



04 SETTEMBRE 2022

SPECTRE

MOSSANO (VI)

QUARTA TAPPA CAMPIONATO FIPS - CSAV

PATTUGLIA COMBAT A SCENARI (PCS)



ANTEFATTO:

Al momento della sua Uccisione, 007 stava raccogliendo informazioni riguardanti una poco nota organizzazione criminale responsabile di attacchi mirati che hanno comportato la chiusura del programma DOPPIO ZERO.

Prima della sua morte l'agente 007 è riuscito a farci pervenire un resoconto criptato, che i nostri specialisti hanno di seguito risolto:

“La SP.E.C.T.R.E. (acronimo di SPecial Executive for Counter-intelligence, Terrorism, Revenge and Extortion) è una potente associazione criminale internazionale finalizzata, come dice il nome stesso, a terrorismo, controspionaggio, ritorsioni ed estorsioni.

È strutturata in modo fortemente gerarchico, per mezzo della figura di un capo e di numerosi subalterni. Il fondatore e presidente è noto come il "Numero Uno" ed è il vertice nonché l'origine di tutte le decisioni dell'organizzazione.

Ogni membro ha un numero che ruota con la sua posizione gerarchica. L'identità del Numero Uno è nota solo ai suoi più stretti collaboratori mentre sconosciuta alla maggior parte degli affiliati, che si appellano a lui con epiteti come quelli sopra.

Gli altri affiliati sono generalmente terroristi o ex agenti dei servizi segreti di tutto il mondo.”

Ora che Bond non c'è più onoreremo la sua dipartita attraverso il perseguimento degli obiettivi che ci ha lasciato come retaggio. Il piano è di fare un'operazione chirurgica, veloce e silenziosa, che lasci l'organizzazione decapitata per lasciarla poi crollare da sola per gli attriti interni e le lotte di potere. Per far ciò uccideremo il numero uno e faremo sospettare alla stessa Spectre che l'assassinio sia di responsabilità di uno o più adepti: questo causerà come reazione a catena una guerra intestina che ci lascerà poi poca resistenza per finire il lavoro. Ma prima dovremo appunto individuare l'identità della guida della Spectre ed avvelenarla.

l'intelligence ci ha fornito dei dettagli vaghi, ma importanti: come detto sopra l'uomo a capo della Spectre viene chiamato “Numero Uno” e grazie alle intercettazioni sappiamo che l'unica finestra utile per svolgere il piano sarà di infiltrarsi come barman per servire il veleno approfittando di uno dei pochi vizi del vostro bersaglio nonché di una delle poche falle delle sue preparatissime forze di sicurezza; sappiamo inoltre che beve sempre e solo un determinato cocktail, ma ancora non sappiamo precisamente quale.

Molto probabilmente toccherà a voi recuperare questa informazione e sfruttarla a nostro vantaggio.

Vi abbiamo preparato diverse missioni in giro per il mondo e non avete molto tempo da aereo ad aereo perciò siate veloci, precisi e motivati.

Buon viaggio, agenti.



Alpha - Lion, Francia.

007 ha compiuto la sua missione, ma qualcosa è rimasto incompiuto. Ora tocca a voi: onorate il suo sacrificio.

E' fondamentale inviare un messaggio criptato ad un nostro infiltrato in una base militare nemica, ma sfortunatamente il corriere della comunicazione è stato intercettato da una pattuglia Spectre che ha anche requisito il messaggio suddetto.

Dovrete infiltrarvi all'interno dell'accampamento militare, recuperare il messaggio criptato corretto, inviarlo al nostro infiltrato attraverso una tecnologia non rilevabile con gli attuali strumenti utilizzati dal nemico e tradurlo in chiaro; ovviamente prima sarà necessario recuperare il sistema di comunicazione criptato per poter inviare tale messaggio.

Potrà essere utile recuperare una sonda di interferenza emp per utilizzarla in seguito come disturbatore, ma se non doveste farcela ve la faremo recapitare ad hoc; inoltre recuperate ogni informazione il vostro intuito vi dica essere importante.

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Rapporto obj 1 /obj 2: dipendenti. (Art.38 opzione 1)

Obj 1: recuperare alfabeto di codifica corretto del messaggio **500pt**

Obj 2: decifrare il messaggio in chiaro e consegnarlo nell'apposito modulo all'arbitro in fase di debriefing. (Scoprirete il primo ingrediente del cocktail finale) **300pt**

Bonus 1: recuperare la sonda di interferenza allarmi (Art.19) **200pt.**

Bonus 2: recuperare il sistema di comunicazione **200pt.**

Bonus 3: recupero tabella di conversione oz/ml (Art.19) **200pt.**



Beta - Montreal, Canada.

Infiltratevi nella sede amministrativa dell'azienda di catering che lavora per la Spectre per costruire la vostra copertura come baristi con autorizzazione all'accesso in presenza del vostro bersaglio: il "Numero Uno", come lo chiamano gli adepti, ora capo supremo dell'Organizzazione. Sarà necessario individuare la corretta codifica in base al corpo militare presente in loco

Dovrete inserire le vostre false id nella cartella di registrazione corretta.

Nella vostra missione è incluso il posizionamento del dispositivo di interferenza e disturbo delle comunicazioni, nonché il recupero di eventuali informazioni rilevanti per le prossime missioni.

Non lasciate traccia del vostro passaggio.

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Rapporto obj 1 /obj 2: dipendenti. (Art.38 opzione 1)

Obj 1: recuperare la chiave d'accesso dell'area dove è situato il computer che contiene le cartelle. **500pt.**

Obj 2: inserire all'interno della cartella appropriata le proprie foto vestiti con camicia bianca (basta il volto e il busto) materiale obbligatorio a carico della squadra: le

Foto di ogni operatore in camicia bianca. **300pt.**

Bonus 1: depositare in modalità stealth nella zona segnalata da bindelle il sistema di blocco segnale recuperato in Alpha in modo che la difesa non si allerti

200pt.

Bonus 2: come ultima cosa prima dell'esfiltrazione eliminare il sistema di blocco segnale dalla postazione sicura: una zona segnalata con bindelle a distanza di 20mt

200pt.

Bonus 3: recuperare il secondo ingrediente del cocktail finale (Art.19) **200pt.**



Gamma – Kyoto, Giappone.

Il vostro obiettivo è infiltrarvi nell'officina/laboratorio dell'organizzazione per documentare eventuali veleni in sviluppo e collegamenti col "Numero Uno" di qualsiasi tipo.

Attenzione che questo è un terreno per noi inesplorato e l'imprevisto è dietro l'angolo.

Infiltrate serrati facendo irruzione in gruppo, trovate una valigetta, che l'intelligence ci ha indicato essere un obiettivo sensibile; apritela documentando il contenuto con foto.

E' altamente probabile che le chiavi della valigetta siano in custodia alle guardie.

Qualsiasi cosa succeda, rimanete vivi e fate rapporto!

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Rapporto obj 1 /obj 2: dipendenti. (Art.38 opzione 1)

Obj 1: aprire la valigetta con la chiave recuperata dalla difesa. 500pt.

Obj 2: trovare l'antidoto contro l'uranio impoverito. 300pt.

Bonus 1: recupero foto o identità del Numero Uno (Art.19) 200pt.

Bonus 2: portare prova fotografica in debriefing della percentuale di morti a 10 giorni da info trovate in loco. 200pt.

Bonus 3: recuperare il terzo ingrediente del cocktail finale (Art.19) 200pt.



Delta – Bangkok, Tailandia

Una recente esplosione per un'autobomba nel paese, tentativo della Spectre di destabilizzare il governo locale, ha destato l'attenzione della nostra Intelligence. E pare per un buon motivo: sul luogo abbiamo segnalazione di due micro-ordigni nucleari (già in passato utilizzati dalla Spectre per operazioni di assassinio di soggetti altamente protetti) a bassissimo impatto e potrebbero essere già armati ed addirittura collegati in radiofrequenza. Se fosse così porterebbero sicuramente la firma della Spectre. Cercate informazioni e documentate con foto, anche le eliminazioni: siamo in cerca dei collegamenti e il software di riconoscimento facciale potrebbe darci ulteriori indizi per il futuro.

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Rapporto obj 1 /obj 2: dipendenti. (Art.38 opzione 1)

Obj 1: trovare e disinnescare il primo ordigno (istruzioni in loco). **500pt.**

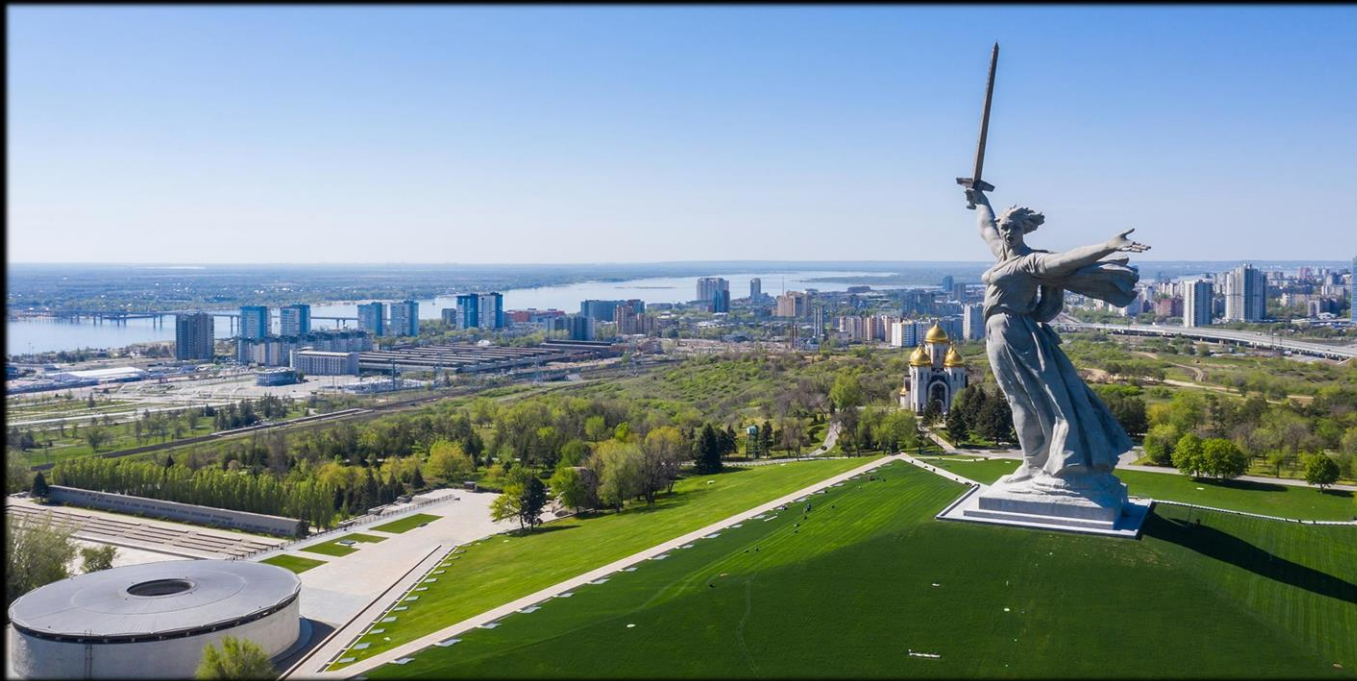
Obj 2: trovare e disinnescare il secondo ordigno entro 3 minuti dal disinnescamento del primo (istruzioni in loco). **300pt.**

Nota bene: all'esplosione di ogni ordigno qualunque operatore si trovi all'interno della zona delimitata si considera colpito. (Deroga Art. 98.)

Bonus 1: recuperare le informazioni relative al quarto ingrediente del cocktail finale (Art.19) **200pt.**

Bonus 2: eliminare un tango entro 5 minuti dall'infiltrazione. **200pt.**

Bonus 3: fotografare almeno un tango eliminato e mostrare la foto all'arbitro in debriefing. (Art.19) **200pt.**



Epsilon – Volgograd, Russia

Ci siamo, potrebbe essere la nostra occasione: si è aperta una finestra d'infiltrazione nel sorvegliatissimo Cattering della Spectre. Sappiamo che alcuni barman russi sono in viaggio segreto per raggiungere il Numero Uno a Bogotá in Colombia. Li intercetterete nella periferia di Volgograd, eliminerete il capo dei barman ed eventualmente tutti i testimoni e vi travestirete; le id precedentemente caricate nel circuito della Spectre vi permetteranno poi di accedere alla presenza del bersaglio a Bogotá.

Recuperate come sempre ogni informazione utile per non lasciare nulla al caso.

Tempo di svolgimento: 20 minuti.

Rapporto obj 1 /obj 2: indipendenti. (Art.38 opzione 2)

Obj 1: eliminate il capo dei barman. **500pt.**

Obj 2: recuperate l'abbigliamento da barman corretto per ogni operatore ed indossatelo prima dell'esfiltrazione: papillon e traversa elegante; materiale obbligatorio a carico della squadra: camicia bianca per ogni operatore da indossare prima dell'esfiltrazione. **300pt.**

Bonus 1: trovate quale sarà il quinto ingrediente del cocktail finale. (Art.19) **200pt.**

Bonus 2: individuate il cognome del Numero Uno attraverso la foto presenti il loco **200pt.**



Zeta – Bogotá, Colombia (Prova speciale).

La nostra intelligence ha capito dalle vostre informazioni qual è il cocktail preferito del Numero Uno ed in loco vi comunicheremo il sesto ingrediente nonché vi faremo trovare le istruzioni per comporre il drink per avvelenarlo: attenzione! Solo il drink perfetto in termini di ingredienti e quantità non desterà sospetto e dovrete ovviamente essere travestiti da barman. Uno degli ingredienti è radioattivo e servirà ad avvelenare il Numero Uno. Troverete in loco gli strumenti per individuarlo. Potete rimanere a contatto con gli ingredienti poco tempo per essere a vostra volta avvelenati, perciò siate celeri. Una volta preparato servite ed esfiltrare velocemente. Useremo tutta la squadra in diverse stanze per essere sicuri di colpirlo.

Fate il vostro dovere.

Materiale obbligatorio: una camicia bianca per ogni operatore.

Tempo di svolgimento totale: 20 minuti; ogni operatore deve preparare (utilizzando la tabella di conversione recuperata in Alpha e le istruzioni fornite in loco) e servire il cocktail. **200pt.**