

"ANOTHER EUROPE"

SEMIFINALE NAZIONALE FIPS CAMPIONATO PCS 2022 PATTUGLIE COMBAT A SCENARI



ASD GHOSTS TEAM TORINO
CSAP - Coordinamento Soft Air Piemonte
FIPS - Federazione Italiana Pattuglie SoftAir

Front – Torino Ex opificio del I e polveri Domenica 25 Settembre 2022

SPECIFICHE DI GARA

- Gara Soft Air, organizzata dall'ASD Ghost Team di Torino in collaborazione con lo CSAP (Coordinamento Soft Air Piemonte), supporto tecnico della FIPS (Federazione Italiana Pattuglie Soft Air) e supporto arbitrale ONASP (Arbitri PCS FIPS).
- Specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari) per 14 Team (pattuglie) da 6 Giocatori.
- 5 Settori Obj a Struttura Primario, Secondario e Bonus.
- 1 Prova Speciale (Marcia Commando).
- Scenario Boschivo/Urbano.
- Difficoltà Tecnica > Medio/Alta
- Difficoltà Fisica > Medio/Alta
- Regolamento Applicato : Regolamento di Gioco PCS FIPS edizione 2022.

- Uso esclusivo di pallini biodegradabili, tassativamente di colore bianco.
- Tempo completo di Gara circa 3 Ore.
- Total Score di Gara > 8100 Punti. *(Esclusi i punti provenienti da eliminazione di attaccanti e difensori)*
- Dispositivo di Primo Soccorso presente sul posto.

ORARI DI GARA

Griglia Oraria di Partenza Team da concordare con le ASD partecipanti secondo i parametri regolamentari di assegnazione.

Primo Team > H 07:00 poi intervalli di partenza ogni 30 min.

Ultimo Team > H 13:30 > termina intorno alla H 16:30 (Fine Gara)

Si pregano cortesemente i Team di presentarsi al Controllo ASG e Operazioni Pre-Gara almeno un ora prima del proprio orario di partenza.

ATTREZZATURE TEAM (Di squadra ed Individual i)

- Torcia
- Tronchesine
- Foto Camera e/o Smart Phone in modalità foto.
- Necessario per prendere appunti.
- ASG Lunga con Silenziatore.
- Bussola.
- Goniometro / Righello.
- Kit Lab (Mascherina FFP2, Guanti in Lattice, Provetta in Plastica con Tappo)
- Vivamente consigliato caschetto e/o elmetto per la protezione del capo.

PARTECIPAZIONE E COSTO

- Partecipanti 14 Team, qualificatisi nei Campionati Regionali PCS; CSAP Piemonte, CSALi Liguria, CSAER Emilia Romagna, CSAT Toscana, CSALo Lombardia e CSAV Veneto.
- Costo di Partecipazione per ogni Team > 200,00 Euro

SERVIZIO RISTORO

Per tutta la durata dell'evento sarà presente sul posto il "Paninaro Carmelo".

CONTATTI

- **MAURO Mosca** (Serpe) > Presidente Ghost Team > **339.4692936**
- **PINO Pellitteri** (Micio) > Referente PCS FIPS Piemonte > **333.4616193**

"ANOTHER EUROPE"



ANTEFATTO

Anno 2030...

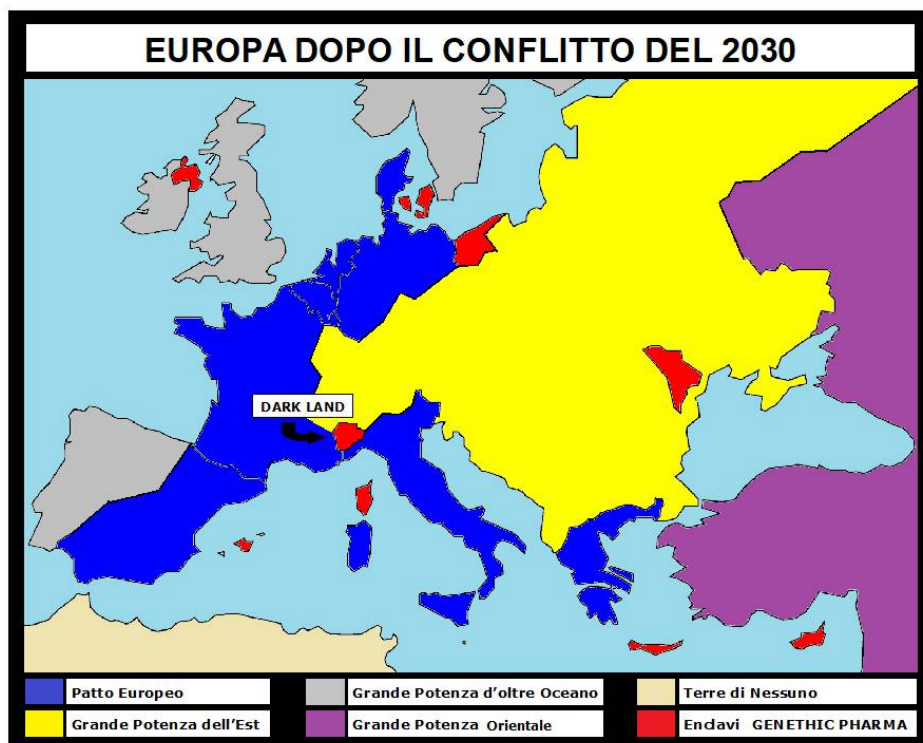
"L'ultimo decennio trascorso, ha rappresentato per tutto il Mondo, un periodo di tremendi cambiamenti; doveva essere l'era della coscienza umana, ma purtroppo le cose non sono andate proprio così!"

All'inizio del secondo decennio; l'umanità fu colpita da una tremenda pandemia, come non succedeva più da secoli, con la chiusura delle frontiere le economie mondiali ne risentirono in maniera catastrofica ed iniziarono a scarseggiare le materie prime e soprattutto le risorse energetiche. Questo creò un forte squilibrio tra gli stati, che favorì maggiormente i paesi con più risorse. A farne le spese, fu soprattutto l'Europa, la più indebitata a livello mondiale, la quale si ritrovò coinvolta in un conflitto, che iniziato nell'area tra Carpazi e Mar Nero con l'espansione territoriale dell'Unione Russa, si estese a macchia d'olio, coinvolgendo l'intero settore centro orientale del continente.

Gli Stati dell'Unione Europea, sicuri di un supporto da parte americana, scoprirono in breve tempo che il conflitto aveva creato un favorevole pretesto per fermarne la crescita a favore dell'economia d'oltre oceano; la conseguenza fu una forte crisi tra paesi dell'UE e gli Stati Uniti, con l'immediata cessazione di tutte le collaborazioni e l'inevitabile scioglimento della NATO.

Fu subito creata, la costituzione del nuovo "Patto delle Nazioni Europee" e delle Forze Armate Europee (European Force), per garantire la difesa di ciò che restava del vecchio continente. Al neo esercito aderirono soprattutto gli stati più occidentali, in pratica quelli territorialmente alla periferia del conflitto, ma che comunque pagarono un caro prezzo in vite umane e persero delle regioni e furono costretti a restringere i propri confini.

Il profilo territoriale europeo subì uno sconvolgimento epocale, cancellando così secoli di storia e antiche dispute a favore di un nuovo equilibrio geo-politico.



Nel 2035, a conflitto concluso; da questo nuovo scenario europeo, chi ne trasse gli immediati profitti furono le potenti multinazionali, soprattutto quelle legate alla produzione farmaceutica che grazie alla vendita dei vaccini, nel corso e dopo la pandemia e la piena neutralità durante tutto il conflitto, avevano raggiunto una potenza economica storicamente mai vista fin ora, capaci di finanziare i paesi favorevoli alla loro espansione surclassando così economicamente quei pochi stati sovrani rimasti contrari alle loro mire, soprattutto quelli del Patto Europeo, sin dall'inizio ostili alle politiche espansionistiche delle multinazionali.

In un mondo ormai interamente allo sbando, senza alcun controllo da parte di un authority di peso, forte della sua potenza economica, la "Genethic Pharma" è sicuramente tra tutte la più potente. La cui dimostrazione, di tale potere è testimoniata dal fatto, che tramite la forte liquidità sui mercati ed il tacito consenso delle attuali potenze extra europee ristrutturatesi dopo il conflitto, a cui fornisce gran parte delle sue tecnologie, è riuscita addirittura ad acquistare ampi territori in seno all'Europa, trovando terreno fertile soprattutto in quei paesi ed in quelle zone trasformate dal conflitto e passate in mano a nuovi poteri, creando così delle "Enclave", cioè delle zone delimitate da ben precisi confini e militarmente gestite. Quindi queste Enclave; sono costantemente controllate da un organizzato e ben armato esercito privato, formato da specialisti e comandato per lo più da ex ufficiali reduci dal conflitto.

L'unica cosa certa che sappiamo, proveniente fonti sicure, è che nelle Enclave, con massima segretezza, vengono effettuati degli studi ed esperimenti indirizzati allo sviluppo della "ingegneria e bioingegneria bellica".

Al momento, l'Enclave della Genethic Pharma più attiva risulta essere quella denominata "Dark Land", situata nel settore ovest-prealpino dell'Europa centro meridionale, proprio ai confini nord del Patto Europeo, dove una volta c'era la regione nord'Italiana del Piemonte.

I paesi aderenti al neo fondato "Patto", faticosamente in fase di riorganizzazione, sono gli unici che dichiaratamente non tollerano tale "egemonia privata" e da qualche tempo stanno lavorando congiuntamente per svelare i veri intenti della "Genethic Pharma", per scoprire se essa rappresenti l'ennesima minaccia ai propri confini e nel caso scongiurarla il prima possibile. Un'altra guerra, per quello che è rimasto della vecchia Europa, sarebbe veramente la catastrofe finale.

Al Comando Forze Speciali del Patto Europeo

Il Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Europee, raccolte le informazioni dei servizi segreti, riguardanti le attività svolte dalla "Genethic Pharma" nella zona indicata come "Dark Land", ubica nel settore pre-alpino del centro-sud Europa; con sicura certezza è in grado di affermare che nelle installazioni del sito indicato, comandato dalla enigmatica "Dottoressa Ketty" vengono svolti esperimenti riguardanti la creazione di nuove tecnologie per lo sviluppo bellico nel settore ingegneristico-chimico-batteriologico, sicuramente su commissione da parte del blocco delle potenze compiacenti. Tra questi sviluppi, anche un potente gas nervino capace di mietere migliaia di vittime in un raggio molto ampio.

In particolar modo, un sofisticato Drone, ma soprattutto il progetto che la Genethic Pharma definisce con la sigla BW30, cioè un "Big Warrior", una sorta di; "mezza macchina e mezzo soldato". Questo cyborg è studiato e programmato appositamente per avere le massime prestazioni in combattimento, ma non ancora al massimo dello sviluppo e fortunatamente vulnerabile.

Prove inconfutabili, che rafforzano ulteriormente l'ipotesi di un progetto di conquista da parte di tali potenze nei confronti degli stati del Patto Europeo, che come atto conclusivo porterebbe all'annientamento completo del blocco europeo ed a un finale e totale dominio mondiale da parte loro.

E' di immediata priorità: L'approntamento di squadre di incursione armata, con lo scopo di infiltrarsi in maniera rapida nella suddetta Zona Operazioni, svolgere una azione di ricognizione per verificare l'effettiva presenza delle minacce ipotizzate e se necessario agire di conseguenza

per sventare sul momento tutto ciò rappresenti un immediato pericolo, con azioni di eliminazione e sabotaggio.

Scopo Operativo di Missione

La missione; che le nostre squadre stanno per affrontare si svolgerà essenzialmente in 2 Fasi, con lo scopo; prima di inibire e di seguito annientare completamente tutto il sistema nemico nei suoi punti di comando e progresso tecnico, onde evitare un loro imminente attacco nei nostri confronti:

Fase 1

- Studio della documentazione fornita dal Comando Operazioni (Ordine di Missione e Pubblicazioni).

Fase 2

- Inserimento veloce in Zona Operazioni.
- Sabotaggio della Risorsa Elettrica.
- Inibizione delle Comunicazioni.
- Eliminazione dei sistemi di controllo e minaccia verso l'esterno.
- Eliminazione di tutte le minacce locali.

Fase 3

- Sabotaggio dei Sistemi Offensivi.
- Distruzione degli Armamenti di Minaccia.
- Distruzione dei Sistemi Sperimentali.
- Eliminazione dei Membri di Comando.

Seguirà Ordine di Missione ed Informazioni Aggiuntive dettagliate...
Preparate i vostri uomini a salvare l'Europa !

INFORMAZIONE ALLEGATE (RELEASE)

Release 01 > L' Alfabeto della Genethic Pharma
Release 02 > Il Profilo del Nemico
Release 03 > Codice Genethic Pharma
Release 04 > SB30 Big Warrior
Release 05 > Dottoressa Ketty
Release 06 > Direzione Azimut Nord tra due Punti
Release 07 > Combinazioni di Colori e Prelievo Tossina

REGOLE e DIRETTIVE SPECIFICHE DI GARA

Anche se previste e spiegate dal Regolamento di Gioco PCS FIPS applicato alla gara, per una maggiore attenzione e sicurezza di comprensione, soprattutto da parte dei giocatori, è bene elencare quelle che sono le regole applicate alle azioni ed elementi di gioco fondamentali durante le fasi della gara; di seguito descritte:

MINE

In alcuni Settori Obj è prevista la presenza di mine (Segnalata nello Story Board), del tipo e collocamento come descritto dalla Norma 123 del Regolamento di Gioco PCS FIPS. Da ricordare; che l'attivazione di una qualsiasi di esse da parte di un qualsiasi giocatore (che sia con meccanismo a pressione, a strappo, oppure a sensore laser o di movimento), comporta l'eliminazione del solo giocatore che ha causato la sua attivazione.

ZONE SICURE

Durante la missione sono previste delle operazioni che si dovranno svolgere in "Zone Sicure" (Indicate nel Book Obiettivi). Tali zone sono riconoscibili da un perimetro delimitato con bindella e segnalate dall'Arbitro di Settore. L'operatore/i collocati al loro interno per svolgere le azioni previste non possono essere ingaggiati dai difensori ed a loro volta non possono ingaggiare gli stessi. Se colpiti da eventuali pallini provenienti dalle azioni di gioco circostanti alla zona sicura, tali colpi sono da ritenersi nulli.

TRASPORTO OGGETTI

Ci sono azioni, durante il gioco, che prevedono il trasporto, oppure lo spostamento di oggetti, che siano essi attrezzatura, panetti di C4, ecc.

La procedura da seguire in questi casi, è la seguente:

Gli oggetti devono essere prelevati da un giocatore attivo (in vita, non eliminato) e da lui trasferiti o consegnati ad altro giocatore attivo. Se durante il trasporto il giocatore che ha in consegna tali oggetti viene colpito; dovrà immediatamente lasciare sul posto l'oggetto in fase di spostamento ed allontanarsi. L'oggetto potrà essere recuperato da un giocatore attivo del team che potrà proseguire l'operazione prevista. E così a seguire in caso di ulteriore eliminazione.

REGOLE D'INGAGGIO IN AMBIENTE URBANO

Gli ingaggi all'interno di edifici o costruzioni (ambienti chiusi), devono essere tassativamente eseguiti in modalità "colpo singolo".

Si può altresì, utilizzare la modalità a "raffica" se l'ingaggio avviene dall'interno degli edifici o costruzioni verso l'esterno, quindi sparando attraverso: aperture dei muri, porte e finestre; e viceversa, se l'ingaggio è dall'esterno verso l'edificio (sparando dentro aperture, porte e finestre).

Il mancato rispetto dell'utilizzo della modalità "colpo singolo" all'interno degli edifici e costruzioni, comporta l'immediata eliminazione arbitrale dei giocatori, siano essi attaccanti o difensori, inosservanti a tale regola.

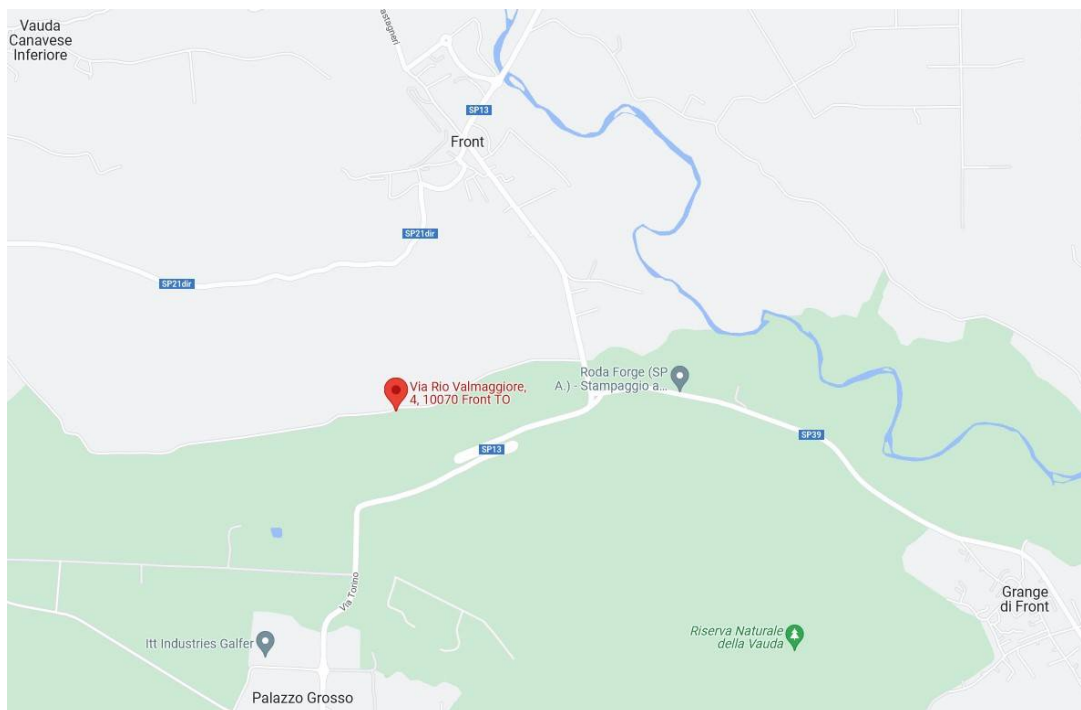
"BUON DI VERTI MENTO"

"Tutti i fatti narrati nella trama del gioco sono da considerarsi di ispirazione puramente fantasiosa, qualsiasi riferimento a fatti reali presenti e futuri è da considerarsi puramente casuale, stessa cosa vale per personaggi con involontarie ononimie"



COME RAGGIUNGERE IL CAMPO DI GIOCO

Indirizzo > Via Rio Valmaggione – Front (To) – Vecchio Opificio delle Polveri E.I.



- Da Tangenziale Nord di Torino A55
- Uscita Caselle direzione Aeroporto (Raccordo Stradale Torino Caselle Aeroporto)
- Uscita 03 (SP 460 di Ceresole) direzione Lombardore
- A Lombardore a SX per SP 39 (Circonvallazione di Rivarossa) direzione Rivarossa – Grange di Front
- All’innesto con SP 13 a DX
- Su SP 13 per 100 metri a SX per Via Rio Valmaggione
- Seguire Via Rio Valmaggione per circa 500 metri
- Siete giunti al Campo di Gioco

Posizione Geografica

32T 0394892 E
5013951 N

45° 16' 16" N
07° 39' 36" E

Qualche indicazione su
DOVE PERNOTTARE
IN ZONA

Hotel Motel & Residence "S" - Front

Via Giovanni, Via Roveda, 10, 10070 Front TO Tel. 333 587 8108

Best Western Plus Hotel Le Rondini

Via Parrocchia, 5, 10070 San Francesco Al Campo TO Tel. 011 927 9675

Hotel Rivarolo

Corso Indipendenza, 76, 10086 Rivarolo Canavese TO Tel. 0124 26097

Stella Bianca

Via Scarmagno, 7, 10010 Bessolo TO Tel. 339 269 9126

Hotel Flying

Via Torino, 34, 10077 San Maurizio Canavese TO Tel. 011 927 8550

Hotel Corona Grossa

Stradale Lanzo, 2, 10070 Balangero TO Tel . 0123 346225

*Purtroppo per motivi di spazio e sicurezza non sarà possibile campeggiare in
prossimità del campo di gioco.*









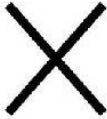








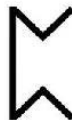







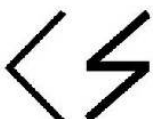


TOP SECRET



RELEASE 01

L'ALFABETO DELLA GENETHIC PHARMA

La Genethic Pharma, ha sviluppato una "Forma di Linguaggio" a lettere ispirandosi all'antico "ALFABETO RUNICO". Questa "Lingua", è molto usato all'interno delle proprie Enclave per indicare, titolare e specificare qualsiasi cosa che abbia una particolare importanza. Quindi, c'è da fare attenzione perché determinati documenti o indicazioni sono sempre scritti sotto forma di "Linguaggio Runico", ma fortunatamente traducibili nella nostra lingua.

| GENETHIC PHARMA CODE | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
|  A |  B |  C |  D |  E | |
|  F |  G |  H |  I |  J |  K |
|  L |  M |  N |  O |  P |  Q |
|  R |  S |  T |  U |  V | |
|  W |  X |  Y |  Z | | |

ESEMPIO :

 = UFFICIO



TOP SECRET



RELEASE 02

IL PROFILO DEL NEMICO



TRUPPE MERCENARIE

Sono soldati altamente qualificati per la difesa generale delle strutture.

Armamento : ASG Automatiche .

Compito : Difesa delle strutture ed interdizione delle minacce.



SNIPER

Sono tiratori scelti qualificati per la difesa di obiettivi sensibili.

Armamento : ASG Automatiche / Bolt Action (possono sparare sia in modalità singola che raffica)

Compito : Difesa da postazione fissa di strutture o materiali di particolare importanza.



OPERATORI TECNICI

Personale scientifico armato.

Armamento : ASG Corta a Colpo Singolo

Compito : Sperimentazioni ed operazioni di collaudo.



RELEASE 03

CODICE GENETHIC PHARMA

Il codice cifrato della Genethic Pharma, si basa un'operazione che viene chiamata sostituzione poli-numerica. Il suddetto codice necessita dell'uso della tavola quadrata, composta da numeri ordinati spostati di una unità.

La tavola è composta dalla lista decifrante scritta orizzontalmente in testa; le liste cifranti sono solo le 9 sottostanti ciascuna individuata dal loro primo numero che fa parte della chiave per cifrare.

| TAVOLA CIFRATURA | | | | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

Dato un CODICE CHIARO ed una CHIAVE DEL CODICE. Trovare il CODICE CIFRATO.

Per utilizzare la tavola e cifrare Codice Chiaro è necessario dunque possedere una;
CHIAVE DEL CODICE.

Ad esempio : **3679**.

A questo punto la tavola appena vista si riduce a cinque righe, costituita sempre dalla prima riga (da 0 a 9 e detta **stringa zero**) e dalle quattro righe che iniziano con i numeri della chiave.

La tavola che segue sarà quindi sufficiente per eseguire la cifratura:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |

CIFRARE IL CODICE CHIARO

Per cifrare; si dovrà prima di tutto scrivere i numeri della chiave sotto a quelli del codice chiaro e cercare, per ogni numero del chiaro, il corrispondente cifrato nell'incrocio tra la colonna individuata dal codice chiaro (quelli della prima riga) e la linea individuata dalla chiave.

CODICE CHIARO : 0473

CHIAVE : 3679

Nel nostro caso quindi:

Il primo numero 0 corrisponde al numero 3, trovato dall'incrocio tra la colonna identificata del numero 0 e la riga identificata il numero 3.

Al secondo numero 4 corrisponde il numero 0, trovato dall'incrocio tra la colonna 4 e la riga 6.

Al terzo numero 7 corrisponde il numero 4, trovato dall'incrocio tra la colonna 7 e la riga 7.

Al quarto numero 3 corrisponde il numero 2, trovato dall'incrocio tra la colonna 3 e la riga 9.

Quindi; il **CODICE CIFRATO** sarà: **3042**

PASSAGGI DI CIFRATURA

| | | | | | | | | | | | |
|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| Stringa ZERO | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | CODICE |
| CHIAVE | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | |
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| Codice Chiaro | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 3 0 4 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | |
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| | 7 | 8 | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |
| | 9 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |

E' consigliabile stampare e portare la Tavola di Cifratura

Another Europe"
Ghost Team Torino



RELEASE 04

SB30
BIG WARRIOR

TOP SECRET



Colpire ripetutamente il **TARGET** di colore arancio posizionato sul petto, per danneggiare il CPU del Big Warrior, quando viene colpito il target emette un rumore inequivocabile.

Il Big Warrior interrompe le sue funzioni vitali.

L'immagine di cui si dispone potrebbe, al momento della vostra missione, non corrispondere perfettamente alla realtà, per motivi di aggiornamento del prototipo, le indicazioni riportate per renderlo inefficace sono comunque esatte.

Another Europe"
Ghost Team Torino



RELEASE 05

DOTTORESSA KETTY



Nome : **Katiuscia**

Cognome : **Cooper Borisov**

Nik Name : **Ketty**

Data di Nascita : **3 luglio 1998**

Luogo di Nascita : **Denver – Colorado – USA**

Padre : **Gen. Mark Cooper** – US Marine Corps dal 1985 al 2022

Madre : **Dott.sa Svetlana Borisov** –
Microbiologa del Dipartimento Scientifico dell'Università di Mosca

Studi : **UCLA** – Università della California – L.A.
Università Lomonosov Mosca - Russia

Titoli : **Ingegnere Biomolecolare - Direttore Scientifico Genethic Pharma**

Formazione Militare : **US Army – Derod Dynamics CMP**

Incarico Attuale : **Comandante dell'Enclave Dark Land** per conto di Genethic Pharma



Non si sa molto della Dott.ssa Ketty, a tal punto che non sono mai state rintracciate delle sue foto negli archivi internazionali, sicuramente cancellate con l'ascesa al potere della Genethic Pharma, che come sappiamo copre con la massima segretezza tutte le figure di rilievo che lavorano al suo servizio, quindi per il momento non siamo in grado di dare un volto a questa emblematica e pericolosa figura.

Quello a noi noto, lo trovate elencato nel profilo personale della dottoressa; quindi ad oggi sappiamo che è figlia di un generale americano e di una scienziata russa, nata in America, dove si è pure formata scientificamente, con brillanti risultati.

Il padre, sicuro che prima o poi gli sarebbe stato utile l'ha sempre voluta preparata dal punto di vista militare, iniziandola presso la scuola che lui stesso comandava ed in seguito inviandola, in vari momenti della sua vita, a diversi stage di preparazione, tutti gestiti dalla Derod Dynamics CMP in Iowa.

Allo scoppio della guerra, le ultime notizie la davano in Europa Centro Orientale, dove stava eseguendo degli studi congiunti per le sue università.

Dopo di che, si sono perse le sue tracce, almeno fino ad oggi.



RELEASE 06

Direzione Azimut Nord tra due punti

COME ESEMPIO

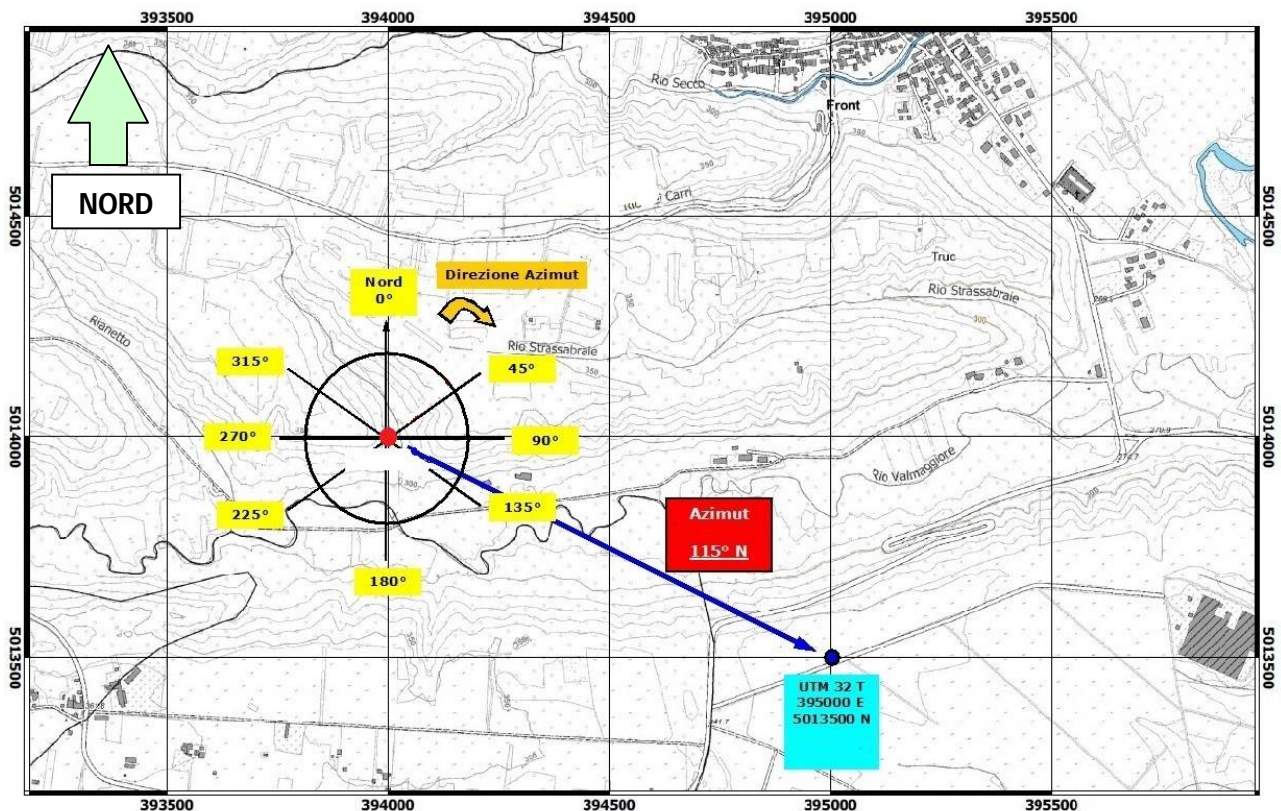
Noto : La vostra posizione, il **Punto Rosso** segnato sulla Carta IGM

Acquisite, per esempio, le Coordinate UTM :

32T
0395000 E
5013500 N

Tracciandole sulla carta si trova la posizione del **Punto Blu**

Quindi, per mezzo del goniometro a 0° a Nord, trovare l'Azimut, cioè la direzione in gradi dal **Punto Rosso** verso il **Punto Blu**, cioè il punto rilevato sulla carta.



Soluzione :

Direzione, **Azimut**, da Punto Rosso al Punto Blu espressa in gradi direzione nord, risulta essere uguale a **> 115° N**

Attenzione: questo è solo un esempio diverso come risultato da quello usato in gara.

"Another Europe"
Ghost Team Torino



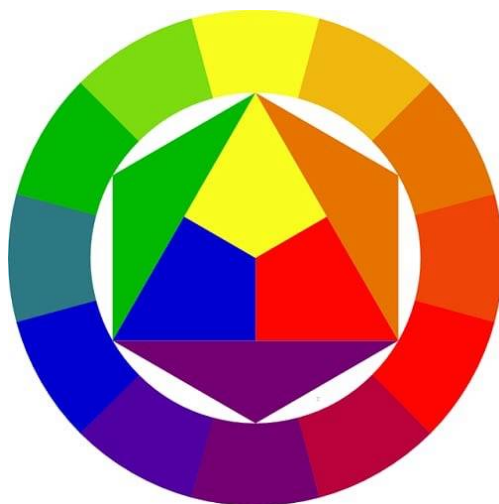
TOP SECRET



RELEASE 07

Combinazioni di Colori e Trasferimento del Liquido Tossina

Utile per la procedura di neutralizzazione della tossina.



Il liquido di colore verde ottenuto dovrà essere trasferito nell'apposita provetta in vostra dotazione.





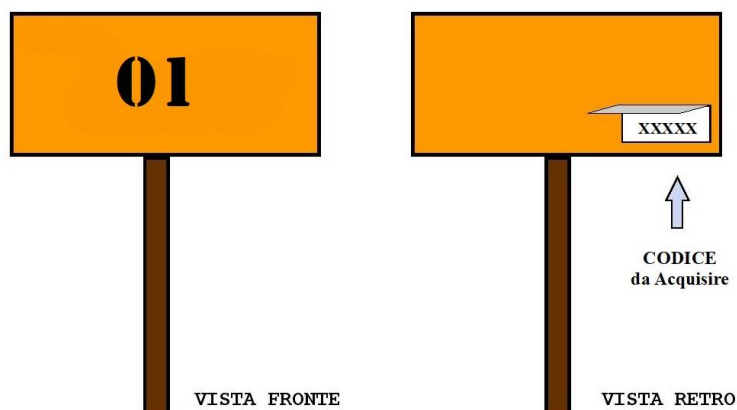
MARCIA COMMANDO & RECON CARTELLI

Inizio della missione all'ora a voi assegnata con inserimento rapido in Z.O. seguendo tragitto da Q.G. (IN Marcia) a OUT Marcia (in corrispondenza dell'IN Settore Obj 01) per una distanza di 1200 Mt. Tempo, da partenza ad arrivo, **verificato con due orologi sincronizzati**.



- **Scattare una foto con lo smart phone o fotocamera digitale in modalità "selfie" dei sei componenti del Team, dove si vedano distintamente i sei operatori e l'orario indicato sul display dell'orologio posizionato in prossimità del Q.G. indicato da Bandiera Verde.**
- **Percorrere il tragitto prestabilito per la Marcia Commando (indicato in figura) in un tempo massimo di 20 minuti. La Marcia Commando deve essere eseguita in maniera completa dai sei operatori del Team.**
- **Durante la Marcia; individuare i tre Cartelli Recon, contrassegnati con 01, 02, 03 in posizione defilata lungo il percorso della Marcia Commando.**
- **Acquisire (fotografare) il Codice Numerico, visibile sotto la "finestrella" dei tre cartelli. (Ognuno di questi è un "Codice Chiaro" da utilizzare per "decifrare" durante la gara).**

FAC-SIMILE CARTELLI



- **All'arrivo al Punto OUT Marcia indicato da Bandiera Gialla (punto di arrivo della Marcia Comando Prova); scattare una foto con lo smart phone o fotocamera digitale in modalità "selfie" dei sei componenti del Team, dove si vedano distintamente i sei operatori e l'orario indicato sul display dell'orologio posizionato in prossimità dell'OUT.**
- **Far visionare all'Arbitro del Settore Obj 01 le due foto scattate per il conteggio del tempo trascorso nella prova di Marcia Comando.**
- **Far visionare all'Arbitro le foto con i codici acquisiti durante la marcia.**

Attenzione: La differenza dell'ora fotografata alla partenza della Prova Speciale 01 e quella fotografata all'arrivo della prova, indicherà il tempo in minuti impiegato effettivamente per percorrere il tragitto e decreterà l'assegnazione del punteggio se esso risulterà essere non oltre i 20 minuti stabiliti.

Il punteggio della prova è in base ai cartelli ricogniti con rispettivi codici acquisiti. L'acquisizione eseguita; integrale o parziale dei cartelli, ma con arrivo oltre il tempo limite stabilito per la Marcia Comando, non dà diritto ad alcun punteggio del bonus.

Punteggio : Marcia Comando eseguita entro il tempo stabilito (20 minuti max)

1 Cartello Recon individuato e codice acquisito = 200 Punti

2 Cartelli Recon individuati e codici acquisiti = 200 Punti

3 Cartelli Recon individuati e codici acquisiti = 200 Punti

[Total Score Marcia Comando = 600 Punti]

Conservare i codici acquisiti.

I codici di eventuali cartelli non identificati e di fatto non acquisiti, saranno comunicati dall'Arbitro di Settore all'IN del Settore Obj 01 e dovranno essere custoditi dal Team per un utilizzo successivo durante il gioco.



SETTORE OBJ 01

"La Frontiera"

Dopo aver eseguito l'infiltrazione rapida, che vi ha portato ai confini della vostra Zona Operazioni, sarà necessario forzare il punto di ingresso alla "Frontiera" con l'eliminazione della sentinella al posto di blocco, da eseguire con un tiro preciso da parte di un vostro operatore sniper.

Una volta infiltrati, il vostro compito sarà quello di inibire con un sabotaggio la fonte che da energia a gran parte delle strutture del nemico. In oltre, sarà necessario il recupero delle frequenze radio su cui trasmette il nemico, per dar modo al vostro comando di inibire tutte le comunicazioni durante la vostra missione.

Sarà necessario utilizzare "l'alfabeto runico" per individuare delle informazioni.

"Sicura presenza di mine antiuomo all'interno del Settore Obj".

TEMPO DI GIOCO 20 Minuti.

BONUS 01

- **Eliminare con un preciso tiro sniper silenziato la sentinella a controllo del posto di blocco di frontiera.**

La sentinella è un manichino che indossa il dispositivo di marcatura sonora ARF composto da Vest + Elmetto. Il vostro operatore sniper avrà a disposizione tre (3) tiri in modalità colpo singolo, con ASG munita di silenziatore, da effettuarsi posizionato in "Zona Sicura".

Il Bonus 01 è da considerarsi acquisito se almeno un tiro va a segno sul vest o sull'elmetto e di conseguenza aziona il dispositivo sonoro di marcatura (indicatore del colpito).

OBJ PRIMARIO (Bandiera Rossa)

- **Cercare e trovare la Centrale Elettrica. Aprire l'ingresso della centrale per mezzo della combinazione. Staccare l'alimentazione del generatore.**

Per accedere nei locali della Centrale Elettrica utilizzare la Combinazione. Essa sarà la "Cifratura" del "Codice Chiaro" acquisito sul Cartello Recon 01" e il "Codice Chiave" scritto all'ingresso della Centrale Elettrica. L'inserimento della combinazione ha tentativi illimitati.

Il non riuscire ad aprire l'ingresso della Centrale Elettrica vanifica l'obiettivo.

L'alimentazione si interrompe portando l'interruttore del generatore in posizione Off.

OBJ SECONDARIO (Bandiera Bianca)

- **Cercare e trovare la Stazione Radio. Riconoscere al suo interno il documento con intestazione "CODICI RADIO". Fotografare chiaramente il documento.**

Nella Stazione Radio sono presenti svariati documenti, la cui intestazione è scritta in forma di alfabeto runico usato dal nemico e di cui voi siete a conoscenza. Decifrare ed individuare il documento esatto, fotografarlo chiaramente.

L'Arbitro di Settore controllerà l'esattezza del documento fotografato.

BONUS 02

- **Cercare e trovare i due dispositivi jammer che disturbano le vostre comunicazioni, quindi disattivarli.**

I due dispositivi sono due scatole con spia a luce verde attiva, per mezzo dell'interruttore centrale accendere la spia a luce rossa. Il Bonus è acquisito solo se tutti e due i dispositivi sono disattivati.

BONUS 03

- **Cercare e trovare la cassetta che contiene un documento in "runico" da tradurre.**

All'interno di una cassetta è contenuto un documento scritto in "runico", questo va tradotto. La traduzione esatta del documento va comunicata all'Arbitro per la verifica e la convalida.

(La traduzione del documento non da nessun riferimento per il prosieguo della missione.)

BONUS ESFILTRAZIONE

- **Almeno un operatore del Team di Attacco che esfiltra vivo (ancora in gioco) al punto OUT del settore nel tempo max. di 20 min.**

PUNTEGGI Settore OBJ 01

Obiettivo Primario > Generatore Staccato > + 500 Punti

Obiettivo Secondario > Documento Esatto Fotografato > + 300 Punti

Bonus 01 > Tiro Sniper Eseguito Correttamente > + 200 Punti

Bonus 02 > Entrambe (01 e 02) i Jammer Disattivati > + 200 Punti

Bonus 03 > Documento Cassetta Tradotto > + 200 Punti

Bonus Esfiltrazione > + 100 Punti

Difensore Eliminato > + 10 Punti

Attaccante Eliminato > - 10 Punti

Profilo Settore OBJ > Opzione 02 > Azioni Scollegate



SETTORE OBJ 02

"La Testa del Serpente"

Il simbolo della Genethic Pharma è un serpente; ed è arrivato il momento di tagliare la testa di questo serpente, andandolo a colpire nel cuore della propria operatività, le risorse sperimentali da cui la multinazionale trae la maggior parte dei suoi profitti.

In Zona Operazione, è stata rilevata la presenza dei laboratori sperimentali dove vengono eseguiti gli studi, verificati i progressi scientifici e messe a punto le nuove tecnologie create.

Nel complesso di installazioni del nemico è presente l'antenna usata per le trasmissioni a lungo raggio, il vostro comando, grazie alle vostre informazioni già comunicate, ha provveduto ad inibire tutte le frequenze radio criptate; ma ora è necessario mettere fuori uso l'antenna.

In oltre; in zona è presente il prototipo del nuovo "DRONE" in fase conclusiva di progettazione, quindi sarà necessaria la sua distruzione, utilizzando gli armamenti del nemico disponibili nell'area interessata alla vostra incursione; oltre che, la cancellazione definitiva del "macrochips" che ne comanda tutte le funzioni.

Nella zona, a difesa delle strutture tecniche, è stata segnalata la presenza dello temibile sniper detto il "Guercio", la sua eliminazione sarà sicuramente gradita al Comando Operazioni.

"Sicura presenza di mine antiuomo all'interno del Settore Obj".

TEMPO DI GIOCO 20 Minuti.

OBJ PRIMARIO (Bandiera Rossa)

- Cercare e trovare la cassa contenente l'SMS (Short Missile System) formato da tubo e missile.
- Aprire la cassa per mezzo della combinazione.
- Estrarre dalla cassa il sistema di lancio ed il missile.
- Caricare il missile nel tubo di lancio.
- Per mezzo del puntatore laser agganciare il bersaglio (Drone).
- Mantenere il sistema di puntamento stabile per almeno 10 secondi.

Per aprire la cassa contenente l'SMS utilizzare la Combinazione. Essa sarà la "Cifratura" del "Codice Chiaro" acquisito sul Cartello Recon 02" e il "Codice Chiave" scritto sulla cassa stessa. Una volta aperta la cassa, caricato il tubo di lancio; anche un solo giocatore (attivo, non eliminato) potrà trasferirsi con l'SMS armato nel quadrato di puntamento posto in Zona Sicura ed effettuare il puntamento del bersaglio (Drone). L'inserimento della combinazione ha tentativi illimitati. Il non riuscire ad aprire la cassa vanifica l'obiettivo.

Attenzione: Solo l'azione di puntamento è effettuata in Zona Sicura, il resto delle operazioni previste "no".

Se l'operatore che trasferisce l'SMS viene colpito, vale la regola del trasporto oggetti.

Sul Drone è applicato un catarifrangente (ben visibile) che colpito dal fascio laser del puntatore applicato sul tubo di lancio, rifletterà il fascio. Il giocatore che effettua il puntamento deve mantenere la posizione corretta (riflesso sul catarifrangente) per almeno 10 secondi.

OBJ SECONDARIO (Bandiera Bianca)

- Cercare e trovare il Laboratorio Tecnico. Aprire la teca e quindi prelevare il macrochip del drone al suo interno; per procedere alla sua cancellazione.

Nel laboratorio tecnico è custodito, in una teca trasparente chiusa, il sofisticato macrochip che permette al prototipo del drone di essere invisibile durante il volo. La teca è protetta da un sistema di allarme azionato da dei sensori di movimento; sarà quindi necessario, dopo aver sbloccato le chiusure, maneggiare con estrema cura la teca, per accedere al macrochip.

Attenzione :L'azionamento dell'allarme sulla teca vanifica la conquista dell'obiettivo.

Una volta aperta la teca prelevare il microchip e depositarlo nell'apposito alloggio affiancato alla teca, dove azionato il comando ON, questo subirà la cancellazione.

BONUS 01

- **Eliminare lo Sniper detto "il Guercio".**

Lo Sniper è identificabile (sempre se riuscite a vederlo) dai profili degli ostili che avete esaminato.

BONUS 02

- **Cercare e trovare l'apparato per le trasmissioni. Mettere fuori uso l'antenna per le comunicazioni radio.**

Una volta individuata la struttura con l'antenna radio, seguire il cavo di alimentazione dell'antenna e trovare la scatola di derivazione, al suo interno è collocato lo spinotto di collegamento. Staccare il collegamento.

BONUS 03

- **Cercare e trovare la cassetta che contiene un documento in "runico" da tradurre.**

All'interno di una cassetta è contenuto un documento scritto in "runico", questo va tradotto.

La traduzione esatta del documento va comunicata all'Arbitro per la verifica e la convalida.

(La traduzione del documento non da nessun riferimento per il prosieguo della missione.)

BONUS ESFILTRAZIONE

- **Almeno un operatore del Team di Attacco che esfiltra vivo (ancora in gioco) al punto OUT del settore nel tempo max. di 20 min.**

PUNTEGGI Settore Obj 03

Obiettivo Primario conquistato > Drone puntato correttamente > + 500 Punti

Obiettivo Secondario conquistato > Microchip Drone prelevato e cancellato > + 300 Punti

Bonus 01 > Sniper "Guercio" eliminato > + 200 Punti

Bonus 02 > Antenna radio staccata > + 200 Punti

Bonus 03 > Documento Cassetta Tradotto > + 200 Punti

Bonus Esfiltrazione > + 100 Punti

Difensore Eliminato > + 10 Punti

Attaccante Eliminato > - 10 Punti

Profilo Settore OBJ > Opzione 02 > Azioni Scollegate



SETTORE OBJ 03 "Il Prigioniero"

Vi trovate di fronte ad una situazione inaspettata che nessuno di voi e nemmeno l'Alto Comando Europeo poteva prevedere, nonostante il proficuo lavoro di intelligence eseguito dai servizi segreti prima della vostra missione.

C'è un "prigioniero" da liberare, ma purtroppo di esso non abbiamo ricevuto alcuna informazione, non sappiamo chi sia, come sia arrivato fin lì ed a quale nazionalità appartenga; ma sappiamo da fonte sicura che la sua liberazione è di vitale importanza per lo svolgimento della missione e soprattutto per portarla a termine con successo, evitandovi così un sacco di problemi pratici di operatività.

Viene tenuto in una prigione sotto il comando del famigerato e pericoloso Ivan Renko detto "Orso", famoso per aver operato come miliziano durante il conflitto ed ora, come molti altri, al soldo della Genethic Pharma in qualità di capo della sicurezza.

Vista l'occasione; la sua eliminazione a questo punto diventa di massima importanza.

In oltre, nella zona sono presenti dei prototipi, che seguendo il piano originario, vanno assolutamente distrutti.

TEMPO DI GIOCO 20 Minuti.

OBJ PRIMARIO (Bandiera Rossa)

- **Cercare e trovare la prigione. Utilizzare la combinazione (Codice Cifrato) per aprire la cella . Liberare il prigioniero (vestito con tuta arancio). Trasferirlo in zona sicura (segnalata), quindi fare svestire della tuta arancio il prigioniero ed armarlo.**

Per aprire la cella della Prigione utilizzare la "combinazione"...

Essa sarà un Codice Cifrato ottenuto dal "Codice Chiaro" del Cartello Recon 03 acquisito dalla ricognizione durante la marcia commando precedentemente effettuata ed il "Codice Chiave" che è il numero di reclusione riportato sulla tuta arancio del prigioniero.

L'inserimento della combinazione ha tentativi illimitati.

Nel caso, non si riesce ad aprire la cella, il giocatore impegnato nell'operazione di apertura potrà, in qualsiasi momento, richiedere ufficialmente all'arbitro presente di liberare il prigioniero; vanificando però la conquista dell'obiettivo.

Il prigioniero liberato potrà comunque continuare lo svolgimento delle successive azioni previste.

Trasferire il prigioniero nella Zona Sicura (segnalata da un perimetro bindellato), fino a quel punto il prigioniero non sarà ingaggiabile. Una volta messo al sicuro il prigioniero; esso potrà svestire la tuta arancio ed essere armato (le ASG non sarà difficile trovarle), da quel momento potrà partecipare con voi nelle azioni a seguire, come se fosse un elemento del vostro team.

OBJ SECONDARIO (Bandiera Bianca)

- **Cercare, individuare ed eliminare "Orso" il capo della sicurezza.**

Attenzione : Orso è armato e si difenderà.

BONUS 01

- **Nel Deposito Munizioni recuperare da una delle casse l'esplosivo C4. E con esso sabotare minandola la Batteria di Missili Antiaerei ubicata nel Settore Obj.**

Il C4 è in una cassa e dopo prelevato (un panetto solo) va posizionato alla base della rampa di lancio dei missili 01 e segnalato all'Arbitro di Settore.

BONUS 02

- **Nell'ufficio di Orso fotografare la procedura di disinnescamento della "Minibomba" . E tramite questa disinnescare la "Minibomba" ubicata nel Settore Obj.**

La procedura di disinnescamento è nell'ufficio di "Orso" il carceriere, una volta fotografata va comunque lasciata lì.

Attenzione : Per eseguire il disinnescamento servono due giocatori.

Tramite la foto, due (2) giocatori attaccanti attivi (in gioco) potranno eseguire il disinnescamento.

BONUS 03

- **Cercare e trovare la cassetta che contiene un documento in "runico" da tradurre.**

All'interno di una cassetta è contenuto un documento scritto in "runico", questo va tradotto. La traduzione esatta del documento va comunicata all'Arbitro per la verifica e la convalida.

(La traduzione del documento non da nessun riferimento per il prosieguo della missione.)

BONUS ESFILTRAZIONE

- **Almeno un operatore del Team di Attacco che esfiltra vivo (ancora in gioco) al punto OUT del settore nel tempo max. di 20 min.**

PUNTEGGI Settore Obj 02

Obiettivo Primario conquistato > Liberazione Prigioniero (azione completa) > + 500 Punti

Obiettivo Secondario conquistato > Orso (capo sicurezza) eliminato > + 300 Punti

Bonus 01 > Batteria Missili 01 minata C4 > + 200 Punti

Bonus 02 > Minibomba Disinnescata > + 200 Punti

Bonus 03 > Documento Cassetta Tradotto > + 200 Punti

Bonus Esfiltrazione > + 100 Punti

Difensore Eliminato > + 10 Punti

Attaccante Eliminato > - 10 Punti

Profilo Settore Obj > Opzione 02 > Azioni Scollegate



SETTORE OBJ 04 "Minaccia Chimica"

Sicuramente la minaccia più temibile di cui dispone la Genethic Pharma è un sistema di lancio costantemente puntato verso il centro della città del Patto Europeo più vicina, cioè Torino.

Il sofisticato sistema è capace di lanciare dei temibili dispositivi carichi con un letale gas nervino capace di uccidere chiunque si trovi nel raggio di 10 km dal punto di caduta.

Diviene così di vitale importanza, spostare la direzione del sistema per scongiurare la minaccia, in modo tale che, in caso di lancio il proiettile vada a cadere in una zona priva di insediamenti urbani, e l'unico modo per sapere quale zona sia veramente idonea a non causare danni mortali è quello di identificare le esatte coordinate del punto di caduta.

Ma la minaccia non è del tutto scongiurata finché, non si trova il modo di neutralizzare la tossina sintetizzata nel laboratorio chimico e prelevarne un campione.

Nel complesso è stata segnalata la presenza di due bagagli, lasciati lì dal "Capo Supremo" dell'Enclave Dark Land, la dottoressa che tutti chiamano "Ketty", di cui avete ricevuto, ciò che sappiamo di lei, in un suo profilo.

Bagagli, lasciati lì nel momento in cui è dovuta rientrare al suo quartier generale perché allarmata dalla vostra presenza. Nei bagagli sono contenuti gli effetti personali di Ketty e dei documenti segreti, informazioni utilissime per concludere con successo la missione.

Nella zona, a difesa delle strutture tecniche ed a coprire la fuga a Ketty, è stata segnalata la presenza dello temibile sniper detto lo "Strabico", la sua eliminazione sarà sicuramente gradita al vostro Comando Operazioni.

TEMPO DI GIOCO 20 Minuti.

OBJ PRIMARIO (Bandiera Rossa)

Cercare e trovata la postazione del Sistema di Lanci ed operare come segue con le indicazioni presenti sul posto :

- **Foglio Lista di Tiro > Indicazione in runico "ZONA X" (da tradurre).**
- **Rilevare Coordinate UTM > Corrispondenti a "ZONA X".**
- **Mappa IGM UTM con segnato il punto in cui siete > Identificare il punto della "ZONA X" per mezzo delle coordinate trovate.**
- **Ruotare il Sistema e direzionarlo nella nuova posizione della "ZONA X".**
- **Comunicare all'Arbitro di Settore la direzione espressa in Gradi Azimut Nord per colpire la "ZONA X".**

Nella postazione del Sistema di Lancio, è presente :

Un foglio o documento con una lista, scritta in "runico" che indica varie zone di lancio possibili. Identificare (traducendo la lista) la voce "ZONA X" e le corrispondenti Coordinate Cartografiche del suo bersaglio di lancio.

Nella postazione del Sistema di Lancio, è anche presente :

Una Carta Topografica IGM UTM (Scala 1:10.00) che indica con "Punto Rosso" la posizione in cui è piazzato il Sistema di Lancio (Cioè la vostra posizione).

Stimare sulla Carta IGM il punto esatto indicato in coordinate trovato nella lista alla voce "ZONA X".

Con l'aiuto del goniometro a vostra disposizione trovare la giusta direzione in gradi (Azimut Nord) del punto dove vi trovate (Sistema di Lancio) e il bersaglio "ZONA X".

Ruotare il Sistema di Lancio nella giusta direzione verso il punto stimato.

L'obiettivo è da considerarsi conquistato se la direzione in gradi è corretta con uno scarto massimo di 5° (orario – antiorario).

L'arbitro di settore constaterà la correttezza della direzione (Azimut) indicata.

OBJ SECONDARIO (Bandiera Bianca)

- **Cercare e trovare il laboratorio chimico. Prima di accedervi, è obbligatorio vestire la mascherina ed i guanti. Operare sui recipienti, con dosaggio dei liquidi esatto, in modo da neutralizzare la tossina del gas nervino. Quindi, prelevare un campione di "tossina neutralizzata" ed esfiltrarlo all'OUT di Settore.**

Per accedere al Laboratorio Chimico, qualsiasi operatore, deve necessariamente indossare/vestire la mascherina ed i guanti in dotazione. All'interno del Laboratorio Chimico, ci sono dei recipienti che contengono liquidi di diversi colori, identificabili dall'etichetta in "runico" apposta su ognuno di loro. Identificare quindi, i due contenitori di cui i liquidi contenuti e miscelati tra loro danno una soluzione di colore verde; versare 10 ml (1 cl) come somma dei due liquidi miscelati [quindi 5 ml (0.5 cl) di uno e 5 ml (0.5 cl) dell'altro liquido], nel contenitore vuoto (beker in plastica con indicatore graduato di dosaggio) presente nel laboratorio, sarà possibile utilizzare per eseguire il dosaggio con precisione gli strumenti di dosaggio presenti nel laboratorio (siringa, contagocce, ecc.). il Liquido prodotto (10 ml - 1 cl) dovrà essere di colore verde. La tossina sarà così neutralizzata. Trasferire quindi il liquido nella provetta in vostra dotazione ed esfiltrare questa all'OUT con un operatore attivo (in vita non eliminato) per la successiva verifica arbitrale.

Attenzione : Qualsiasi operatore che accede nel laboratorio non protetto (quindi senza mascherina + guanti) è da considerarsi intossicato, quindi morto ed eliminato.

Attenzione : Eseguire il dosaggio del liquido (5 ml + 5 ml = 10 ml) in maniera più precisa possibile per evitare sprechi di liquido, l'eccessivo utilizzo dei liquidi oltre le quantità indicate vanifica la riuscita dell'obiettivo.

BONUS 01

- **Eliminare lo Sniper detto "lo Strabico".**

Lo sniper è identificabile (sempre se riuscite a vederlo) dai profili degli ostili che avete esaminato.

BONUS 02

- **Cercare e trovare una bagaglio contenente la Procedura di Disinnesco di un Ordigno Atomico e la mappa del QG nemico da utilizzare nel Settore Obj 05.**

Nel Settore Obj è presente un bagaglio in cui al suo interno ci sono svariati documenti tra cui uno con la Procedura di Disinnesco ed uno con la Mappa del QG, da utilizzare nel Settore Obj 05.

Aperta la valigetta, identificato i documenti esatti, fotografare nitidamente la Procedura e la Mappa del QG..

L'Arbitro di Settore valuterà all'OUT la correttezza del Documento Procedura e della Mappa fotografate.

In caso di Bonus 02 non eseguito, sarà lo stesso arbitro a comunicare al team la Procedura e la Mappa del QG per essere fotografati.

BONUS 03

- **Cercare e trovare un bagaglio contenente la foto di Ketty da utilizzare nel Settore Obj 05. In oltre, un documento in "Runico" da tradurre.**

Nel Settore Obj è presente un bagaglio in cui al suo interno ci sono gli effetti personali tra cui delle foto ricordo della dottoressa Ketty, sicuramente tra una di esse è ritratta anche lei e per questo vi saranno utili le informazioni ricevute su di lei.

Una volta aperto il bagaglio, fotografare nitidamente la Foto esatta di Katty.

In oltre, nel bagaglio è presente un documento in "runico" che va tradotto.

L'Arbitro di settore valuterà all'OUT di Settore la correttezza della Foto e l'esattezza della traduzione del documento (*la traduzione non è rilevante per il prosieguo della missione*).

In caso di Bonus 03 non eseguito, sarà lo stesso arbitro a mostrare la Foto di Ketty al team.

BONUS ESFILTRAZIONE

- Almeno un operatore del Team di Attacco che esfiltra vivo (ancora in gioco) al punto OUT del settore nel tempo max. di 20 min.

PUNTEGGI Settore Obj 04

Obbiettivo Primario conquistato > Mortaio direzionato correttamente > + 500 Punti

Obbiettivo Secondario conquistato > Provetta Tossina Neutra All'OUT > + 300 Punti

Bonus 01 > Sniper "Strabico" eliminato > + 200 Punti

Bonus 02 > Foto di Mappa QG e Procedura Disinnesco Ordigno Atomico > + 200 Punti

Bonus 03 > Foto esatta di Ketty fotografata e traduzione documento corretta > + 200 Punti

Bonus Esfiltrazione > + 100 Punti

Difensore Eliminato > + 10 Punti

Attaccante Eliminato > - 10 Punti

Profilo Settore OBJ > Opzione 02 > Azioni Scollegate

Another Europe"
Ghost Team Torino



SETTORE OBJ 05

"EUROPA o MORTE"

Ci siete ragazzi, siete giunti all'ultimo atto della vostra missione.

Vi introdurrete in un complesso di fabbricati, che rappresentano di fatto il cuore del comando nemico. Se tutto fin ora è andato bene sapete come è fatto il posto e chi è Ketty.

Infatti, dal momento in cui siete riusciti a interdire le loro comunicazioni, il nostro satellite è riuscito ad individuare nel complesso di fabbricati, la presenza della dottoressa Ketty; quale occasione migliore per voi, se non quella di toglierla di mezzo.

Attenzione però, l'eliminazione di Ketty ed anche il suo fallimento, sicuramente allarmerà tutta la guarnigione, causando come previsto dai protocolli della Genethic Pharma in caso di violazione di una sua Enclave, l'immediato innesco di un ordigno atomico di bassa intensità, ubicato nel complesso di fabbricati, ma capace comunque di distruggere tutta l'Enclave ed i suoi segreti.

Ma c'è un'ultima possibilità e se la fortuna vi aiuterà; grazie alla procedura di disinnescamento recuperata ed il vostro tempismo, sicuramente la cosa andrà per il verso giusto.

L'ultima vero ostacolo tra voi e il disinnescamento della bomba è rappresentata da un "Big Warrior", programmato appositamente, in un caso come questo, alla strenua difesa della bomba.

Ma voi sapete perfettamente come metterlo fuori uso.

Se tutto dovesse andare bene, prima di recarvi al punto di esfiltrazione e recupero, distruggete tutto ciò che sarà possibile del QG nemico.

In bocca al lupo ragazzi... Ci si vede all'uscita !

TEMPO DI GIOCO 20 Minuti.

BONUS 01

- **Eliminare la Dottoressa Ketty".**

La dottoressa Ketty è il vostro bersaglio, sarà sicuramente accompagnata dalla sua guardia del corpo. Il vostro operatore sniper avrà a disposizione una sola occasione; due tiri in rapida successione in modalità colpo singolo, con ASG munita di silenziatore, da effettuarsi posizionato in zona sicura. Dalla zona sicura ad eccezione dei tiri a disposizione, lo sniper non potrà ne sparare ulteriormente all'esterno della zona e altresì non potrà essere ingaggiato.

Il Bonus 01 è da considerarsi acquisito se almeno uno dei due tiri in rapida successione va a segno su qualsiasi parte del corpo di Ketty.

Comunque nei due casi; che Ketty sia eliminata oppure che l'eliminazione non vada a buon fine, scatterà l'allarme e la guardia del corpo si attiverà.

Ketty è armata e solo nel caso in cui Ketty non sia colpita, potrà difendersi.

L'eliminazione di Ketty in qualsiasi altra fase di gioco del Settore Obj, diversa dal Bonus 01, non dà punteggio, se non quello previsto per un qualsiasi difensore.

OBJ SECONDARIO (Bandiera Bianca)

- **Neutralizzare il "Big Warrior"**

Attenzione : Il Big Warrior sviluppa un volume di fuoco impressionante, con una potenza doppia rispetto ai normali dispositivi di tiro.

Il Big Warrior (mod. BW30) può essere "definitivamente bloccato" se viene colpito ripetutamente sul bersaglio che ha collocato sul petto (chiaramente visibile) il quale emette un

rumore metallico ben distinguibile. In questo caso; il Big Warrior neutralizzato smetterà di essere ostile.

OBJ PRIMARIO (Bandiera Rossa)

- **Disinnescare l'Ordigno Atomico.**

Per disinnescare l'Ordigno Nucleare, operare sul dispositivo seguendo correttamente la Procedura di Disinnesco acquisita nel Settore Obj 04.

Solo quando la bomba si spengerà, avrete conquistato l'obiettivo.

BONUS 02

- **Solo in uno dei Deposito Munizioni, da una delle casse recuperare quattro (4) panetti di esplosivo C4. E minare i quattro angoli dell'edificio principale del QG.**

Il C4 è in una cassa, posizionata in uno solo dei Depositi Munizioni presenti nel complesso di edifici, dopo aver prelevato solo 4 panetti, ognuno di essi va posizionato alla base di ognuno dei 4 angoli dell'edificio principale del complesso di fabbricati, nel punto chiaramente segnalato, a fine operazione segnalare all'Arbitro di Settore.

Il punteggio da acquisire è in base al numero di panetti di C4 correttamente posizionati, secondo il seguente schema:

1 Panetto C4 posizionato correttamente > 50 Punti
2 Panetti C4 posizionati correttamente > 100 punti
2 Panetti C4 posizionati correttamente > 150 punti
2 Panetti C4 posizionati correttamente > 200 punti

*Deroga al Regolamento di Gioco PCS
Articoli 37 e 116*

BONUS 03

- **Riuscire a far esfiltrare vivi almeno tre operatori del vostro team.**

Il Bonus 03 è da considerarsi acquisito se al metro tre giocatori attivi (non eliminati) del vostro team esfiltrano entro il tempo consentito nel Settore Obj (20 min).

BONUS ESFILTRAZIONE

- **Almeno un operatore del Team di Attacco che esfiltra vivo (ancora in gioco) al punto OUT del settore nel tempo max. di 20 min.**

PUNTEGGI Settore Obj 05

Obiettivo Primario conquistato > Ordigno Atomico disinnescato > + 500 Punti
Obiettivo Secondario conquistato > Big Warriors disattivato > + 300 Punti
Bonus 01 > Ketty melinata dal vostro sniper > + 200 Punti
Bonus 02 > Edificio QG minato > + 50 Punti (1 Panetto) > + 100 Punti (2 Panetti) > + 150 Punti (3 Panetti) > + 200 Punti (4 Panetti)
Bonus 03 > Almeno 3 Operatori vivi esfiltrati > + 200 Punti
Bonus Esfiltrazione > + 100 Punti
Difensore Eliminato > + 10 Punti
Attaccante Eliminato > - 10 Punti

Profilo Settore OBJ > Opzione 02 > Azioni Scollegate

| | |
|-----------------------|---------------------|
| SETTORE OBJ 01 | La Frontiera |
|-----------------------|---------------------|

| | | | | |
|----------------------|--------------------|---|-----------------|-----|
| IN Settore | | | Bandiere Verdi | |
| Bonus 01 | Tiro Sniper | Manichino ARF | No Bandiera | 200 |
| Obiettivo Primario | Centrale Elettrica | Disattivare Generatore - Interruttore Off | Bandiera Rossa | 500 |
| Obiettivo Secondario | Stazione Radio | Fotografare Documento Codici Radio | Bandiera Bianca | 300 |
| Bonus 02 | Jammer 01 e 02 | Disattivare i Dispositivi Jammer | No Bandiera | 200 |
| Bonus 03 | Traduzione Doc. | Tradurre documento runico nella cassa | No Bandiera | 200 |
| Bonus Esfiltrazione | All'IN Settore | Almeno un Operatore Attivo Esfiltrato | No Bandiera | 100 |
| OUT Settore | | | Bandiere Gialle | |

1500

| | |
|-----------------------|--------------------------|
| SETTORE OBJ 02 | Testa di Serpente |
|-----------------------|--------------------------|

| | | | | |
|----------------------|------------------|---|-----------------|-----|
| IN Settore | | | Bandiere Verdi | |
| Obiettivo Primario | Drone | Agganciare Drone con Laser 10 sec. | Bandiera Rossa | 500 |
| Obiettivo Secondario | Laboratorio Tec. | Cancellazione Macrochip | Bandiera Bianca | 300 |
| Bonus 01 | Sniper Guercio | Eliminare Sniper Guercio | No Bandiera | 200 |
| Bonus 02 | Antenna Radio | Staccare Spinotto Alimentazione Antenna | No Bandiera | 200 |
| Bonus 03 | Traduzione Doc. | Tradurre documento runico nella cassa | No Bandiera | 200 |
| Bonus Esfiltrazione | All'IN Settore | Almeno un Operatore Attivo Esfiltrato | No Bandiera | 100 |
| OUT Settore | | | Bandiere Gialle | |

1500

| | |
|-----------------------|-----------------------|
| SETTORE OBJ 03 | Il Prigioniero |
|-----------------------|-----------------------|

| | | | | |
|----------------------|-----------------------|---------------------------------------|-----------------|-----|
| IN Settore | | | Bandiere Verdi | |
| Obiettivo Primario | Prigione | Liberare il Prigioniero | Bandiera Rossa | 500 |
| Obiettivo Secondario | Orso | Eliminare il Carceriere Orso | Bandiera Bianca | 300 |
| Bonus 01 | Batteria Missilistica | Sabotare con C4 Batteria Missili | No Bandiera | 200 |
| Bonus 02 | Minibomba | Disattivare Minibomba con Procedura | No Bandiera | 200 |
| Bonus 03 | Traduzione Doc. | Tradurre documento runico nella cassa | No Bandiera | 200 |
| Bonus Esfiltrazione | All'IN Settore | Almeno un Operatore Attivo Esfiltrato | No Bandiera | 100 |
| OUT Settore | | | Bandiere Gialle | |

1500

| SETTORE OBJ 04 | | Minaccia Chimica | | |
|-----------------------|-------------------|---|-----------------|-------------|
| IN Settore | | | Bandiere Verdi | |
| Obiettivo Primario | Sistema di Lancio | Dierzione Gradi Azimut Nord | Bandiera Rossa | 500 |
| Obiettivo Secondario | Laboratorio Chim. | Neutralizzare Tossina - Liquido Verde | Bandiera Bianca | 300 |
| Bonus 01 | Sniper Strabico | Eliminare Sniper Strabico | No Bandiera | 200 |
| Bonus 02 | Bagaglio 01 | Mappa QG + Procedura Disinnesco Bomba Atomica | No Bandiera | 200 |
| Bonus 03 | Bagaglio 02 | Foto Ketty + Traduzione Doc Runico | No Bandiera | 200 |
| Bonus Esfiltrazione | All'IN Settore | Almeno un Operatore Attivo Esfiltrato | No Bandiera | 100 |
| OUT Settore | | | Bandiere Gialle | |
| | | | | 1500 |

| SETTORE OBJ 05 | | Europa o Morte | | |
|-----------------------|----------------|---------------------------------------|-----------------|-------------|
| IN Settore | | | Bandiere Verdi | |
| Bonus 01 | Ketty | Tiro Sniper per Eliminare Ketty | No Bandiera | 200 |
| Obiettivo Secondario | Big Warrior | Mettere Furi Uso il Supersoldato | Bandiera Bianca | 300 |
| Obiettivo Primario | Bomba Atomica | Disinnescare Bomba Atomica | Bandiera Rossa | 500 |
| Bonus 02 | Minare QG | Piazzare C4 Angoli QG - Multipli di 4 | No Bandiera | 200 |
| Bonus 03 | Al 3 Fuori | Esfiltrare Attivi Almeno 3 Attaccanti | No Bandiera | 200 |
| Bonus Esfiltrazione | All'IN Settore | Almeno un Operatore Attivo Esfiltrato | No Bandiera | 100 |
| OUT Settore | | | Bandiere Gialle | |
| | | | | 1500 |

| MARCIA COMMANDO | | | | |
|------------------------|----------------|---|-----------------|------------|
| IN Marcia | | | Bandiera Verde | |
| Bonus Unico | Cartelli Recon | Acquisire Codici Cartelli - 200 punti X | No Bandiera | 600 |
| OUT Marcia | | | Bandiere Gialle | |
| | | | | 600 |