



Operazione CALAMITA-2 “ Soluzione Finale “

CONFIDENTIAL EYES ONLY

L'obiettivo principale della vostra missione è indubbiamente quello di disattivare la B-61.

Ma, visto che le ultime informazioni di Attila danno per certa la presenza di De-Hasevedo nella vostra AO, non dobbiamo farci sfuggire l'occasione di regolare i conti con lui.

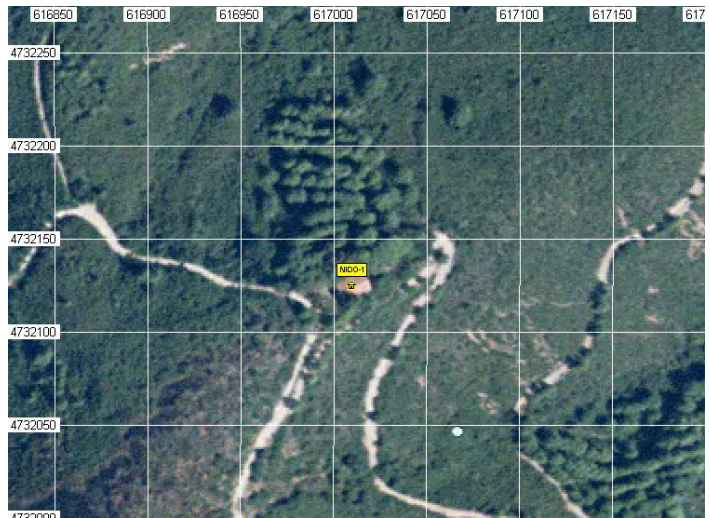
Parte della vostra missione sarà quella di ricognire tutte le ville della zona, delle quali vi forniamo le coordinate, al fine di individuare quella abitata da De-Hasevedo e quali di esse sono abitate dai suoi luogotenenti.

Map Datum WGS-84	Coordinate OBJ
NIDO-1	32T 617009 - 4732125
NIDO-2	32T 617090 - 4730874
NIDO-3	32T 616328 - 4730096
NIDO-4	32T 614928 - 4733118

Qui siamo nel cuore del territorio del cartello della droga. Il territorio è disseminato di strade carrabili al fine di offrire a De-Hasevedo il maggior grado possibile di protezione ed eventuali possibilità di fuga. Suddette strade che collegano le varie ville saranno presumibilmente battute in modo costante da pattuglie appiedate e motorizzate sia di giorno che di notte, per non parlare di eventuali check-point fissi agli incroci principali.

E' innegabile che ordinarvi di cercare De-Hasevedo in queste condizioni è come gettarvi in bocca a un lupo, ma l'occasione che ci si offre è la migliore che abbiamo mai avuto dopo Colomba Nera e potrebbe forse essere l'ultima.

Dobbiamo chiudere la partita.





Operazione CALAMITA-2 “ Soluzione Finale “

CONFIDENTIAL EYES ONLY

Una volta localizzata la villa abitata dal numero uno del cartello della droga e dei terroristi, dovrete attaccarla, eliminando la difesa e “risolvere” il problema De-Hasevedo. Vi lasciamo massima libertà di azione. Sulle altre ville, dovete compiere una approfondita ricognizione portando alla base i dati relativi, che vi saranno richiesti. Ogni informazione acquisita potrà essere eventualmente utile in futuro. Portate a termine gli obiettivi e tornare a casa.



Gli OBJ potranno essere effettuati durante tutta la missione.

Prima di tutto dovrete stabilire se l'OBJ è difeso o meno. Una volta stabilito, se non difeso dovrete avvicinarvi fino alla palina identificativa dell'OBJ e punzonare la vostra scheda nell'apposito spazio, senza doverlo comunicare al comando.

Nel caso sia difeso, prima di poterlo attaccare, dovrete contattare sul canale **LPD 69** il QG nome in codice “**Bariago**” e richiedere la luce verde per l'esecuzione, esempio : “**SIERRA-?? Richiede luce verde per NIDO-?**” il comando risponderà dandovi il relativo via libera, oppure con uno stand-by se l'OBJ è già impegnato. Se vi darà luce verde, durante la vostra finestra di 15 minuti, dovrete attaccarlo, eliminare le sentinelle e successivamente risolvere il problema De Hasevedo.

L'attacco della postazione, il transito o la scoperta del team di interdizione al di fuori della propria finestra assegnata, comporterà la perdita totale dell'OBJ.