

# THE NEW DAY

2° TAPPA PCS 2020



23 FEBBRAIO 2020  
MONTE SAN GIACOMO

# INFORMAZIONI OPERATIVE

Tipologia: Gara Pattuglie Combat Scenari

Regolamento: F.I.P.S. O.N.A.S.P. (Pattuglie Combat a Scenari) Ver. 5.0 2020

Località: Cogorno (GE) Loc. Monte San Giacomo

Proiezione mappa: UTM Universale Trasversa di Mercatore

Map Datum: WGS84

Ambientazione: Boschiva

Meteo: Ogni condizione

Coordinate HQ: 32T 0530258 4908734

Data svolgimento: 23 Febbraio 2020

Composizione: Operatori 6

Difficoltà Fisica: Bassa

Difficoltà Tattica: Media

Gli argomenti di questo book sono liberamente inventati, ogni riferimento a

fatti o persone, vive o morte, e' puramente casuale.

# The new day

## Attentato al potere

Affacciata sul mare in una notte di tempesta nella città di Chiavari, una luce illumina il salotto di una casa e delle voci confabulano a tempo con il tumulto del mare.

Presiede la segreta assemblea Frank detto "il cattivo", un rispettabile avanzo di galera che con la sua organizzazione di ladri, truffatori, usurai e spie controlla la città.



Da diverso tempo ormai la legge, investigatori privati e cittadini arrabbiati minacciano il buon operato della banda, riuscendo ad arrestare ed individuare i nascondigli di diversi membri.

Il capo Frank reietto all'idea di tornare in carcere si vede costretto ad attuare la più grande manovra offensiva che la regione ricordi.

Distruggere le prove riguardanti la banda e derubare i cittadini, in modo da far calare il panico nella città e instaurare un regime di terrore che consenta all'organizzazione di agire indisturbata.

Per rendere tutto questo possibile il boss ha bisogno della squadra di ladri ed assassini più spietata in circolazione, la BANDA "O.I.P.", Occhialini In Plastica.

# Obj Rico

Miei fidati colleghi, all'interno di un'agrovigliata macchia di alberi, troverete la base segreta dell'agenzia investigativa.

Un edificio mimetizzato tra gli alberi, che mai ricondurrebbe ad una centrale operativa di spie e forse è proprio questo a renderli introvabili.

Al suo interno vi sono sofisticati sistemi di ricerca e spionaggio, che ormai da mesi ci osservano.

É vitale distruggere tutte le prove e tutti i macchinari al suo interno.

Vi forniremo un candelotto di dinamite per la riuscita dell'opera.

Sicuramente quando inizierete l'assalto scatterà l'allarme, gli impiegati scapperanno con i dati

più sensibili per salvare tutto il salvabile. Recuperate quei documenti e portatemeli.

Infine Signori "firmate" il vostro lavoro e spegnete il trasmettitore, lasciate che il silenzio annunci il vostro passaggio.



**OBJ primario:** Far detonare l'archivio (500pt)

**OBJ secondario:** Spegnerne trasmettitore (300pt)

**Bonus 1:** Recuperare fascicoli ed portarli in zona sicura (200pt)

**Bonus 2:** Uccidere con la pistola le guardie (200pt)

# Obj Decino

Oggi ci divertiamo tutti.

Almeno una volta nella vita, abbiamo sognato di svaligiare una banca. C'è poco da dire sul nostro obiettivo. Banca di campagna, poca sorveglianza, unica pecca la vicinanza e una caserma di polizia.



Entriamo nei dettagli più importanti, il vostro compito e quello di svaligiare il caveau della banca, ci interessa una cosa in particolare, e non dovete preoccuparvi di cosa. Per aprire il caveau ci sarà un sistema per sbloccare la porta, troverete nella banca stessa delle informazioni su come aprire il caveau. Come seconda cosa dovete prendere i documenti che troverete nella cassaforte del direttore, sicuramente la chiave l'avrà in tasca o conservata, mi raccomando non eliminate il direttore prima che vi abbia consegnato la chiave o i documenti custoditi all'interno.

Troverete una sola guardia armata nelle vicinanze dell'entrata, state attenti perché sappiamo che c'è un sistema di telecamere, relativamente facile da disabilitare, in un punto a noi ignaro ci sarà una cassetta elettrica dove all'interno si trovano i collegamenti delle telecamere stesse, basta colpire la cassetta e le telecamere si disattiveranno.

Detto questo buon divertimento.

**OBJ primario:** Svaligiare Caveau e portare la refurtiva in zona sicura (500pt)

**OBJ secondario:** Non lasciate prove del vostro passaggio (300pt)

**Bonus 1:** Aprire e svaligiare la cassaforte del direttore (200pt)

**Bonus 2:** Disattivare le telecamere (200pt)

**Bonus 3:** Portare in zona sicura il Direttore (200 pt)

# Obj Rē Mīda

Dopo il furto in banca verrete inseguiti da tutti i dipartimenti di polizia del territorio, appostatevi e difendetevi.

Non lasciate che prendano la refurtiva, né l'ostaggio.

Il nostro mezzo blindato sarà la vostra via di fuga, caricate i borsoni con l'oro ed esfiltrate su di esso.

L'autista al suo arrivo suonerà il clacson 2 volte, correte da lui con i borsoni.

Portate sul furgone anche il direttore della banca, mi serve perché conosce i codici di sicurezza della prossima banca da svaligiare.



**OBJ primario:** Difendere la refurtiva (500pt)

**OBJ secondario:** Esfiltrare 3 borsoni di oro (300pt)

**Bonus 1 :** Portare in zona sicura il direttore (200pt)

**Bonus 2:** Non Subire piu' del 50% dei caduti (200pt)

(Deroga al regolamento: art 95)

# Obj Manicomio

Cari compagni malavitosi, un mio vecchio amico a conoscenza di informazioni di vitale importanza sul governo attuale è stato rinchiuso dagli sbirri nel manicomio del San Giacomo per tentare di insabbiare il tutto facendolo passare per un pazzo; liberarlo è la vostra priorità e questo è il piano: uno di voi dovrà inventarsi qualcosa... qualcosa di abbastanza stupido da venir catturati sul posto e portati dentro per poi stabilire un contatto con esso, successivamente il resto di voi si attiverà per andare a liberare entrambi, sta a voi decidere il momento.



Attenzione per essere un manicomio piccolo è fornito di guardie armate e pronte a far fuoco su ogni forma di avversità quindi se serve pulite l'intera zona se capite cosa intendo...

Inoltre la struttura è adiacente ad un carcere che detiene persone a me care, perciò trovate e recuperate la planimetria delle strutture per favorire un futuro piano di evasione.

Questo è tutto ...magari se trovaste medicinali, sieri o roba simile recuperateli..chissà cosa gli hanno fatto ingerire, buona fortuna fratelli miei...so che non mi deluderete.

- OBJ primario:** Liberare l'ostaggio (500pt)
- OBJ pecondario:** Recuperare la planimetria (300pt)
- Bonus 1:** Farsi catturare entro 5 minuti (200pt)
- Bonus 2:** Recuperare i medicinali (200pt)

# Obj Mr. President

Abbiamo un lavoretto per voi.

C'è una persona che ci sta dando noia, continua a metterci i bastoni tra le ruote, abbiamo bisogno di gente che si possa confondere tra la gente per eliminare il Presidente di un'associazione contro la malavita.



Sappiamo che il 23 febbraio farà un comizio in piazza contro la malavita, sicuramente ci sarà a proteggerlo una scorta, non saranno tanti perché pensano che un comizio davanti a tanta gente ci fermi, questo sarà il vostro compito più importante. Uccidete il presidente mescolandovi nella folla, un consiglio non più di 2, agite con le pistole, sono piccole e si nascondono facilmente.

Come seconda cosa, ci serve la sua 24 ore, perché al suo interno si trovano indirizzi e nomi di persone che diciamo stanno antipatiche ad alcuni di noi. Mi raccomando non destate sospetto tra la folla.

**OBJ primario:** Uccidere il presidente dell'associazione (500pt)

**OBJ secondario:** Uccidere il presidente con la pistola (300pt)

**Bonus 1:** Recuperare la valigetta (200pt)

**Bonus 2:** Avvicinatevi al presidente confondendovi tra la folla (200pt)