

**COMITATO ORGANIZZATORE OBJ
C.R.M.
COMITATO REGIONALE MARCHE**

Code Obj: ALFA

Nome Obj: SPIRIT OF FIRE

Tipologia: F + E

Durata Obj: 25 minuti

Area temporale: Dalle 09:00 del 8/10/2022 alle 09:00 del 9/10/2022

Coordinate: Vedi Allegato Coordinate

Erik Green funzionario dell'ambasciata Americana in Nigeria è stato rapito da alcuni indigeni locali sospettiamo si tratti del noto gruppo di Boko Haram.

In questo agglomerato urbano è presente una stazione radio, e una nostra risorsa locale ha individuato la presenza di numerose forze ostili appartenenti a Boko Haram che per depistare la scomparsa del diplomatico hanno rapito alcuni civili a scopo di bloccare il processo di modernizzazione del paese.

Una nostra risorsa locale ci ha rivelato la presenza di alcuni elementi di Boko Haram in un campo non lontano da una cittadina di montagna: infiltratevi nell'avamposto nemico, e ricercate più informazioni possibili sulle attività del gruppo paramilitare tramite i carcerieri locali che sono al bar, oltre che sulla presenza di eventuali ostaggi. Siate veloci perché ci sono giunte notizie dell'arrivo di un convoglio che dista 8 minuti dal villaggio.

Il comando inoltre ci ha informato di dover prestare massima attenzione a non far scattare l'allarme, visto che la nostra presenza non deve essere notata dalle autorità locali, dovremo infatti agire senza alcun tipo di supporto.

Se trovate un modo per comunicarci l'avvenuta liberazione di eventuali ostaggi utilizzatelo.

N.B.:

attenzione nell'area potranno essere presenti delle mine di prossimità che se disinnescate non daranno punteggio ma se fatte esplodere faranno dichiarare colpiti tutti gli operatori nel raggio di 5 metri, va da se che se fatte esplodere vicino a zone sensibili non si potrà svolgere la parte dell'obj "danneggiata" es: se esplose vicino alla radio non si potrà far la prova relativa alla radio

I ribelli si attiveranno dopo 8 minuti dall'inizio della finestra;

Necessaria APP Goggle Translate "ARABO - ITALIANO" offline.

Svolgimento:

- Richiedere Luce Verde
- Arrivare al punto d'incontro con la risorsa locale
- Infiltrarsi nell'avamposto
- Rubare le info e le chiavi della prigione ai carcerieri al bar
- Eliminare eventuali "visitatori"
- Comunicare tramite strumentazione in loco l'avvenuta presa della postazione
- Esfiltrare eventuali ostaggi
- Far saltare in aria le strutture presenti simultaneamente (saranno bandellate, esplosivo fornito in loco ovvero info arbitro)

Allegati:

ALLEGATO 1_SECIFICA ESPLOSIONE_ALFA

