

01/06/2008



Operazione "SIN ALIENTO"

ANTEFATTO:

Sei mesi fa, grazie ad un'abile operazione di intelligence, uno dei più ricercati signori della droga, il colombiano Alvaro Mendoza, fu catturato mentre metteva piede negli USA probabilmente per occuparsi dei suoi loschi traffici. Tuttora è rinchiuso nel carcere di massima sicurezza di Marianna in Florida.

E' ancora ricercato il suo braccio destro, John Douglas, un ex colonnello dell'esercito americano, che dopo essersi congedato otto anni fa, è entrato in contatto con Mendoza ed è stato ingaggiato da esso come mercenario per occuparsi delle operazioni di forza armata. Con il tempo Douglas è rientrato nelle grazie di Mendoza acquistando sempre più potere e ora che Mendoza è fuori gioco sembra sia lui ad occuparsi degli affari e a dirigere tutte le operazioni.

La situazione si è aggravata quando due giorni fa un commando ben addestrato ha assaltato un convoglio militare in Nevada, mentre trasportava verso una base militare un missile sperimentale al gas nervino, il KS-34 contenente una variante del letale VX. Supponiamo che ci sia dietro la complicità di un paio di militari a cui era stato affidato l'incarico. Tutti gli altri soldati della scorta sono stati uccisi.

Senza i codici di accesso il missile non è altro che un'inutile carcassa, ma nello stesso giorno lo scienziato Nicolas Barrel, che ha curato il progetto del missile e una delle poche persone a conoscenza dei codici è stato rapito mentre tornava alla sua abitazione.

Il rapimento e il furto del missile sono stati rivendicati dal gruppo di John Douglas che contestualmente ha richiesto la liberazione di Mendoza e minacciato di lanciare il missile sulla città di Orlando se la sua richiesta non sarà soddisfatta entro le ore 15.00 del giorno 1 Giugno 2008. Inutile dire che le conseguenze di tale azione sarebbero devastanti quanto a perdite tra i civili.

Ovviamente sul missile è installato un sistema di localizzazione GPS non manomissibile, che ha permesso di puntare i nostri satelliti sul luogo in cui è stato trasportato. Si tratta di una zona boschiva nei pressi di un piccolo villaggio della Colombia, dove si suppone ci sia una delle piantagioni di cocaina di Mendoza.

OBIETTIVI DELLA MISSIONE:

OBJ 1) Il vostro obiettivo primario sarà quello di rendere definitivamente inoffensivo il missile. Non sappiamo se Barrel abbia rivelato i codici di accesso ma se questo fosse accaduto, Douglas potrebbe aver armato il missile. L'unico modo per assicurarsi che il missile sia definitivamente distrutto è quello di recuperare il codice di autodistruzione da Barrel ed inserirlo nel pannello di controllo del missile.

- OBJ con richiesta di finestra.
- CANALE RADIO: **15**
- Durata finestra: **20 minuti**
- COORDINATE: **0371738 E - 4743177 N**
- L'OBJ si considera completato al 100% una volta eliminati tutti i cecchini e distrutto il missile.

OBJ 2) Douglas deve essere eliminato, ma prima dovreste trovarlo. Ancora non riusciamo ad avere informazioni sulla sua posizione quindi dovreste ottenerle quando sarete sul posto: provate con qualche interrogatorio! Una volta individuato dovreste fare molta attenzione: sicuramente egli sarà in possesso del comando remoto a radiofrequenza per il lancio del missile. Inutile dire che se Douglas si dovesse sentire braccato potrebbe lanciare il missile prima del tempo. Siate prudenti! Una volta neutralizzato recuperate il codice in suo possesso e se ancora non avete distrutto il missile utilizzatelo nel comando remoto per annullare il lancio e guadagnare tempo prezioso.

- OBJ senza richiesta di finestra.
- COORDINATE: sconosciute
- Tutte le informazioni necessarie verranno trovate sul campo.

OBJ 3) I satelliti hanno rilevato la presenza di 2 edifici nell'area attorno ai quali c'è stato movimento nelle ultime ore. In uno di essi potrebbe essere tenuto prigioniero Barrel. Ricognite questi edifici con la massima cautela, cercate di scoprire che funzioni hanno e una volta individuato il prigioniero, fate un rapporto al comando sulla sua situazione: riferite in quale edificio si trova e se sono presenti guardie. In base alle informazioni che fornirete si deciderà se farvi procedere con la liberazione. Usate sempre la massima cautela: tra gli uomini di Douglas ce n'è uno famoso per la costruzione di trappole ed ordigni artigianali. Barrel conosce il codice giusto per distruggere il missile perciò ci serve vivo e deve essere condotto al sicuro, per poter essere prelevato.

- OBJ (solo quello dove è presente Barrel) con richiesta di finestra (concessa solo se il rapporto è soddisfacente)
- CANALE RADIO: **25**
- Durata finestra: **15 minuti**
- Sit rep: altro edificio.
- COORDINATE:
 - EDIFICIO A: **0371903 E - 4743449 N**
 - EDIFICIO B: **0372060 E - 4744053 N**
- L'OBJ si considera completato al 100% una volta bonificata l'area e portato al sicuro (ad almeno 10 m. dall'edificio) il prigioniero.
- L'OBJ è considerato perso se Barrel muore o se verrete ingaggiati nei pressi del prigioniero, senza aver chiesto e ottenuto la finestra.
- Barrel è in possesso di diversi codici, solo se rimarrà vivo potrà indicarvi quello giusto, altrimenti dovreste provarli tutti.

OBJ 4) Dalle immagini satellitari pare che sia stato allestito un accampamento nell'area. Non sappiamo con precisione quale sia il suo scopo. Vi conviene controllare, è possibile che Douglas lo usi come centro radio per coordinare le operazioni dei suoi uomini.

- OBJ con richiesta di finestra.
- CANALE RADIO: **35**
- Durata finestra: **15 minuti**
- COORDINATE: **0372061 E - 4743471 N**
- L'OBJ si considera completato al 100% una volta bonificata l'area.

OBJ 5) Douglas è in possesso di un altro pericoloso giocattolo. Un elicottero Apache che usa per spostarsi ma soprattutto per fare incursioni nei villaggi dei ribelli. C'è una pista di atterraggio nell'area. Fate una ricognizione e distruggete quell'affare!

- OBJ senza richiesta di finestra. (Sit Rep)
- COORDINATE: **0372379 E - 4743646 N**
- L'OBJ si considera preso al 100% se applicato l'esplosivo dietro al cartello.

Naturalmente dovrete infiltrarvi ed agire nella maniera più sterile possibile. Siete autorizzati all'uso della forza solo per autodifesa o per acquisire obiettivi sensibili.

ALTRE ISTRUZIONI:

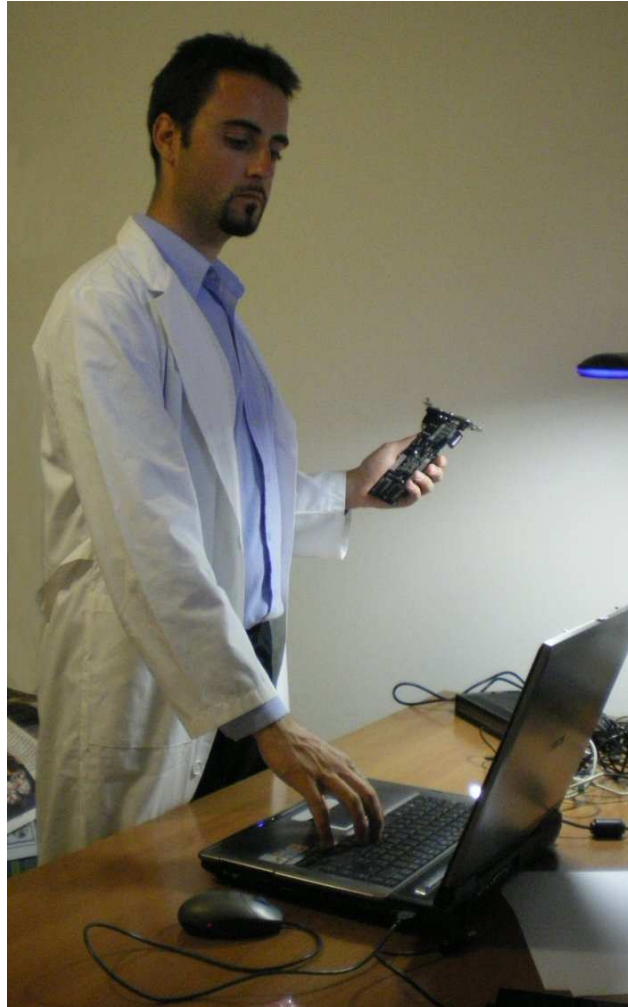
- L'unico punto possibile per lasciare i propri mezzi è in un rettilineo lungo la strada principale:
FARE MOLTA ATTENZIONE A NON INGOMBRARE LA CARREGGIATA!!
COORDINATE: **0371900 E - 4742895 N**
- La parte alta dell'area di gioco è stata devastata dall'incendio dell'estate scorsa. **EVITARE DI APPOGGIARSI AGLI ALBERI, POTREBBERO CADERE!**
- Il briefing avverrà alle **ore 08.30**
Vi verranno fornite le ultime istruzioni e degli adesivi che serviranno da esplosivo. Questi devono essere applicati dietro al cartello o all'oggetto da distruggere. Fatene un buon uso!
COORDINATE: **0372106 E - 4743181 N**
- L'infiltrazione avverrà obbligatoriamente dal punto Briefing per tutte le squadre.
- Per ogni necessità potrete contattare il **comando sul canale radio 45**
- Douglas è identificabile da fasce bianche ad entrambe le braccia, la sua foto è nell'allegato n. 1.
- Barrel è identificabile da un camice bianco, la sua foto è nell'allegato n. 2.
- L'esfiltrazione avverrà in zona fredda entro le ore **15.00:**
COORDINATE: **0372268 E - 4743481 N**
- Potrebbero esserci dei civili nell'area.
E' meglio tenersi a distanza ed evitare gli scontri nelle vicinanze.
- Cartografia (in allegato n. 3) e coordinate in DATUM ED50 riferimento UTM 33T
- E' consentito dividere la squadra e non esiste limite minimo di operatori per acquisire un OBJ
- Per tutto ciò che non è riportato in questo documento, si fa fede al regolamento A.S.N.W.G.

Allegato 1:



JOHN DOUGLAS

Allegato 2:



NICOLAS BARREL

Topographic map of the area around Monte Croce, showing contour lines, elevation points, and a red line indicating a route. Key locations include Pizzo, S. Maria, Sassomaio, Casa Gualdo, San Giacomo, and Monte Croce. A red line starts near Pizzo, goes up to Monte Croce, then down to Sassomaio, and finally to San Giacomo. A red line also runs vertically on the right side of the map.

SCALA 1:10000

ISTRUZIONI PER RAGGIUNGERE IL CAMPO DI GIOCO.

- Uscite dall'autostrada A14 a San Benedetto Del Tronto.
- Imboccate il raccordo autostradale Ascoli-Porto d'Ascoli in direzione Ascoli Piceno
- Alla fine del raccordo autostradale proseguite sulla SS4 in direzione Roma.
- Arrivati in località **MOZZANO**, di fronte al bivio per ROCCAFLUVIONE, sulla sinistra c'è una casa cantoniera dove vi aspetterà un nostro contatto che vi condurrà poi al campo.
- Appuntamento alle ore 8.00