

FINALE NAZIONALE PCR FIGT – Operazione Chromite

NOME OBJ: *Saint Patrick*

ASD: X Ricognitori Himera Caltanissetta

TIPOLOGIA: G+E

FINESTRA: 20 Minuti

CANALE RADIO LPD:

COORDINATA IN: 33S 404907 4155192

COORDINATA CENTRO: 33S 404983 4155258

COORDINATA OUT: 33S 405059 4155324

VARIE: -

FOTO PRESENTAZIONE:



STORYBORD:

Belfast, Irlanda, 2019.

La situazione, dal 1998 ad oggi, non è mai stata così delicata. Da un decennio la comunità cattolica in Nord Irlanda è più giovane, numerosa, compatta e radicata. I protestanti, invece, sono sempre più anziani, disomogenei e vivono con il timore di essere espianati. Belfast, capitale dell'Irlanda del Nord, cuore pulsante della comunità protestante e di quella cattolica. Tanti negozi, catene internazionali, uffici, grattacieli, fermento architettonico, economico e culturale ma basta prendere la strada che porta verso ovest per capire che Belfast difficilmente sarà mai una città normale. Sulle pareti delle case e dei palazzi sono disegnati trent'anni di *troubles*, quelli che eufemisticamente venivano chiamati i problemi, le questioni. Questioni che hanno lasciato sul terreno oltre 3.600 morti. Quei graffiti sono anche una grandissima risorsa di memoria collettiva, per capire cosa sono stati quegli anni.

Pettigo, iconico paesino di poche centinaia di abitanti posto esattamente sul confine tra Regno Unito e Repubblica d'Irlanda. Un confine che di fatto, dal 1998, non c'è più. Quel che ne rimane è un ponticello che si percorre in 24 passi e una vecchia casetta verde che era l'ufficio doganale dell'Eire, eppure da una parte del ponte si paga in euro, dall'altra in sterline. Ma le persone che ci abitano percorrono questo confine anche due, tre volte al giorno, senza più neanche accorgersene. Non era

sempre stato così. Negli anni bui, per passare da una parte all'altra del villaggio, ci volevano ore, gli scontri tra unionisti e repubblicani erano all'ordine del giorno, la dogana inglese fu fatta esplodere. «Se torna un confine fisico, ci saranno problemi, al 100 per cento», dice la gente del luogo. Che non a caso utilizza la parola *troubles*. Siamo all'alba della terza decade degli anni Duemila. Eppure, dopo la vittoria della dottrina della convivenza, la gestione comune del potere tra protestanti e cattolici, il trionfo della diplomazia blairiana, a Belfast e Derry la pace, quella vera, sembra ora più lontana.

Proprio da quel che resta del ponte di Pettigo sembra che passerà il convoglio con i documenti che provano il coinvolgimento in questi attacchi dinamitardi di Carey O'Donnell, devotissimo cattolico e attuale comandante dell'Irish Republican Army, meglio conosciuta ai più come IRA, organizzazione militare clandestina sorta, con il nome di Irish Volunteers, nel primo decennio del Novecento per liberare l'Irlanda dal dominio inglese. Dopo la divisione dell'Irlanda (1921), l'IRA costituì il braccio armato dell'opposizione cattolica repubblicana dell'Ulster fautrice della riunificazione dell'intera isola, rendendosi responsabile di violente campagne militari nei decenni a seguire, con azioni terroristiche nell'Ulster e in Gran Bretagna.

Rimasta latente negli ultimi decenni ma finanziata da oscuri "benefattori" adesso O'Donnell vuole sferrare un attacco senza precedenti a tutto il Commonwealth e alla più vecchia e florida ex colonia inglese, i cari vecchi Stati Uniti d'America. La nostra intelligence sul posto, l'MI6, è stata in grado di localizzare alcuni insediamenti tra le verdi foreste irlandesi grazie alla preziosa collaborazione con un ex affiliato dell'IRA che, dopo la perdita del fratello in un attacco dinamitardo voluto dalla stessa IRA, ha abbandonato la causa, anzi, ha rilanciato. Il suo nome è Patrick Donovan, il suo nome in codice sarà "Judas". Ma in Irlanda anche gli alberi hanno orecchie e sembra che Judas sia caduto sotto i colpi dei dissidenti di O'Donnell.

MODALITA' ESECUZIONE:

Il vostro compito sarà quello di localizzare "Judas", verificarne le condizioni di salute, mettervi alla guida del convoglio coi documenti che provano la colpevolezza di O'Donnell, eludere la sentinella della dogana e impedire che attivi l'allarme, favorire l'arrivo della pattuglia di incursione ed eliminare gli eventuali dissidenti presenti a pattugliare la zona di confine, tra questi potrebbe nascondersi anche lo stesso O'Donnell, se la fortuna vi assisterà documentatecene l'avvenuto decesso. Sarà vostra premura far esfiltrare in zona amica "Judas" e i documenti contattando direttamente il comando.

MATERIALI PER L'ESECUZIONE PATTUGLIA INCURSORI:

- Macchina fotografica;
- Kit medico.
- Fumogeno rosso.

DESCRIZIONE ESECUZIONE OBJ:

Richiedere la finestra di ingaggio alla porta di "IN" (Cartello Giallo)

- **Individuare Judas e verificarne le condizioni di salute ed eventualmente medicarlo;**
- **Mettersi alla guida del veicolo, entrare nell'area operativa, eludere la sorveglianza dell'asentinella evitando che possa dare l'allarme e oltrepassare il ponte (Cartello Bianco, E)**
- **Individuare O'Donnell ed eliminarlo documentandone l'avvenuto decesso;**
- **Scortare Judas trasferirlo nell'area contrassegnata (bindellata)**
- **Trovare il canale radio per contattare il QG e confermare l'esfiltrazione di Judas. Una volta contattato il QG, segnalarne la posizione accendendo un fumogeno rosso (E)**
- **- Abbandonare il luogo (Cartello Rosso)**

NOTE:

Avvicinarsi alla zona di confine nel modo più silenzioso possibile, cercare le chiavi dell'auto e verificare le condizioni di Judas, indi mettetevi alla guida del veicolo; vi consigliamo di far guidare lo stesso Judas se ne sarà in grado, dovrebbe potersi destreggiare per eludere la sorveglianza.

- **Nel caso veniste scoperti la guardia azionerà la sirena d'allarme e verrà attivato il protocollo di emergenza per il blocco dello sconfinamento del convoglio.**
- **Il convoglio potrà essere colpito per un massimo di due volte. Ogni volta che sarà colpito per un minuto di tempo rimarrà fermo. Al terzo colpo ricevuto il convoglio detonerà.**
- **Se il convoglio con i documenti e soprattutto Judas riusciranno a oltrepassare la dogana ergo andare oltre il ponte, la missione verrà considerata compiuta.**

Precisiamo che il tempo di allarme non influisce sul tempo della durata dell'Obiettivo (Es: se la pattuglia incursori farà attivare l'allarme al minuto 12' dalla Green Light, rimarranno in ogni caso solo 7 minuti per terminare l'obiettivo). La pattuglia incursori farà attivare l'allarme al minuto 12' dalla Green Light, rimarranno in ogni caso solo 7 minuti per terminare l'obiettivo).