



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

**Obj:** CRM

**Nome Obj:** NEW VEGAS

**Tipologia:** (H+E)

**Durata Obj:** 20 minuti

**Area temporale:** Dalle 08:00 del 28/09/2024 alle 09:00 del 29/09/2024

**Coordinate:** Vedi allegato Coordinate

**Canale LPD:** Vedi Allegato Coordinate

**Dimensione Area Esecuzione:** Vedi Allegato Coordinate

**Dimensione Zona Obiettivo:** Vedi Allegato Coordinate

Nascosto nei dintorni di Roccaraso, remore della propria grandezza in un impero vasto e splendido, sedeva accigliato il Generale Teodosius II.

Egli era un uomo di strategia e disciplina, ma ciò che più amava era riunirsi nel suo accampamento con i luogotenenti e qualche amico del posto per una serata di poker e buon whiskey. Il rumore delle carte che venivano mescolate risuonava tra le tende, mentre la luce delle candele danzava allegra, creando un'atmosfera di tensione e complicità.

Quella sera, la posta in gioco era alta: non solo denaro e onore, ma anche segreti del mondo militare e piani di battaglia. Teodosius II, abile giocatore, sapeva quando bluffare e quando rivelare il suo gioco. Ma c'era un dettaglio che pochi conoscevano: al collo portava sempre una collana, un accessorio che sembrava innocuo, ma che nascondeva un mistero.

Dietro il suo comportamento spavaldo, c'era infatti un dispositivo segreto, un antico computer lasciato nascosto in piena vista, in un umile magazzino, tra inutili bagagli di un viaggio che non avrebbe mai compiuto. Al suo interno, conservava mappe strategiche del regno, intelligence militare e risorse cruciali per la difesa dell'impero. Solo Teodosius II aveva accesso a queste informazioni, ed il monile era la chiave di tutto.

Una notte, mentre il gioco volgeva al termine e le carte si accumulavano sul tavolo, un giovane luogotenente di nome Marcus cominciò a sospettare che il generale nascondesse qualcosa. Aveva notato la sua attenzione maniacale per la collana durante il gioco, e i suoi occhi brillavano di curiosità. Quando la partita finì, e gli amici cominciarono a ritirarsi, Marcus decise di affrontare Teodosius.

"Generale," iniziò, "cosa contiene quella collana che sembra essere così importante?"

Teodosius lo guardò, il suo sguardo pensieroso. "Sei curioso, eh? La conoscenza è potere, Marcus. Ciò che ho qui non è solo un gioco di fortuna. È la mia arma segreta."

Con uno sforzo per guadagnare la fiducia del generale, Marcus propose di unirsi a lui per una sessione di accesso al dispositivo segreto. Con un cenno del capo, Teodosius acconsentì. Scivolarono dentro al magazzino, l'atmosfera carica di tensione. Quando il computer si accese e il monitor rivelò le informazioni nascoste, Marcus capì l'importanza di ciò che stava vedendo. Piani per una imminente invasione, risorse strategiche, e la struttura difensiva dell'impero: tutto era lì.

"Questo è il futuro del nostro Imperium," disse Teodosius, con un tono grave. "Solo coloro che conoscono i segreti della guerra possono sperare di proteggerlo."

Da quel giorno, Marcus divenne il braccio destro di Teodosius, giurando di non rivelare mai ciò che avevano visto. Insieme, giocarono a carte e alle sfide della guerra, unendo le forze in un legame inaspettato tra poker, strategia e segreti di stato. E così, mentre il mondo esterno si scopriva pieno di insidie e avventure, il generale Teodosius II dimostrò che a volte le chiavi più potenti non aprono solo porte, ma anche menti e alleanze.



### Svolgimento:

- Richiedere Luce Verde
- Travestire 2 operatori da "camerieri"
- Accedere al magazzino del Saloon
- Eliminare in stealth le sentinelle per evitare allarmi
- Eliminare il VIP
- Recupero Info da PC del VIP (magazzino)
- Eliminare Ribelli

### Note, deroghe e precisazioni:

Non è consentito USO di ASG all'interno del Saloon o del magazzino.

Non è consentito sparare da fuori a dentro il Saloon o Magazzino.

Non è consentito sparare da dentro a fuori il Saloon o Magazzino.

È consentito usare le pareti esterne del Saloon, magazzino e la scenografia come riparo.

I personaggi VIP o COMPARSE, all'interno del Saloon o del magazzino, possono essere uccisi con simulacro di arma bianca.