



I NARCOS

*2^ Tappa Campionato
Fips - Csav Pattuglia
Combat a Scenari
(PCS)*



Mossano (VI) 16 Aprile 2023

COMANDO (HQ): LPD 13 (ch. Backup: LPD 55)

SQUADRA	ARRIVO E PARCHEGGIO	TEST ASG + DOCUMENTI	BRIEFING	PARTENZA	CH. RADIO
Sog 1	7.30	7.50	8.10	8.30	LPD 10 (ch.backup 12)
Sog 2	8.00	8.20	8.40	9.00	LPD 15 (ch.backup 17)
Sog 3	8.30	8.50	9.10	9.30	LPD 20 (ch.backup 22)
Sog 4	9.00	9.20	9.40	10.00	LPD 25 (ch.backup 27)
Sog 5	9.30	9.50	10.10	10.30	LPD 30 (ch.backup 32)
Sog 6	10.00	10.20	10.40	11.00	LPD 35 (ch.backup 37)
Sog 7	10.30	10.50	11.10	11.30	LPD 40 (ch.backup 42)
Sog 8	11.00	11.20	11.40	12.00	LPD 45 (ch.backup 47)
Sog 9	11.30	11.50	12.10	12.30	LPD 50 (ch.backup 52)

❖ Pattuglia combat a scenari (PCS)

❖ Regolamento F.I.P.S. O.N.A.S.P (PCS - 6.0 - 2022)

❖ Località: Via Monti 11 - Mossano (VI) COORDINATE WGS84 – utm/ups

❖ Data di svolgimento: 16 Aprile 2023

❖ Squadra incursori: 6 operatori

❖ Ambientazione: boschivo

❖ Meteo: annullata in caso di forti precipitazioni, anche il giorno precedente

❖ Difficoltà fisica: 6/10

❖ Difficoltà tattica: 7/10

❖ Materiali necessari specifici: cellulare con fotocamera, Multi-Tool, kit pronto soccorso

❖ Pallini: BIO bassa visibilità (NO BIANCHI)

❖ Tempistiche settori: 20 min. di svolgimento + 5 min. di compilazione punteggi + 5 minuti tempi di trasferimento

Le finestre orarie dei settori sono determinate:

Finiti i 20 + 5 minuti compilazione + 5 minuti tempo di trasferimento previsto inizia la finestra settore successiva.

Quota di squadra 150€.

Bonifico Intestato a: Costanzo Salvatore; causale: NOME DEL CLUB – Torneo I NARCOS;

IBAN: IT83I0503411804000000011380.

Antefatto:

Con la morte di Pablo Emilio Escobar Gaviria si decreta la fine del cartello di Medellin e del narcoterrorismo, ma certamente non la fine della violenza legata all'intreccio tra politica e narcotraffico.

Il cartello di Cali, si sta organizzando per prendere in mano le redini del traffico di droga e riconquistare l'impero del cartello di Medellin; gruppi paramilitari quali le FARC, l'ELN e l'AUC proseguono nelle loro lotte sanguinarie mantenendo la Colombia un paese pericoloso ed instabile.

La vostra missione sarà quella di identificare i bunker segreti di Escobar, recuperare quante più informazioni sulle relazioni tra il cartello di Medellin e membri del governo Colombiano.

Dalle ultime notizie ricevute dal Political Action Group (PAG) all'interno di uno dei bunker sono presenti le scorte segrete di denaro dell'ormai ex cartello di Medellin; il vostro compito sarà di piazzare un localizzatore nascosto tra le banconote in maniera tale da poter tracciare lo spostamento del denaro sporco.

Prima di Esfiltrare dal paese dovrete inoltre distruggere la scorta di armamenti e munizioni per infliggere un pesante danno al cartello emergente: sarà un messaggio chiaro e deciso al mondo del narcotraffico.

Prestate molta attenzione, però: dalle ultime fotografie aeree si nota un addensamento di forze nemiche al confine, presumibilmente uomini del cartello di Cali e del Fronte Sandinista di Liberazione Nazionale [FSLN] dal Nicaragua. Buona fortuna.



Robert Michael Gates
Robert Michael Gates

Obj 1 "Daiquiri".

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Buongiorno Squadra, il vostro primo compito è quello di infiltrarvi nella zona dove un nostro informatore locale è detenuto. Rimane un ottima risorsa, perciò lo vogliamo fuori da lì al più presto e soprattutto vivo!

Era in procinto di darci delle informazioni utili ad individuare la posizione esatta di un laboratorio per la produzione di cocaina molto importante; dobbiamo sapere dove si trova.

Obj 1 - Trovate e scortate l'informatore in zona sicura.

Obj 2 - Recuperate le informazioni corrette riguardanti il laboratorio di Droga.

Bonus 1 - Identificate le banconote dei vari stati (foto e indicazione All'arbitro in out).

Bonus 2 - Eliminate un difensore nei primi 5 minuti.

Bonus 3 - Recuperate il C4.

Obj 2 "Bamboo".

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Bene, adesso che è stato distrutto il loro laboratorio chimico, dobbiamo infliggere un bel colpo alle loro scorte di armi.

Dovrete perciò colpire un magazzino di armamenti da un punto lontano tramite mortaio; troppo sorvegliato e denso di soldati per permettere un'incursione vecchio stile: sareste in svantaggio numerico e vi vedrebbero arrivare; ma tranquilli! Abbiamo infatti individuato tramite una sonda aeronautica spia una postazione di guardia di alcuni ribelli sopraelevata con alcuni mortai in zona. E' scarsamente presidiata sicuramente più alla nostra portata per un'incursione e da lì potremo sfruttare i loro stessi mortai per colpire il deposito di armamenti. Conquistate quell'avamposto e distruggete il magazzino.

Obj 1 - Recuperate mortaio e munizioni.

**Obj 2 - Individuate sulla mappa quindi trascrivete sul modulo che vi sarà
Fornito la posizione del deposito armi.**

Bonus 1 - Posizionate il mortaio in zona di fuoco (area bindellata).

Bonus 2 - Sparate con il mortaio.

Obj 3 "Paloma".

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Ora conosciamo la posizione esatta del laboratorio di sintesi della droga ed è giunto il momento farlo saltare! Utilizzerete il C4 che avete recuperato e trasportato fin qui.

Grazie alle fotografie scattate dal pallone spia siamo in grado di dirvi che l'area è fortemente presidiata e abbiamo potuto riconoscere perfino una torretta con munizionamento di grosso calibro, inoltre anche il personale di sorveglianza sembra essere armato pesantemente.

Tuttavia, data la delicatezza e la natura delle informazioni che cerchiamo, tale da escludere un nuovo attacco a mortaio o aereo, l'incursione diretta rimane l'opzione più idonea.

**Obj1 - Entrate nel laboratorio, piazzate il C4 ed allontanatevi prima di
Dell'esplosione (dovrete trovarvi fuori dalla zona bindellata che
Rappresenta il raggio dell'onda d'urto).**

Obj 2 - Recuperate l'agenda personale di Pablo Escobar.

Bonus 1 - Fotografate tutto il personale Morto.

Bonus 2 – Recuperare la formula della nuova droga sperimentale.

Prova Speciale "Alexander".

Tempo di svolgimento: 4 minuti.

Trovate e fotografate il waypoint di cui le coordinate vi verranno date la Mattina dell'infiltrazione. Si trova tra Obj PALOMA e Obj BLOODY MARY: Scattate una foto chiara del waypoint, dal momento della foto scatteranno i 4 minuti per completare la prova.

Controllate che dopo aver fatto la foto sia tutto chiaro e leggibile: fotografie Sfocate o altresì qualsiasi anomalia riscontrata renderà nulla la prova speciale. L'arbitro di obj Bloody Mary verificherà la foto.

Obj 4 "Bloody Mary".

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Siamo ad un punto cruciale per cui eliminare le loro scorte di denaro diventa una priorità per indebolire definitivamente il Cartello, ma prima è essenziale raccogliere informazioni su chi siano i clienti di questo nuovo patto criminale. Conoscere i finanziatori ci aiuterà nel prossimo futuro a fare piazza pulita ed evitare nuovi insediamenti.

**Obj 1 - Fotografate le informazioni riguardanti conti e trasferimenti
Delle somme di denaro verso il Cartello.**

**Obj 2 - Individuate con certezza da quali stati giungano i proventi del
Traffico di droga.**

**Bonus 1 – Piazzate il localizzatore, all'interno della mazzetta di soldi
nella valuta corretta.**

Bonus 2 - Recuperate ogni informazione sul nuovo capo del Cartello.

Obj 5 "Manhattan".

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Ultimo obiettivo della vostra missione prima della vostra estrazione, che avverrà purtroppo in una zona molto impervia, ciò nonostante rappresenta l'unica possibilità che abbiamo di avvicinarci per portarvi via!

Prima di ciò è imperativo che neutralizzate il nuovo capo del Cartello e per farlo avrete bisogno di un aiuto: un nostro agente ha già occultato in loco un fucile da cecchino che servirà allo scopo senza farvi esporre.

Dovete tirare le somme e identificare, con le informazioni in vostro possesso recuperate fin qui, chi è a capo del Cartello quindi trovate l'arma ed eliminatelo con un colpo preciso alla testa. Pur avendo in questo modo più margine d'errore da quella distanza a non sparare al corpo almeno non correremo il rischio che eventuali corazze fermino il proiettile; avrete infatti una finestra utile per un solo colpo. A colpo eseguito non lasciate traccia del vostro passaggio e sviate eventuali successive indagini.

Obj 1 - Eliminate il nuovo capo del cartello col fucile di precisione.

Obj 2 - Lasciate sui corpi un depistaggio che faccia supporre che si tratti di un'operazione degli Spetnaz.

Bonus 1 - Chiusura obj in 15 minuti.

Bonus 2 – Recuperare e trasportare in porta Out la cassa di Armi Americane.

FAQ. Per quanto riguarda Obj 1, se effettuato in stealth, la difesa non Verrà allarmata.