

TORNEO - 17/03/2024

La marcia su mosca

SCENARIO

"Sul terreno, l'esercito russo si ritira dai fronti di Zaporizhzhia e Kherson, Le forze armate ucraine respingono l'esercito russo. Ci stiamo lavando nel sangue. Nessuno porta rinforzi, non c'è coordinamento. Assistiamo alla stessa isteria, nella quale il capo di Stato maggiore, dopo un bicchiere di vodka, grida come un venditore al mercato, come un maiale al telefono, chiedendo il ritorno alle posizioni". Con queste parole inizia la vendetta della BEAR COMMANDOS contro lo stato maggiore russo. Nella giornata del 24 giugno 2023 i mercenari iniziarono la loro rivolta contro le forze armate russe a seguito delle crescenti tensioni con SERGIO BRAZOV. Dopo la clamorosa conquista della città di Rostovs sul Don e del quartier generale del distretto militare meridionale inizia quella che nella storia futura ricorderemo con il nome della Marcia su Mosca. Ed è qui che la diplomazia inizia a far calare il buio sulla speranza della fine del massacro. "Volevano sciogliere la compagnia militare BEAR COMMANDOS. Abbiamo intrapreso una marcia di giustizia il 23 giugno. In 24 ore siamo arrivati a soli 200 chilometri da Mosca e durante questo tempo, non abbiamo versato nemmeno una goccia di sangue dei nostri combattenti. Ora è arrivato il momento in cui il sangue potrebbe essere versato ma noi non vogliamo il sangue russo sulle nostre mani, stiamo girando le nostre colonne e tornando ai campi come pianificato." Queste furono le ultime parole prima della cattura. L'accordo tra PISTOK e BRAZOV prevedeva che in cambio dello stop all'avanzata, PLUTOSOV avrebbe cacciato alcuni generali russi, ma nulla di tutto ciò è avvenuto. Ai mercenari del gruppo fu permesso di scegliere se restare nella BEAR COMMANDOS o entrare a fare parte delle truppe regolari russe. Quelli che sono rimasti fedeli a PISTOK sono attualmente in esilio in territorio bielorusso dove pensiamo sia tenuto prigioniero anche l'ho stesso PISTOK.

Zone percorribili in **VERDE** ingaggiabile

Zone vietate in **ROSSO ZONE OFF LIMIT NO GAME**



Note parcheggio

Vedere Mappa Nel punto contrassegnato dalla P. e parcheggiare da esseri umani senza intralciare ingressi o uscite.

Note MAIN BASE

Base Secure Zone NO FIRE repliche in modalità safe

Coordinate HP 32 T 580807.00 E 5041751.00 N

Le squadre saranno avvisate 5 minuti prima della prova crono, in modo che il caposquadra sia preparato.

Tutta la squadra e tenuta a presentarsi alla prova crono dove verrà rilasciato l'apposito bollino.

Una volta completata la prova crono, sarete posizionati in attesa dell'IN. Un arbitro vi chiamerà per iniziare la gara.

Si specifica che è consentito l'utilizzo di un solo Drum/Minimi per squadra.

Canali radio a scelta delle squadre.

Canali organizzazione dal 25 al 30.

Si richiede la cortesia di arrivare con meno macchine possibili.

DIVIETI

E' vietato per gli attaccanti di utilizzare granate, bombe a mano, granate detonanti, mine di posizionamento, claymore e tutti quegli strumenti di gioco con espulsione di pallini BB che non siano la ASG e/o la pistola in dotazione e anche fumogeni a fiamma libera.

E' vietato il "lancio" di qualsiasi oggetto o danneggiamento della fauna.

E' vietato l'utilizzo e il possesso durante la gara degli apparati di puntamento termico ed elettro-ottico.

E' fatto divieto a tutti i giocatori di salire su alberi.

E' vietato abbandonare rifiuti, mozziconi, sacchetti di plastica e qualsiasi materiale che possa arrecare anche un minimo danno ambientale

OBBLIGHI

OBBLIGATORIO che OGNI Operatore della Squadra abbia:

- 1. Protezioni oculari (gli occhiali da vista non sono da ritenersi protezioni oculari)**
- 2. Giubbino ad alta visibilità giallo o arancione**

Note uso asg

Nel cqg è vietato l'uso delle asg in modalità raffica solo colpo singolo, per chi è provvisto di centralina con cambio modalità 3/5 colpi deve disabilitarla e avere solo colpo singolo se non è possibile programmarla non può usarla **non son ammessi colpi in raffica**. Se la distanza è inferiore a mt 2/3 cercar di chiedere di dichiararsi o cercar di mirare al tattico. In tutte le altre zone è consentito singolo e raffica. Obbligatorio avere un catarifrangente o fascia per dichiarare il colpito. Nel cqg è obbligatorio avere casco occhiali e mascherina di protezione, in esterno obbligatorio occhiali, casco e maschera son a scelta individuale. Qualsiasi discussione deve essere fatta solo a fine missione e al giudice/capo istruttore o direzione. Non son ammesse battute o frasi che possano implicare lo stato psico mentale dei giocatori ancora in azione, discussioni a fine missione. Tutte le missioni sono a tempo, il passaggio eventuale tra una missione e l'altra sarà pressoché immediato tempo del passaggio tra un giudice e l'altro tipicamente 1/2 minuto. Le regole del game son un colpo un morto.

#	PROVA CRONO	INGRESSO	TEAM
1	07:45	08:00	LEGIO II
2	08:15	08:30	LUPI DEL SERIO
3	08:45	09:00	LONTRE INFERNALI
4	09:15	09:30	WILD BIRD
5	09:45	10:00	SOFTAIR PAVIA
6	10:15	10:30	NETROX
7	10:45	11:00	X PREDATOR
8	11:15	11:30	REBEL ANIMALS
9	11:45	12:00	DECEPTICON SAT

Questi sono gli orari in caso la squadra attaccante finisce la missione in anticipo oppure è tutta down gli orari della squadra successiva si anticipano.

In caso di completo down della squadra esempio obj 1 il giudice ferma l'obj e fa passare la squadra direttamente all'obj successivo, con penalità o non completamento missione.

MISSIONE: LA MARCIA SU MOSCA

OBIETTIVO: SALVARE PISTOK

La nostra intelligence " " riuscita ad individuare il presidio russo da dove SERGIO BRAZOV comanda le forze armate che hanno catturato PISTOK e dove probabilmente sono tenuti i documenti con la posizione del campo di prigionia. Il presidio si trova in Bielorussia alle coordinate MGRS: xxxxxxxx xxxxxxxx

Il presidio è altamente fortificato e ci sono ingenti forze armate compreso un colonnello di nome VALERY che ha informazioni importanti. Entrare con la forza è possibile ma renderà la missione assai più difficile e Prigozhin ci serve vivo, non possiamo permettere che dopo l'allerta SERGIO BRAZOV decida di farlo giustiziare. Dobbiamo assolutamente metterlo in salvo prima che i suoi segreti muoiano con lui.



Obiettivi:

1) Entrare nel presidio:

il vostro compito è di entrare nel presidio superando i controlli della sicurezza armata senza farvi riconoscere e recuperando le informazioni utili. Trovare VALERY e le informazioni su SERGIO BRAZOV:

2) Trovare VALERY e le informazioni su SERGIO BRAZOV:

L'area dove le forze si sono stanziato è molto vasta e non sappiamo dove sia SERGIO BRAZOV o dove vengano tenuti i documenti, cercate di reperire le informazioni.

3) Disattivare presidio radio:

L'intelligence ha scoperto che l'allarme al campo di prigionia viene data tramite una centralina. disattivate la centralina ma sappiate che la vostra copertura non reggerà più.

4) La caduta della torre:

Sappiamo che il campo di prigionia è vicino ma il nostro satellite non riesce ad individuarlo trovate SERGIO BRAZOV, trovate i documenti che portano a PISTOK.

5) Salvare PISTOK:

Prigozhin è la chiave per la fine della guerra salvatelo ad ogni costo, sappiate che potrebbe essere ferito a causa delle possibili torture subite.

NOTE

- Gradita interpretazione e oggetti a tema.
- Se la squadra è in Modalità Stealth vige la regola un colpo un morto.
- Utilizzare armi bianche dove necessario.
- Gli obj sono strettamente collegati e l'andamento dell'obj precedente può influenzare il successivo.

PRIGOZHIN=PISTOK

SERGEJ SOIJGU=SERGIO BRAZOV

PUTIN=PLUTOSOV

COLONNELLO VLADIMIR=C.LLO VALERY

SPIEGAZIONE OBJ

1) Entrare nel presidio: (20 minuti)

- **Obiettivo principale:** Entrare nel presidio
- Obiettivo 2 non essere scoperti

NOTE

Le squadre possono decidere se recitare o ingaggiare
se ingaggiano devono farlo in modo stealth (1 colpo 1 morto e senza essere visti)
se si fingono della BEAR COMMANDOS devono recitare in modo convincente e verrà consegnato

il foglio con la tabella VIC, altrimenti dovranno trovarla.

Difesa: (6)

Check point 2 operatori

Pattuglia 4 operatori: due su strada due imboscate

2) Trovare Vladimir e le info su SERGIO BRAZOV: (20 minuti)

Se sono stati scoperti nell'obiettivo 1 saranno considerati ostili perché le guardie sono allertate

- **Obiettivo principale:** recuperare le informazioni sulla posizione di SERGIO BRAZOV e dove vengono tenuti i documenti

- Obiettivo 2: non essere scoperti o eliminare tutta la difesa

NOTE

Ci sarà un colonnello con una valigetta dove all'interno ci sono le informazioni con la posizione

della torre dove si trova SERGIO BRAZOV e il codice di lettura per la clue nell'obj 3

Se non sono stati scoperti possono decidere di corromperlo o di ucciderlo in ogni caso non devono essere visti!!!

Se entrano in modalità ostile il colonnello si nasconderà e dovranno trovarlo

Difesa: (5+ VALERY)

1 operatore con VALERY come scorta

4 operatori: nascosti dopo la posizione di VALERY

3) Disattivare presidio radio: (20 minuti)

- **Obiettivo principale:** disinnescare la centralina entro 20 minuti
- Obiettivo 2: trovare clue su come decifrare i documenti
- Obiettivo 3 Aver ucciso tutta la difesa

NOTE

L'operatore alla radio dira: "finalmente è arrivata la squadra di supporto per decifrare il documento"

Dopo aver decifrato il documento e ucciso la guardia alla centralina per poterla disattivare scatterà l'allarme e verranno scoperti (la copertura è saltata).

Difesa: (5)

1 operatore alla centralina

4 operatori: nascosti dopo la centralina 1 cecchino e 3 operatori

4) La caduta della torre: (20 minuti)

- **Obiettivo principale:** trovare i documenti
- Obiettivo 2: uccidere SERGIO BRAZOV

- Obiettivo 3: trovare il numero della cella di PISTOK nei documenti

NOTE

SERGIO BRAZOV cercherà di non farsi uccidere proponendo una via diplomatica garantendo di

decifrare per loro i documenti

Ricordiamoci che già una volta non ha mantenuto la parola diplomatica data come si dice nella

storia e decifrerà i documenti in modo errato

Per decifrare i documenti bisognerà mettere una pagina trasparente sui documenti russi che con

la torcia UV creeranno il numero della cella

Difesa: (4) + SERGIO BRAZOV

1 Fuori sul sentiero prima della torre

3 vicino al bambù: 1 ceccino e 2 operatori

5) **Salvare Prigozhin (20 minuti)**

Obiettivo principale: non fare morire PISTOK

- Obiettivo 2: medicina tattica eseguita
- Obiettivo 3: non fare scattare l'allarme delle celle
- Obiettivo 4: non fare morire l'amico di PISTOK

NOTE

Se non conoscono il numero della cella ci saranno delle bende insanguinate visibili perché i prigionieri sono stati torturati

Le altre celle sono allarmate, se aprono quella sbagliata arriva l'esercito

Pistok dovrà essere medicato perché è stato torturato e ferito ad una gamba

Quando salvano l'amico di PISTOK impazzirà per le torture subite e incomincerà a inveire (urlando) contro i russi e metterà in allerta l'esercito

La squadra dovrà portare in salvo PISTOK uccidendo tutti o cmq proteggendolo (possono anche

uscire correndo dal campo di prigionia)

Difesa: (4)

4 difensori nel carro armato