

MATERIALE PER LA MISSIONE

Dossier missione 1

Sabotare il sistema SK-21

Il tuo punto di partenza è situato sul versante settentrionale di un'altura a sud di Men-Nefer. Lì posizionerai il segnalatore grazie al quale potrai accertarti, una volta effettuato il sabotaggio, che tutto sia andato a buon fine. Scenario della tua missione sarà l'ultimo piano della base: il settimo. Vi approderai utilizzando il rampino e sfruttando il dislivello tra la collina e l'edificio.

Il settimo piano costituisce il centro nevralgico della base e ospita gli uffici dei militari di grado superiore, pertanto ti è stata confezionata un'uniforme quanto più simile alla loro. Al momento del tuo ingresso è lecito attendersi una presenza ridotta di personale: pochi ufficiali - non soggetti a rotazione o turnazione - hanno accesso a quest'area. Dovrai tenere presente che ogni incontro, fortuito o meno, potrebbe compromettere la tenuta della tua copertura e pregiudicare il successo della missione.

Voci non confermate suggeriscono l'impiego di personale di livello inferiore (o di civili) per mansioni ausiliarie in alcuni uffici. Con buone probabilità l'uniforme che indosserai apparirà credibile ai loro occhi, ma non potrai dare per scontato che lo stesso avvenga al cospetto di ufficiali di alto rango. La tua condotta prioritaria resterà, per quanto possibile, quella di evitare interazioni.

L'archivio di schede perforate del sistema SK-21 è situato in una stanza al di sotto della torre di controllo, nella zona più protetta della base. È possibile accedervi solamente attraversando una guardiola, a sua volta comunicante con il settore in cui opererai. La guardiola è presidiata da militari muniti di autorizzazione a fare fuoco e una volta varcata la soglia non potrai più tornare indietro. L'allarme generale è predisposto a scattare a un minuto esatto dall'apertura della porta della guardiola, a meno che la regolarità del transito non venga confermata digitando il codice di accesso sul tastierino del portone blindato in uscita, che conduce alla sezione della torre e del radar. Pertanto, una volta neutralizzate le guardie a piantone, dovrai affrettarti a immettere la sequenza numerica. Reperire quest'ultima ed eludere la postazione di controllo costituiranno i principali ostacoli al successo della tua missione.

Gli operatori alla torre, così come i militari a presidio della guardiola, effettuano turni della durata di dieci ore. Tra un turno e l'altro l'allarme alla porta blindata viene disattivato, per consentire il passaggio di consegne. Gli addetti al traffico aereo sono soggetti a rotazione, quindi la divisa che indossi potrebbe fornirti una copertura credibile nel caso in cui tu debba interagire con qualcuno di loro. La missione avrà luogo durante il turno serale, che comincerà alle 21.00 del 4 giugno e si concluderà alle 07.00 del 5 giugno, a ridosso dell'orario stimato per l'attacco della nostra aviazione.

Una volta raggiunto l'archivio informatico del sistema SK-21, per effettuare il sabotaggio dovrà aver ricevuto istruzioni sull'ubicazione della scheda perforata da sostituire e attendere la manomissione all'impianto elettrico della base.

La via preferenziale per la fuga comincia dalla sommità dell'edificio. Dovrai trovare il modo di accedervi e utilizzare il rampino per raggiungere la collina dalla quale sei arrivato.

* * *

Equipaggiamento essenziale:

- Rampino
- Scheda perforata
- Siringhe ipodermiche e narcotico
- Penna spara-aghi
- Strumenti per scassinare
- Spugna al cloroformio
- Sfera di gas narcotizzante (+25)

Comincia la tua missione dal paragrafo **1**.

Dossier missione 2



Prelevare il tenente Khalil

Ti avvicinerai a Men-Nefer da nord-est. Il primo ostacolo sul tuo percorso sarà la recinzione elettrificata a perimetro dell'area. In uno degli ultimi resoconti trasmessi ai Servizi, il tenente Khalil ha riferito di un'avaria al sistema di distribuzione della corrente che ha coinvolto la parte nord-est del reticolato. Dovrai approfittare di questa vulnerabilità per infiltrarti nella base.

Le aree della base nelle quali opererai differiscono ampiamente per status e protocolli di sicurezza. Di notte, nella zona compresa tra la recinzione e l'edificio principale, vige il copri-fuoco assoluto. Gli uomini sulle torrette di guardia hanno l'ordine dare l'allarme al minimo segno di intrusione e di fare fuoco. Nelle adiacenze dell'edificio principale, per contro, non è escluso che alcune attività ausiliarie siano ancora in corso d'opera. La sorveglianza è affidata a un servizio di ronda, e nel caso in cui ti ci dovessi imbattere dovrai industriarti a fornire un alibi, a giustificazione della tua presenza. Per accedere all'edificio dovrai eludere la ronda e sfruttare un ingresso secondario situato nella parte meridionale della parete est. Khalil ha provveduto a manometterne la serratura, in modo che sia impossibile chiuderlo a chiave. Una volta all'interno sarai un militare tra tanti e la tua divisa ti garantirà una copertura sufficiente. Potresti imbatterti in

qualche sottoufficiale: le tue regole di ingaggio sono di non dare troppo nell'occhio e di non attirare attenzioni indesiderate. La base ospita più di trecento uomini tra soldati di leva, ufficiali e funzionari con mansioni specifiche, e non tutti si conoscono tra loro.

Lo scopo della missione sarà raggiungere Youssef Khalil nell'ufficio a cui è stato assegnato. Se nei piani inferiori non faticherai a mescolarti tra i militari di stanza alla base, una volta salito alla sezione degli uffici tecnico-operativi la situazione sarà drasticamente capovolta. Con l'ordine di attacco imminente, gran parte degli ufficiali di alto grado vi starà prestando servizio effettivo. Si tratta di personale qualificato e ai loro occhi la presenza di un soldato qualsiasi apparirà quantomeno insolita, per cui dovrai dirigerti senza indugi verso la stanza designata, evitando di destare sospetti. Per ragioni di sicurezza i contatti con Khalil sono stati interrotti due settimane fa, ben prima che venissero distribuiti gli incarichi: parte del tuo compito consisterà nel reperire informazioni sulla mansione affidatagli, così da sapere in quale ufficio recarti.

Il percorso preferenziale per la fuga da Men-Nefer è lo stesso utilizzato per accedervi, ossia il varco nella recinzione. Come da accordi, una volta fuori Khalil ti rivelerà il codice identificativo della scheda da sostituire nell'archivio del sistema SK-21. Trasmetterai il codice al tuo collega non appena possibile.

* * *

Equipaggiamento essenziale:

- Siringhe ipodermiche e narcotico
- Penna spara-aghi
- Tesserino identificativo (+12)

Comincia la tua missione dal paragrafo **2**.

Dossier missione 3

► Creare un diversivo per il sabotaggio

Il tuo campo d'azione sarà l'insieme dei piani interrati dell'edificio principale di Men-Nefer. Indosserai una semplice tuta da addetto alla manutenzione, che non ti impedirà nei movimenti e ti consentirà di trasportare l'attrezzatura utile. Al momento della tua intrusione questa sezione dovrebbe essere sguarnita.

Le planimetrie fornite da Khalil non includono i livelli sotterranei della base, per cui sarà tuo compito rintracciare il quadro elettrico generale. Prima di indurre il cortocircuito che farà scattare l'allarme dovrai assicurarti che il tuo collega sia pronto a sostituire la scheda perforata.

Una volta procurata l'avarìa dovrai allestire in autonomia un piano di fuga. Scattato l'allarme, è possibile presumere che una squadra di soldati e tecnici interverrà per l'ispezione di rito, ma dovrresti avere il tempo per rifugiarti da qualche parte e attendere che si calmino le acque. Se le condizioni lo consentissero, potresti anche approfittare dello stato di disordine ingenerato dallo scoppio delle sirene per confonderti tra il personale accorso a sistemare il guasto e abbandonare l'edificio.

* * *

Equipaggiamento essenziale:

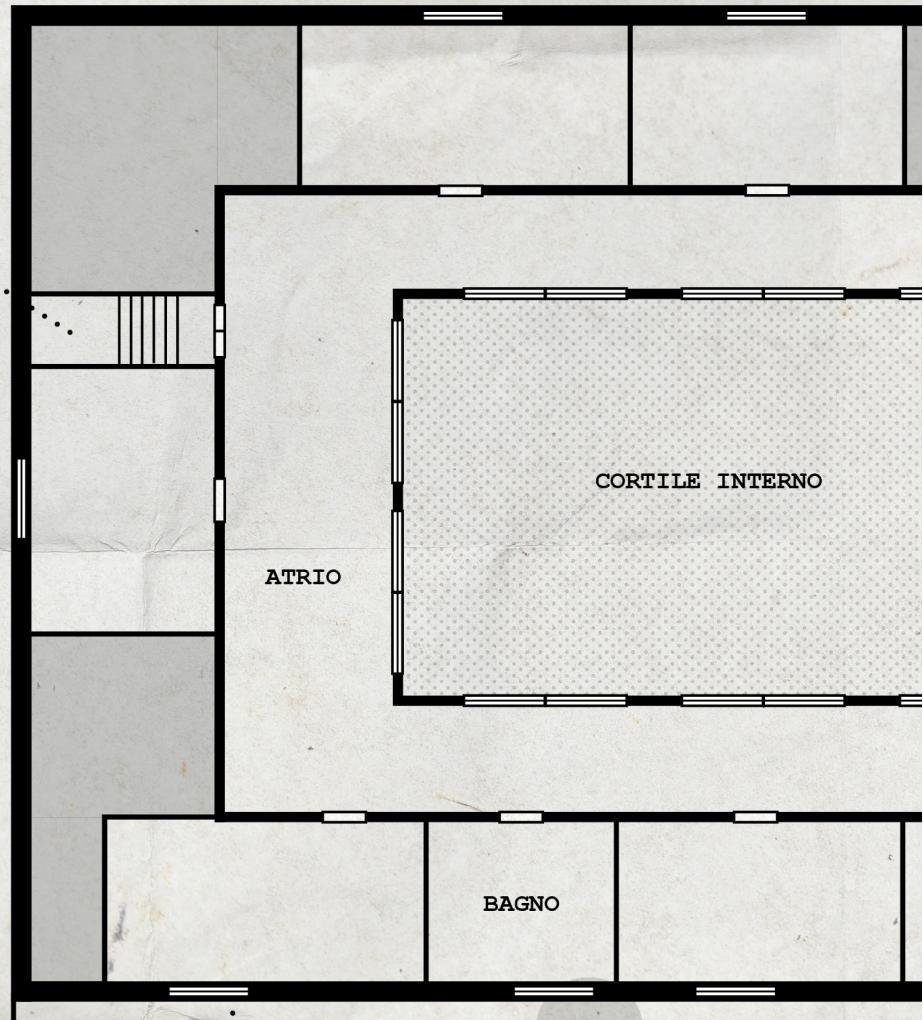
- Pinza elettrificata
- Siringhe ipodermiche e narcotico
- Penna spara-aghi
- Stetoscopio (+20)
- Spugna al cloroformio
- Sfera di gas narcotizzante (+25)

Comincia la tua missione dal paragrafo **3.**

MISSIONE 1

SCALA

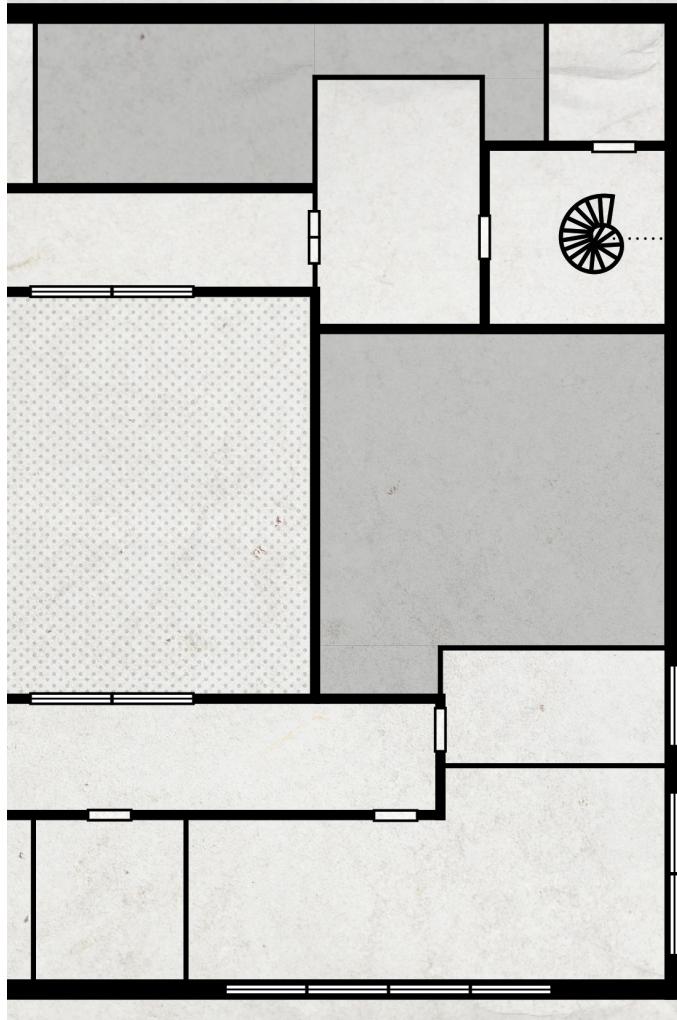
Per livelli inferiori



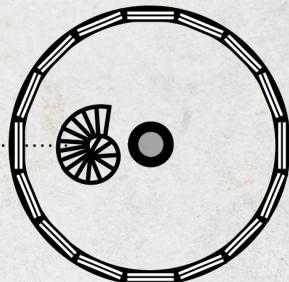
Punto di approdo

CORNICIONE ESTERNO

TOP SECRET



TORRE DI CONTROLLO



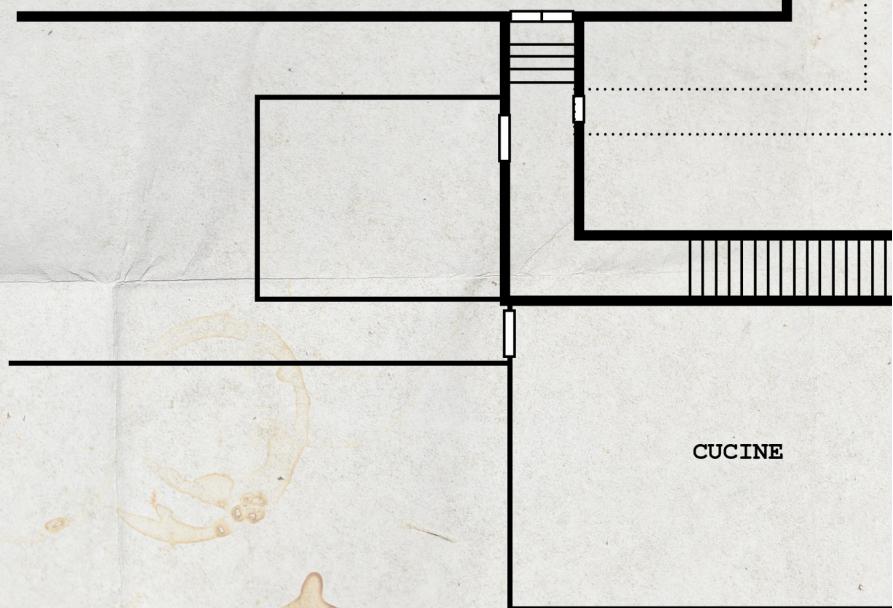
■	PORTA
■■	DOPPIA PORTA
■■■	FINESTRA
■■■■	SCALA
■■■■■	SCALA A CHIOTTA
■■■■■■	AREE INACCESSIBILI

TOP SECRET

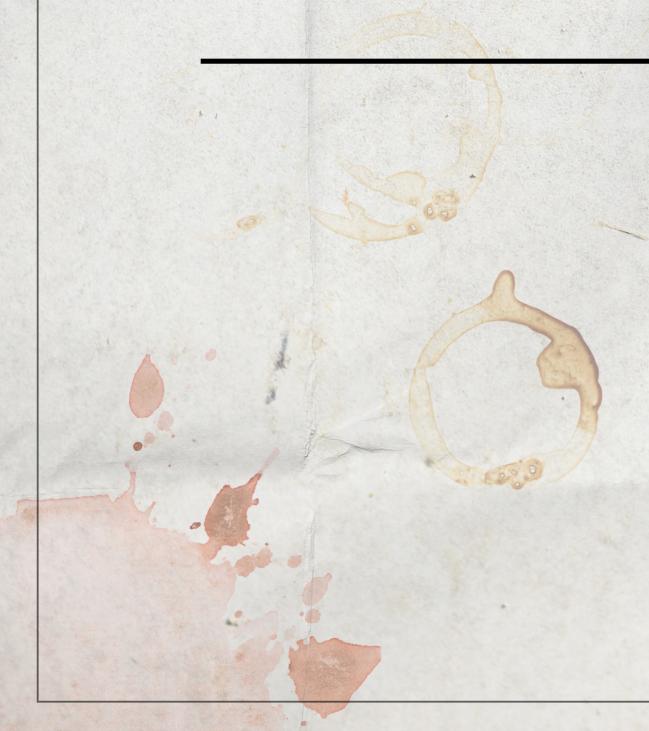


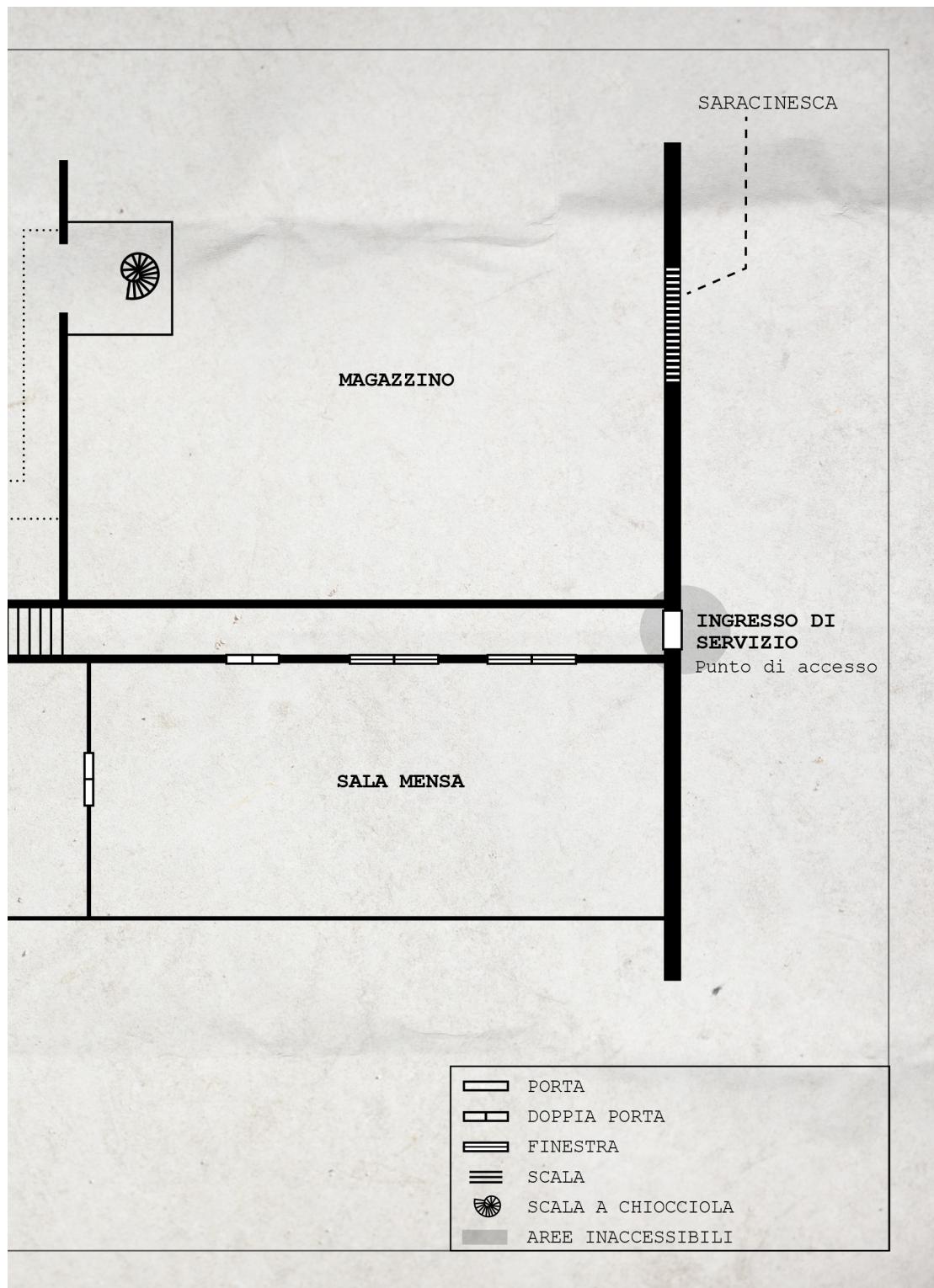
MISSIONE 2

AREA TECNICO-OPERATIVA

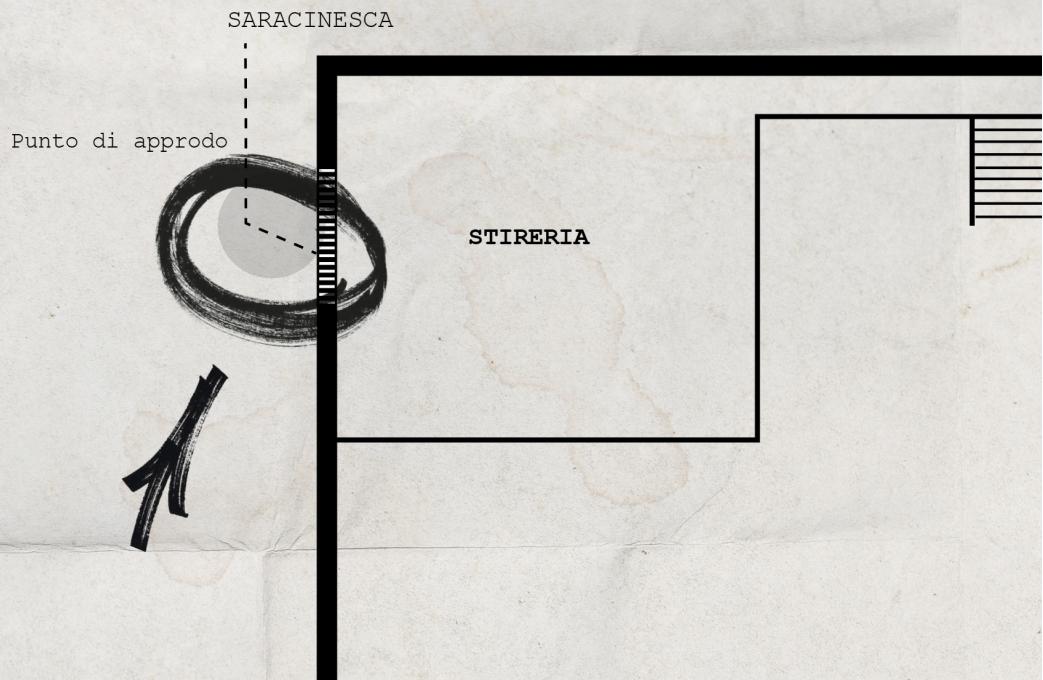


CUCINE





MISSIONE 3

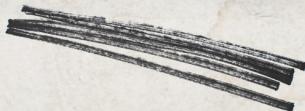


TOP SECRET



RACCOLTA INDUMENTI

SARACINESCA



- PORTA
- DOPPIA PORTA
- FINESTRA
- SCALA
- SCALA A CHIOTCIOLA
- AREE INACCESSIBILI

TOP SECRET

NORD

PUNTO DI ACCESSO
(Missione 2)



ALLOGGI DEL PERSONALE

TORRETTA DI GUARDIA

TORRETTA DI GUARDIA

AREA GINNICA

GUARDIOLA
Controllo
doganale

OVEST

EST

PUNTO DI ACCESSO
(Missione 3)

EDIFICIO
PRINCIPALE

HANGAR
1

HANGAR
2

PARCHEGGIO
Personale esterno

INGRESSO
PRINCIPALE

PUNTO DI ACCESSO
(Missione 1)

TORRE DI CONTROLLO/RADAR

TORRETTA DI GUARDIA

CORTILE INTERNO

TORRETTA DI GUARDIA

INGRESSO DI SERVIZIO
(Missione 2)

Altura

000

APPUNTI

TAVOLA DEGLI STATI

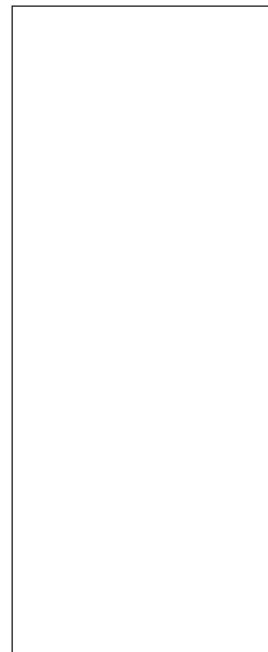
<input type="checkbox"/>	A	<input type="checkbox"/>	Z	<input type="checkbox"/>	AY
<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	AA	<input type="checkbox"/>	AZ
<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	AB	<input type="checkbox"/>	BA
<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>	AC	<input type="checkbox"/>	BB
<input type="checkbox"/>	E	<input type="checkbox"/>	AD	<input type="checkbox"/>	BC
<input type="checkbox"/>	F	<input type="checkbox"/>	AE	<input type="checkbox"/>	BD
<input type="checkbox"/>	G	<input type="checkbox"/>	AF	<input type="checkbox"/>	BE
<input type="checkbox"/>	H	<input type="checkbox"/>	AG	<input type="checkbox"/>	BF
<input type="checkbox"/>	I	<input type="checkbox"/>	AH	<input type="checkbox"/>	BG
<input type="checkbox"/>	J	<input type="checkbox"/>	AI	<input type="checkbox"/>	BH
<input type="checkbox"/>	K	<input type="checkbox"/>	AJ	<input type="checkbox"/>	BI
<input type="checkbox"/>	L	<input type="checkbox"/>	AK	<input type="checkbox"/>	BJ
<input type="checkbox"/>	M	<input type="checkbox"/>	AL	<input type="checkbox"/>	BK
<input type="checkbox"/>	N	<input type="checkbox"/>	AM	<input type="checkbox"/>	BL
<input type="checkbox"/>	O	<input type="checkbox"/>	AN	<input type="checkbox"/>	BM
<input type="checkbox"/>	P	<input type="checkbox"/>	AO	<input type="checkbox"/>	BN
<input type="checkbox"/>	Q	<input type="checkbox"/>	AP	<input type="checkbox"/>	BO
<input type="checkbox"/>	R	<input type="checkbox"/>	AQ	<input type="checkbox"/>	BP
<input type="checkbox"/>	S	<input type="checkbox"/>	AR	<input type="checkbox"/>	BQ
<input type="checkbox"/>	T	<input type="checkbox"/>	AS	<input type="checkbox"/>	BR
<input type="checkbox"/>	U	<input type="checkbox"/>	AT	<input type="checkbox"/>	BS
<input type="checkbox"/>	V	<input type="checkbox"/>	AU	<input type="checkbox"/>	BT
<input type="checkbox"/>	W	<input type="checkbox"/>	AV	<input type="checkbox"/>	BU
<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	AW	<input type="checkbox"/>	BV
<input type="checkbox"/>	Y	<input type="checkbox"/>	AX	<input type="checkbox"/>	BW

BX
 BY
 BZ
 CA
 CB
 CC
 CD
 CE
 CF
 CG
 CH
 CI
 CJ
 CK
 CL
 CM
 CN
 CO
 CP
 CQ
 CR
 CS

CT
 CU
 CV
 CW
 CX
 CY
 CZ
 DA
 DB
 DC
 DD
 DE
 DF
 DG
 DH
 DI
 DX
 DY
 DZ
 EF
 EX
 EY

EZ
 FX
 FY
 FZ
 XY
 XZ
 YZ

STATI AGGIUNTIVI:



LANCIO PREPARTITA 1



LANCIO PREPARTITA 2



LANCIO PREPARTITA 3



AGENTE		
PERSUASIONE		
ABILITÀ		
OSSERVAZIONE		
STATUS PSICOFISICO	<input type="checkbox"/> SANO	
	<input type="checkbox"/> LEGG. FERITO	-1 ABILITÀ
	<input type="checkbox"/> FERITO	-2 ABILITÀ, -1 PERSUASIONE
	<input type="checkbox"/> GRAV. FERITO	-4 ABILITÀ, -2 PERSUASIONE, -1 OSSERVAZIONE
	<input type="checkbox"/> MORTO	

MISSIONE 1

INVENTARIO

Rampino
 Scheda perforata
 Siringhe ipodermiche e narcotico
 Penna spara-aghi
 Strumenti per scassinare
 Spugna al cloroformio
 Sfera di gas narcotizzante (+25)

PARAGRAFO N°

--	--	--	--

MISSIONE COMPIUTA!

NOTE

AGENTE		
PERSUASIONE		
ABILITÀ		
OSSERVAZIONE		
STATUS PSICOFISICO	<input type="checkbox"/> SANO	
	<input type="checkbox"/> LEGG. FERITO	-1 ABILITÀ
	<input type="checkbox"/> FERITO	-2 ABILITÀ, -1 PERSUASIONE
	<input type="checkbox"/> GRAV. FERITO	-4 ABILITÀ, -2 PERSUASIONE, -1 OSSERVAZIONE
	<input type="checkbox"/> MORTO	

MISSIONE 2

INVENTARIO	Siringhe ipodermiche e narcotico Penna spara-aghi Tesserino identificativo (+12)
------------	--

PARAGRAFO N°

--	--	--	--

MISSIONE COMPIUTA!

--

NOTE

AGENTE		
PERSUASIONE		
ABILITÀ		
OSSERVAZIONE		
STATUS PSICOFISICO	<input type="checkbox"/> SANO	
	<input type="checkbox"/> LEGG. FERITO	-1 ABILITÀ
	<input type="checkbox"/> FERITO	-2 ABILITÀ, -1 PERSUASIONE
	<input type="checkbox"/> GRAV. FERITO	-4 ABILITÀ, -2 PERSUASIONE, -1 OSSERVAZIONE
	<input type="checkbox"/> MORTO	

MISSIONE 3

INVENTARIO

Pinza elettrificata
 Siringhe ipodermiche e narcotico
 Penna spara-aghi
 Stetoscopio (+20)
 Spugna al cloroformio
 Sfera di gas narcotizzante (+25)

PARAGRAFO N°

--	--	--	--

MISSIONE COMPIUTA!

NOTE