con prudenza.
- I moduli allegati per la registrazione degli atleti vanno compilati e consegnati al test armi.
- L'identificativo team e il canale radio da utilizzare vi verranno comunicati al briefing.

BUON DIVERTIMENTO