

TABELLA PUNTEGGI DA COMPILARE

CARTELLO DI MIKHAIL

HQ nemico trovato, fotografato e mappato	SI	NO	Da navigazione semplice oppure tramite agenti CIA. Ottenere coordinate GPS.
Numero di informatori CIA catturati (trattenuti per 20 min)			Gli informatori vanno colti sul fatto dello scambio di informazioni con le SF e non possono altrimenti venire ingaggiati per primi. Inoltre se in seguito allo scambio riusciranno a fuggire al proprio HQ non potranno venire catturati in seguito per quello scambio
Soldi a fine game			I soldi possono essere usati per pagare gli agenti CIA, possono essere rubati ai giocatori feriti e agli HQ dove non possono essere particolarmente nascosti

SPECIAL FORCES

HQ nemico trovato, fotografato e mappato	SI	NO	Da navigazione semplice oppure tramite agenti CIA. Ottenere coordinate GPS.
Numero leader del cartello identificati			Gli agenti CIA daranno i nominativi degli operatori da fotografare (mentre sono feriti)
Fascicolo con info sulle armi in produzione in possesso a fine game	SI	NO	Info da agenti CIA. Il fascicolo andrà portato in HQ e può venire recuperato dal cartello (e viceversa)
Luogo incontro tra Mikhail e Abu Shabal, trovato e mappato tramite GPS	SI	NO	Info da agenti CIA. Ottenere coordinate GPS.
Soldi a fine game			I soldi possono essere usati per pagare gli agenti CIA, possono essere rubati ai giocatori feriti e agli HQ dove non possono essere particolarmente nascosti