

HQ - DIREZIONE GARA

Coordinate ritrovo: 33T 0292900 4866835

Orario ritrovo : 60 MIN.CIRCA PRIMA DELLA VOSTRA INFILTRAZIONE

Orario Prova Joule: 30 MIN. PRIMA DELLA VOSTRA INFILTRAZIONE

Alle suddette coordinate è situato un parcheggio dove potrete lasciare i vostri mezzi, dove ci sarà il gazebo della Direzione Gara e dove stazionerà anche il mezzo di soccorso dell'evento.

REGOLAMENTO AGGIUNTIVO 2°TAPPA DEL CAMPIONATO NAZIONALE PCS GIRONE D

Abbiamo ritenuto opportuno, per un esito ancora più avvincente della nostra tappa, inserire alcune regole aggiuntive e per maggior chiarezza le abbiamo scritte numerandole come deroga al regolamento principale:

01. La regola NUMERO 1 è ovviamente **'ONESTA'** da parte di tutti i partecipanti siano essi a difesa dei vari OBJ o Team Competitors (siamo prima di tutto amici con la passione per uno sport bellissimo), **DIVERTIAMOCI.**

02. Onde evitare sgradevoli incidenti/rotture, tutti i vari oggetti scenografici contrassegnati con cartello recante scritta rossa **"NON SPOSTARE"**, si riterranno conquistati semplicemente toccandoli ed indicandoli all'arbitro, che se necessario si occuperà in prima persona di eseguire l'azione da voi indicata per portare a termine l'OBJ.

03. Dal momento dell'infiltrazione fino al momento dell'esfiltrazione gli unici operatori a poter trasportare caricatori di riserva, armi di backup e BB di scorta potranno essere solo ed esclusivamente i due fanti.

04. I due fanti oltre ad essere operatori come tutti gli altri, avranno anche il ruolo di trasporto munizioni, quindi dovranno supportare gli altri 6 specialisti nel corso di ogni OBJ (dall'IN all'OUT) fornendo l'eventuale ricambio caricatori o ricarica BB.

05. Tutti gli specialisti (esclusi i due fanti), potranno avere con se solo ed esclusivamente il caricatore inserito nella propria ASG sia esso monofilare o maggiorato.

06. Dall'IN all'OUT di ogni OBJ i caricatori in numero illimitato o i BB di riserva potranno essere trasportati solo ed esclusivamente dai due fanti. Se i due fanti dovessero rimanere colpiti, gli altri specialisti potranno provvedere al cambio del proprio caricatore di riserva (nella misura di uno alla volta) direttamente dal corpo del "morto" che si comporterà come tale rimanendo immobile in area indicata dall'arbitro.

Ovviamente durante i trasferimenti ognuno degli specialisti è libero di ricaricare il proprio caricatore.

07. Ai due fanti sarà concesso l'utilizzo di una mitragliatrice cosiddetta d'appoggio (M60, MINIMI, RPK ecc. anche con caricatore elettrico)

08. Per quanto riguarda le eventuali armi secondarie che potranno essere solo ed esclusivamente pistole/revolver con classici caricatori standard (esempio 17/20/25 pallini per i vari modelli di COLT1911) non ci saranno limitazioni di numero caricatori.

09. Ognuno dei sei specialisti avrà un OBJ a lui dedicato con tanto di "BONUS SPECIALISTA". Se viene eliminato lo specialista dedicato, l'OBJ in questione potrà essere concluso comunque da uno degli altri operatori ma ovviamente non si avrà diritto al suddetto BONUS.

10. I sei specialisti + i due fanti dovranno essere interpretati da otto operatori diversi, a meno che si dovesse verificare la partecipazione di un team con un numero di operatori inferiore. A quel punto per maggior chiarezza sarete pregati di comunicarlo preventivamente alla Direzione Gara.

11. Potranno essere presenti lungo i trasferimenti alcune prove speciali dedicate ai vari specialisti come da REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS - PROVE SPECIALI - ARTICOLI 173 E 174.

12. Sarà considerata prova speciale l'intelligence interpretativa condotta in fase pre-torneo come da REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS - PROVE SPECIALI - ARTICOLI 173 E 174.

13. Potranno essere presenti lungo i trasferimenti alcune prove fisiche o di abilità da svolgere come da REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS - IL PERCORSO DI GARA PCS "CAMPO DI GIOCO" - ARTICOLO 38 (queste ultime saranno dedicate solo ed esclusivamente ai due fanti).

14. Potranno esserci integrazioni, cambi parziali o totali degli OBJ senza sconvolgimenti, fino ad 1 ora prima dell'evento, come da REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS - DIRETTIVE DI GARA PCS "LO STORY BOARD" - ARTICOLO 21.

15. Potreste trovare all'interno degli OBJ diverse comparse inoffensive (COSIDDETTI CIVILI) che se eliminate daranno punteggio negativo come da REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS - "COMPARSE E PERSONAGGI" - ARTICOLI 113-115-116-117. In ogni caso anche se doveste eliminare erroneamente più di 4 civili per OBJ ve ne saranno conteggiati al massimo 4 come da tabella punteggi.

16. All'interno dei vari OBJ potreste trovare il ricercato numero 1 Denetor S'Ohnkatz la cui cattura ed esfiltrazione da vivo all'OUT vale 500pt, fate molta attenzione a non distrarvi, potrebbe essere in mezzo a voi.

17. Cerchiamo di utilizzare il buon senso nel non calpestare coltivazioni che potreste trovare ai bordi dei percorsi obbligati e comunque cerchiamo di mantenere un contegno appropriato lungo i trasferimenti su strada.

Wolf 335480153

SJ 3334315357

Bad Company & Nazgul
vi augurano
BUON SOFTAIR

OBJ 01 - CARTOGRAFO

Trasferimento da Infiltrazione a OBJ 01: 10 MIN

Durata OBJ 01: 15 MIN

Coordinate IN: 33T 0292523 4866839

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292644 4866828

Coordinate OUT: 33T 0292678 4866775

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 40 (se disturbato si scende di 1)

Da immagini satellitari abbiamo individuato il deposito dove sono stoccati missili e razzi di varie tipologie tra cui AGM-114 Hellfire, AIM-9 Sidewinder, WS-1E, Qassam, AIM-120 trafugati in passato a diversi paesi nostri alleati. Quest'ultimo razzo è di nostro interesse. Dovrete conquistare il campo eliminando ogni ostile, recuperare e trasportare l'oggetto in questione, facendovi guidare dal cartografo alla coordinata 33T0292659 4866770 che risulta essere l'area più idonea al recupero del razzo tramite elicottero, vista la collocazione del deposito nella boscaglia.

Se pensate sia così facile vi sbagliate di grosso, l'area che divide il deposito dalla zona prevista per il recupero è completamente minata! Fate molta attenzione.

OBJ PRIMARIO 500pt

Esfiltrazione razzo alle coordinate richieste

BONUS 1 200pt

Disinnesco mina

BONUS 2 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo

OBJ 02 - INFORMATICO

Trasferimento da OBJ 01 a OBJ 02: 10 MIN

Durata OBJ 02: 15 MIN

Coordinate IN: 33T 0292648 4866514

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292665 4866416

Coordinate OUT: 33T 0292644 4866379

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 45 (se disturbato si scende di 1)

Come da ultime informazioni pervenuteci, sappiamo per certo che il Governo dell'Indokatzistan e quindi il suo Esercito è ormai sotto il controllo della Milizia di Bambotz. La sede del Parlamento è quindi divenuta un bunker all'interno del quale sono conservati vari documenti di importanza vitale per il proseguimento della vostra missione oltre a files sensibili per la sicurezza dell'intera area. Vi è richiesta una solerte incursione per sbaragliare i difensori del bunker. Una volta liberata la sede Parlamentare dell'Indokatzistan dagli invasori, dovrete inserire un virus, all'interno dei PC, per trasmettere via rete tutto ciò che ritenete di vitale importanza per i Bambotziani, oltre a ricercare tracce della presenza o del passaggio del dittatore.

OBJ PRIMARIO 500pt

Eliminazione dati sensibili dai PC

BONUS 1 200pt

Liberazione della sede Parlamentare dell'Indokatzistan

BONUS 2 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo

OBJ 03 - GENIERE

Trasferimento da OBJ 02 a OBJ 03: 15 MIN

Durata OBJ 03: 15 MIN

Coordinate IN: 33T 0292862 4865946

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292947 4865968

Coordinate OUT: 33T 0292966 4866007

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 50 (se disturbato si scende di 1)

La nostra intelligence ha individuato la presenza di un importante mercato nero, presidiato dai miliziani di Denetor I, dove vengono vendute grandi quantità di armi e droghe sintetiche.

È stato recentemente confermato il furto di una bomba chimica di nuova tecnologia sottratta al dipartimento di fisica nucleare. L'Intelligence, inoltre, ha intercettato una telefonata tra "Vladislav" (un grande mercante d'armi ricercato a livello internazionale) e un militante della zona.

Dall'intercettazione si evince che Vladislav l'ha rubata e vuole venderla all'esercito di Denetor I in cambio di ingenti somme di denaro.

L'obiettivo della pattuglia sarà quello di eliminare il mercante d'armi e innescare la bomba al fine di contaminare l'area ed eliminare ogni minaccia ostile senza farsi scoprire. La pattuglia dovrà recuperare in loco le maschere antigas per non rimanere coinvolta nella contaminazione. Tutto dovrà sembrare un incidente in modo che nessuna azione venga ricondotta alle nostre forze speciali.

OBJ PRIMARIO 500pt

Innescare bomba chimica

BONUS 1 200pt

Eliminare il mercante d'armi

BONUS 2 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo

OBJ 04 - MEDICO

Trasferimento da OBJ 03 a OBJ 04: 5 MIN

Durata OBJ 04: 15 MIN

Coordinate IN: 33T 0292914 4866115

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292845 4866224

Coordinate OUT: 33T 0292833 4866253

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 55 (se disturbato si scende di 1)

Gli abitanti della zona ci hanno segnalato che nel villaggio e più precisamente all'interno dell'infermeria militare, il Dottor Razhik Pdor esegue esperimenti medici su membri della resistenza, catturati nei vari rastrellamenti, tra cui: innesto di parti animali all'uomo, trasfusioni di sangue con gruppi sanguigni non compatibili ed altre barbarie. Richiediamo di ripulire e mettere in sicurezza la zona da eventuali ostili, catturare il Dottor Razick Pdor ed eseguire correttamente la seguente operazione: il medico della squadra dovrà AMPUTARGLI il dito medio della mano destra per poi iniettare nella ferita un particolare veleno di colore giallo che troverete in loco dal nome " Lugzan-Ynapmoc Dab " conosciuto anche come siero della emoconfusione, oltre a procedere con la cura di eventuali superstiti agli esperimenti.

Buona fortuna.

OBJ PRIMARIO 500pt

Amputazione eseguita a dovere

BONUS 1 200pt

Conoscenza generica gruppi sanguigni

BONUS 2 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo

OBJ 05 - CHIMICO

Trasferimento da OBJ 04 a OBJ 05: 10 MIN

Durata OBJ 05: 15 MIN

Coordinate IN: 33T 0292754 4866598

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292846 4866745

Coordinate OUT: 33T 0292819 4866726

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 60 (se disturbato si scende di 1)

Da ultimi aggiornamenti abbiamo la certezza che all'interno della boscaglia a ridosso della Diga Ad'Grasciul, considerato il maggior approvvigionamento di acque potabili dell'intero Indokatzistan, è situato un importante deposito di materiali tossici, droga e armi controllato in modo maniacale dall'uomo di spicco di Re Denetor I. Tale maggiore Ahmed Testac'Lah, laureato in chimica è un ex guerrigliero sadico e paranoide, incorruttibile e fedelissimo alla causa Bambotziana, si diletta ad eseguire esperimenti utilizzando la sua collezione di provette chimiche.

La vostra missione è quella di eliminare gli ostili presenti in loco, recuperare le famigerate provette, raggiungere i serbatoi delle acque inquinandole con una mistura di arsenico boro e uranio per intossicare i dissidenti, esfiltrare infine il Maggiore Testac'Lah documentando la presenza di armi, residui tossici e droga.

OBJ PRIMARIO 500pt

Inquinare serbatoi acque potabili

BONUS 1 200pt

Esfiltrare il Maggiore Testac'Lah

BONUS 2 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo