

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 ma comunque con capienza inferiore a 600BB.

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. Alla pattuglia sarà concesso l'utilizzo di una (1) mitragliatrice cosiddetta d'appoggio (M60, MINIMI, RPK ecc. anche con caricatore elettrico) ad esclusivo uso dei fanti.

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 con valore negativo pari a -30 punti cadauno.

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 00 - SNIPER

Trasferimento da infiltrazione a OBJ 00: 10 MIN

Durata OBJ 00 (PROVA SPECIALE): 5 MIN

Coordinate IN: 33T 0292576 4867424

Coordinate OBJ PRIMARIO: 33T 0292464 4867296

Coordinate OUT: 33T 0292465 4867260

Difficoltà: MEDIA

Canale radio: LPD 35 (se disturbato si scende di 1)

La nostra intelligence ci ha fornito informazioni riguardo il passaggio tra le ali della folla che il principe di Bambotz Denetor II, figlio del re Denetor I, effettuerà a breve.

Quale miglior occasione per eliminare il soggetto e scalfire le certezze del re?

È stata individuata un'area ideale per un tiro sniper ad una distanza "accettabile" per riuscire nell'impresa.

Dovrete raggiungere le coordinate 33T0292576 4867424 dove incontrerete un membro della resistenza che accompagnerà sul luogo il vostro cecchino ed il caposquadra (in qualità di spotter).

È stato calcolato che avrete a disposizione un massimo di 2 colpi prima che i sofisticati scanner a protezione dell'area riescano ad individuarvi facendo abortire la missione. Dovrete fare di tutto per eliminare Denetor II, senza causare vittime tra i civili, che potrebbero prendere a male l'accaduto e non sostenere più la causa. Il fallimento o la riuscita della missione potrebbero cambiare le sorti del conflitto. In bocca al lupo.

BONUS 1 200pt

Eliminazione del Principe di Bambotz

BONUS 2 200pt

Eliminazione al 1° tentativo del Principe di Bambotz

OBJ 01 - CARTOGRAFO

Trasferimento da OBJ 00 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)

L'obbiettivo è cambiato: dopo aver conquistato il campo eliminando ogni ostile, non dovrete più recuperare e trasportare il razzo all'esfiltrazione prevista tramite elicottero, ma dovrete lanciarlo e colpire il quartier generale (HQ) dell'esercito di Bambotz!

Troverete nel deposito la valigia di controllo del razzo in questione, oltre ad una mappa cartografica su cui è segnata l'esatta posizione dell'HQ.

Collegato il razzo alla valigia di controllo, il cartografo dovrà calcolare e impostare le coordinate giuste per colpire e quindi distruggere l'HQ.

Perché l'operazione abbia un esito positivo avrete una tolleranza massima di 25 metri.

Buona fortuna.

OBJ PRIMARIO 500pt

Lancio del razzo e distruzione dell'HQ (tolleranza max di m25)

BONUS 1 200pt

Riconoscimento di tutti i missili/razzi in loco

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 ultimi aggiornamenti di intelligence, abbiamo la certezza 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 richiediamo un'azione stealth, con COLPO SINGOLO per l'eliminazione delle due sentinelle esterne e senza metterli in allarme, degli ulteriori ostili all'interno dell'edificio. Dopo la vostra azione effettuata al deposito missilistico, i dissidenti hanno avviato l'eliminazione di tutti i dati dai server con tempo stimato rimanente di 12 minuti. Dovrete quindi rinvenire tutto ciò che ritenete IMPORTANTE all'interno del PC, copiando sul dispositivo che troverete in loco solamente i files sensibili, ricercando inoltre tracce della presenza o del passaggio del dittatore.

MISSIONE DA SVOLGERE INTERAMENTE A COLPO SINGOLO

OBJ PRIMARIO 500pt

Salvataggio dati sensibili da PC su dispositivo entro 12 minuti.

BONUS 1 200pt

Recupero informazioni riguardanti X0118/VP/0101/DS

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.

Un informatore sconosciuto ci ha avvisato che il mercante d'armi ha già consegnato e innescato l'ordigno con il preciso intento di intossicare la popolazione locale.

Il dipartimento di fisica nucleare ci ha riferito che le maschere antigas non vi salveranno dalla contaminazione. L'ordigno sarà quindi da disinnescare con un codice di 4 cifre molto care a Denetor.

Vladislav è paranoico e smemorato, armato di pistola, avrà sicuramente con se il codice o un modo per ricordarlo. L'area sarà sicuramente circondata da mine antiuomo in modo da non permettere a nessuno di interferire con il suo piano.

L'obiettivo della pattuglia sarà quello di bonificare l'area da qualsiasi minaccia ostile, riconoscere, catturare ed esfiltrare il mercante d'armi vivo, disinnescare l'ordigno, catturare ed esfiltrare vivo, se presente in loco, re Denetor I.

OBJ PRIMARIO 500pt

Disinnescare ordigno

BONUS 1 200pt

Esfiltrare il mercante d'armi vivo

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)

L'obbiettivo è cambiato: ci é stato segnalato che il dottor Razhik Pdor, approfittando della confusione portata dal famoso mercato Ad'Pujhen è scappato da vero codardo. La vostra missione è eliminare o distruggere, con un dispositivo esplosivo che troverete in loco, il posto di guardia a difesa dell'entrata del villaggio. Fatto questo, dovrete perlustrare quest'ultimo alla ricerca di Derelitta, figlia del generale Am'Rachmand Tinbota e di altri sopravvissuti e feriti, facendo molta attenzione ad ogni eventuale minaccia. Il medico dovrà intervenire ogni volta lo ritenga necessario, ricordandovi che siamo in guerra.

L'imperativo è il recupero di Derelitta e se presente in loco la cattura e l'esfiltrazione di re Denetor I. Attenzione, siete in zona ad alta densità di popolazione, quindi massima cautela a non fare vittime tra i civili.

OBJ PRIMARIO 500pt

Salvare Derelitta

BONUS 1 200pt

Esfiltrare Derelitta

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, tanto da essere rimasto l'ultimo baluardo a difesa del Re.

La vostra missione è quella di eliminare gli ostili presenti in loco, eliminare e documentare l'uccisione del maggiore, recuperare le provette, raggiungere i serbatoi delle acque bonificandole dai veleni gettati per soggiogare la popolazione utilizzando una miscela di bromo, cloro e rame, catturare ed esfiltrare vivo se presente in loco Re Denetor I.

OBJ PRIMARIO 500pt

Bonificare serbatoi delle acque potabili

BONUS 1 200pt

Eliminare il Maggiore Testac'Lah

BONUS 3 200pt

Bonus specialista

OBJ EXTRA - VIP

OBJ PRIMARIO 500pt

Cattura ed esfiltrazione di re Denetor I assolutamente vivo