

OPERAZIONE "IRONMAN"



Comando originatore : BARRACUDA 7.62
Località di diramazione : S. Benedetto del Tronto
GDO: 03/05/2011

Riferimenti:

Cartografia: Topografia, Datum ED50, Zona 33T, Proiezione UTM, scala 1:10000

Fuso orario: UTC + 2

1) SITUAZIONE

ANTEFATTO

Stephan Sponge, un trafficante di armi ricercato in diversi stati. Gli agenti del Bureau gli stanno dando la caccia già da qualche anno, ma non sono mai riusciti a coglierlo con le mani nel sacco. E' come se Sponge conoscesse in anticipo tutte le loro mosse ed ogni volta riesce a fuggire o a non farsi trovare affatto. Stavolta però, ha fatto infuriare il Pentagono. Una settimana fa è stato fotografato mentre si incontrava nella periferia di Washington con un personaggio misterioso. Ancora non conosciamo l'identità del suo interlocutore, ma forse sappiamo cosa Sponge abbia ottenuto da lui. Si pensa siano informazioni e codici di accesso per introdursi nella base militare di Fort Detrik.

La notte scorsa, un commando ha fatto irruzione nella base, ha eliminato le sentinelle di guardia, ha superato i sistemi di sicurezza e si è introdotto nel caveau dal quale ha portato via gli schemi e il prototipo di un progetto militare top secret. Si tratta di un microchip, un gioiello di alta tecnologia destinato a controllare una potente macchina da guerra, un drone da caccia dotato di intelligenza artificiale e denominato IRONMAN. Un giocattolo del genere è il desiderio di qualsiasi signore della guerra. E' fondamentale recuperarlo prima che finisca nelle mani di qualche potenza ostile.

Attualmente Sponge si nasconde in un piccolo villaggio sulle montagne di Comunanza. Da alcuni mesi l'FBI ha inserito un infiltrato nell'organizzazione, nome in codice "Zio Joe". Oggi abbiamo avuto un contatto con lui. Ci ha parlato di una missione notturna alla quale hanno preso parte i migliori uomini, e di un grosso affare che si sta organizzando. Crede inoltre di essere stato "bruciato", gli uomini di Sponge cominciano a sospettare di lui e la sua copertura sta per saltare. Questo è il momento giusto per eliminare definitivamente Sponge dalla scena.

Presupposto tattico :

a) forze nemiche:

Sul territorio sono presenti diverse unità nemiche, truppe non regolari, soldati mercenari ingaggiati da Sponge. Essi sono dislocati su tutta l'area sia a difesa di postazioni fisse che pattuglianti vie principali e sentieri di collegamento tra punti sensibili.

b) forze amiche:

Sul luogo è presente un'agente infiltrato dell' FBI operante sotto copertura, nome in codice "Zio Joe".
E' necessario stabilire un contatto con lui per ottenere maggiori informazioni utili per lo svolgimento della missione.

2) MISSIONE

La missione è stata denominata "**OPERAZIONE IRONMAN**"

La missione è stata affidata alle forze speciali dell'esercito USA

Intento del comando

Obiettivo primario:

- Recuperare il microchip rubato

Obiettivi secondari:

- Stabilire un contatto con l'infiltrato dell'FBI per ottenere ulteriori informazioni utili per lo svolgimento della missione
- Catturare Eagle, per ottenere informazioni sull'ubicazione di Sponge e del microchip
- Trovare e distruggere eventuali depositi armi

Ordini di missione

Obiettivo 1

Stabilire un contatto con l'infiltrato dell'FBI "Zio Joe", in caso di contatto positivo incontrarlo al punto di rendezvous.

Non si hanno informazioni in merito all'identità dell'infiltrato, è probabile che si confonda nei modi e nell'abbigliamento con gli uomini di Sponge. L'incontro avverrà nel punto da lui stabilito alle coordinate E: 369565 N: 4748970 solo se lui riterrà l'area sicura e solo dopo un contatto radio.

Il contatto deve avvenire nelle seguenti modalità: la squadra deve richiedere l'avvicinamento al punto di rendezvous sul canale LPD 10 utilizzando la frase in codice: "Zio Joe, i nipotini codice della squadra vogliono venire a cena da te". Zio Joe risponderà "Venite pure, a casa non c'è nessuno" indicando eventualmente l'orario dell'incontro (finestra di ingaggio come da regolamento ASNWG)

Dall'apertura della finestra si avranno 15 minuti per trovare Zio Joe, ottenere informazioni ed eseguire le sue richieste. Il completamento dell'obiettivo sarà stabilito da Zio Joe. Il contatto visivo con Zio Joe senza richiesta di finestra, in anticipo o in ritardo rispetto all'apertura e la chiusura di finestra farà scappare Zio Joe ed assegnare una penalità di fuori finestra.

COORDINATE: E: 369565 N: 4748970

CANALE RADIO: LPD 10

TEMPO ESECUZIONE: 15 min

Obiettivo 2

Catturare Eagle, il braccio destro di Sponge. E' necessario prenderlo VIVO per interrogarlo ed ottenere informazioni sulla posizione di Sponge e sulla modalità di recuperare il microchip.

Eagle pattuglia un sentiero avanti e indietro fermandosi per 5 minuti ai due estremi del tragitto. (*contrassegnati da bandiere arancioni*). Durante le soste, Eagle ha un contatto radio con il centro di comando. E' necessario tendere un'imboscata in uno dei due punti di sosta, eliminando i suoi uomini e facendolo arrendere senza colpirlo. (*Eagle sarà riconoscibile perché vestito come nel video di presentazione*).

La finestra di ingaggio va chiesta solo e soltanto all'interno dei 5 minuti in cui Eagle sosta in prossimità delle bandiere arancioni. Da quando viene data luce verde si avranno 10 minuti per completare l'obiettivo. In caso di ingaggio (con un colpito da una delle due parti) lungo il tragitto o in assenza di finestra di ingaggio verrà assegnata la penalità di fuori finestra.

Catturare Eagle vivo è un'importante possibilità di conoscere la posizione di Sponge, il fuori finestra o l'uccisione di Eagle farà perdere questa possibilità.

COORDINATE: PUNTO A) E: 369331 N: 4748678 - PUNTO B) E: 369420 N: 4748612
CANALE RADIO: LPD 20
TEMPO ESECUZIONE: 10 min

Obiettivo 3

Trovare ed uccidere Sponge. Recuperare il microchip in suo possesso. Per avere successo in questo obiettivo è necessaria un'azione fulminea. Una volta allertato, Sponge tenterà di fuggire con il microchip e si allontanerà dall'obiettivo di corsa. Dovrete eliminarlo prima che raggiunga il suo mezzo, pronto per la fuga. Il mezzo è rappresentato da una striscia rossa orizzontale, attraversata la quale Sponge si considera fuggito e quindi l'obiettivo perso.

Una volta eliminato Sponge e gli altri uomini a difesa, trovare e recuperare il microchip.

COORDINATE: ignote!
CANALE RADIO: LPD 30
TEMPO ESECUZIONE: massimo 10 min

Obiettivo 4

Trovare gli eventuali depositi armi e distruggerli. L'intelligence ha individuato 6 possibili siti.

In alcuni di essi troverete soltanto informazioni (Waypoint). Altri invece potrebbero essere difesi (Obj di tipo A) e quindi andranno attaccati e bonificati. Gli obiettivi difesi saranno circondati da bandiere bianche disposte a circa 30 metri dal centro (contrassegnato da bandiera arancione). La finestra di ingaggio va quindi chiesta sul canale corrispondente al sito, solo dopo un'attenta ricognizione e avvistamento delle bandiere. La durata della finestra è di 10 minuti.

Su tutti i 6 siti troverete un cartello formato A4 bianco su cui saranno presenti informazioni da riportare esattamente sul foglio fornito al briefing. Tali informazioni riportate correttamente forniranno un'unica informazione importante e riguardante l'obiettivo di Sponge.

SITO 1: CANALE RADIO 31 - COORDINATE E: 369749 N: 4748902
SITO 2: CANALE RADIO 32 - COORDINATE E: 369454 N: 4749193
SITO 3: CANALE RADIO 33 - COORDINATE E: 369171 N: 4748909
SITO 4: CANALE RADIO 34 - COORDINATE E: 369024 N: 4749035
SITO 5: CANALE RADIO 35 - COORDINATE E: 369596 N: 4748686
SITO 6: CANALE RADIO 36 - COORDINATE E: 369927 N: 4748380

TEMPO ESECUZIONE: 10 min

Limite settore operativo

Il limite dell'AO è segnalato sulla mappa allegata dal grande rettangolo rosso. Le zone evidenziate in rosso sono da considerarsi interdette, è vietato transitarci e usare le ASG.

Fa eccezione il paese di Lago che deve essere attraversato con i mezzi per arrivare al punto di briefing.

Modalità di coordinamento

Il breafing inizierà alle ore 8.00 alle coordinate E: 369648 N: 4748729

L'infiltrazione avverrà per tutte le squadre dal punto di breafing alle ore 08.30 del 08/05/2011

L'esfiltrazione dovrà avvenire entro le 14.30 del 08/05/2011 sempre alle coordinate di breafing

COORDINATE: E: 369648 N: 4748729

3) ESECUZIONE

La SF ha piena libertà di azione e pianificazione. L'uso della forza è concesso soltanto per autodifesa e per l'acquisizione di obbiettivi sensibili

4) INTELLIGENCE

Vi è stato consegnato un video di presentazione utile per riconoscere i personaggi chiave.

5) SOSTEGNO LOGISTICO

Comunicazione con HQ:

CANALE LPD 1 oppure TEL: 3474458220 (Hunter), 3492988125 (Lux), 3471633256 (Eagle)

Condizioni meteo:

La manifestazione avverrà con qualsiasi condizione meteo salvo situazione che presenti rischio per l'incolumità personale.

NORME DI GIOCO

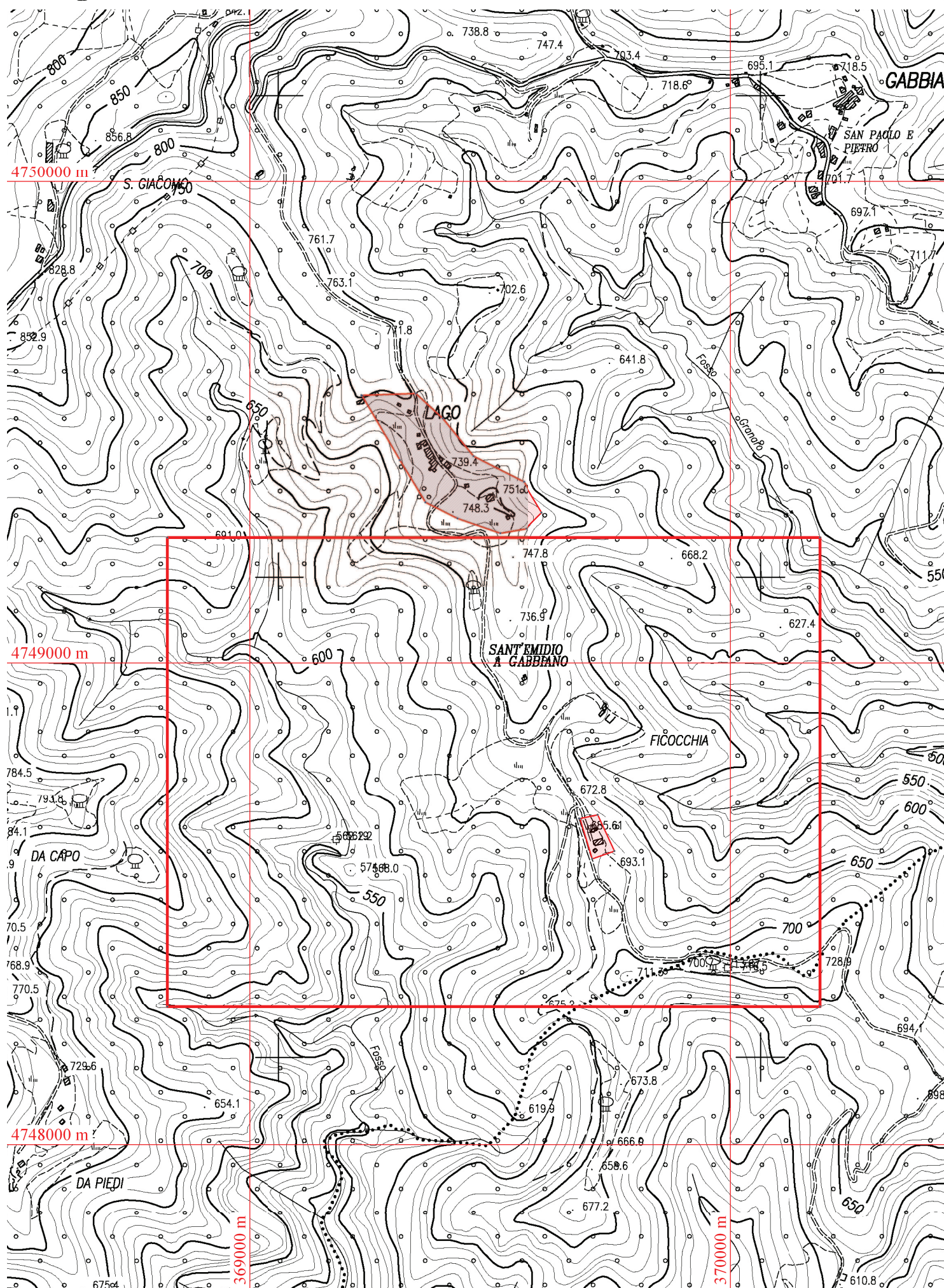
Questa è una manifestazione amichevole, sono richiesti soltanto la massima onestà e il buon senso.

Tutto ciò che non è scritto in questo book si rifà al regolamento ASNWG, ad eccezione del comportamento della contro interdizione che ha piena libertà di movimento.

Si avverte che durante lo svolgimento della manifestazione è possibile imbattersi in persone estranee al gioco (civili) di fronte alle quali è obbligatorio mettere le armi in sicura e comportarsi civilmente.

E inoltre possibile trovarsi a passare vicino zone pericolose come ruderi, rocce scivolose e precipizi. Prestare la massima attenzione.

Operazione "IRONMAN" - 08-05-2011 - Croce di Casale



Datum ED50 - Proiezione UTM - Zona 33T - Scala 1:10000

Allegato 2: STRADA PER RAGGIUNGERE IL CAMPO

Arrivati a Croce di Casale lasciare la strada principale e svoltare in direzione di Montegallo. Dopo 2,2 Km ci sarà il bivio per il Lago di Gerosa a destra, non sbagliate e NON andate verso il Lago di Gerosa ma tenete la sinistra in direzione Gabbiano. Dopo altri 1,7 Km troverete il bivio per Gabbiano. Svoltate a sinistra e proseguite per altri 600 metri fino alla prima curva stretta a U, in prossimità della curva svoltate a destra verso Lago-Ficocchia. Passato il paesino di Lago prenderete una strada brecciata che vi porterà al parcheggio. Metteremo comunque dei cartelli da Croce di Casale.

