

GLI ORCHI TRIESTE - NELLA TANA DELL'ORCO 2k23

"PERSO NEL METAVERSO"



Siamo stati contattati da una nostra vecchia conoscenza, Black Rain, colonnello in pensione il quale si sta dedicando, ormai da anni, alla gestione della sua fattoria all'interno del Metaverso.

Era un lavoro tranquillo, fino a quando una milizia armata detta G0dBl1n, non ha iniziato a spadroneggiare all'interno del suo lotto di terra virtuale chiedendo dazi e seminando il panico.

Il nostro generale, Drinkwater, non ha saputo resistere alla richiesta d'aiuto dell'amico e non ha perso tempo per indossare un visore di realtà aumentata per dare una mano a riportare serenità nei pressi della fattoria.

Purtroppo qualcosa dev'essere andato storto... Il generale è privo di conoscenza da quasi 48 ore. Abbiamo provato a togliergli il VR e resettare il sistema, ma senza esito positivo. Black Rain risulta offline e non abbiamo modo di comunicare con lui.

Stiamo cercando squadre d'élite da far infiltrare nel metaverso con lo scopo di capire cosa sia successo e riportare Drinkwater nel mondo reale.

Pensi di esserne all'altezza?



La manifestazione si terrà nella giornata di Domenica 7 maggio 2023

Si tratta di una gara di 9 ore a navigazione libera con Waypoint (WP), obiettivi da conquistare con prove di abilità (OBJ), obiettivi di ricognizione (Recon) che porteranno punteggio positivo.

Ci sarà la presenza di una Controinterdizione che porterà punteggio negativo.

Il costo della gara è di € 180,00 a squadra da versare entro il 21 aprile ad una delle seguenti coordinate

IBAN IT17H0200802242000005242281

Paypal <http://paypal.me/obelix1970>

Causale "**Nome Propria ASD** - Quota Tana 2023"

La gara è per team da 6 operatori.

Chi volesse partecipare come controinterdizione o difesa può richiedere all'Organizzazione dell'evento.

La gara segue il Regolamento FIGT per pattuglia a lungo raggio con qualche modifica per venire incontro alle esigenze dell'organizzazione.

Il torneo inizia alle ore 8.00 e finisce alle ore 17.00. Seguiranno classifiche, premiazioni ed un rinfresco; il tutto compreso nella quota.

In palio premi per le prime tre squadre classificate e targhe ricordo per tutte le squadre partecipanti.

Il primo premio sarà una replica M4.

È obbligatorio l'uso del GPS.

Non si possono utilizzare fumogeni, petardi o altro materiale pirotecnico. Si utilizzeranno pallini BIO di qualsiasi colorazione.

La mappa verrà inviata tramite mail o gruppo Whatsapp e sarà cura del vostro Team stamparla in qualsiasi formato.

Tutti gli OBJ (Recon esclusa) saranno a richiesta di Luce verde, che verrà fatta tramite Radio.

Gli Obj Recon saranno invece liberi ed aperti per tutta la durata del Torneo.

I WP saranno da ricercare tramite GPS e le coordinate verranno fornite al briefing pre gara.



Verrà effettuato un Test Joule pre gara. Solo le ASG sotto 1 Joule saranno permesse in gara come da normativa vigente. Le repliche overJoule verranno trattenute dall'Organizzazione e restituite a fine gara. Test Joule a campione saranno effettuati durante la gara.

Divertimento e Fairplay sono assolutamente primari.

Al briefing sarà creato un gruppo Whatsapp o Telegram per scambio info in gara e per trasmettere le foto dei WP e Recon in tempo reale.

Buon divertimento a tutti.<

⚠️ DIVIETO ASSOLUTO ALLE SQUADRE DI CAMMINARE SULLA PISTA CICLABILE. PENA SQUALIFICA DALLA COMPETIZIONE ⚠️



OBJ 1: L'ultimo di noi

TIPO: G + E

TEMPO MAX: 20'

COORDINATE: IN 33 T 0407497 5060490 - OUT 33 T 0407599 5060270

CANALE RADIO: LPD 10

PUNTEGGIO MAX: 600

Sembra di essere finiti in un videogioco o in un film post apocalittico dove gli esseri umani, se infettati da un virus, si trasformano in creature aggressive definite: "infetti". L'ultima speranza sembra essere Ellio, ragazzo immune al virus, al quale diverse organizzazioni stanno dando la caccia per sviluppare un vaccino. Sappiamo che il giovane è stato catturato ed imprigionato dalla Fidra.

Per uscire vivi da questo incubo dobbiamo liberarlo, aiutarlo a recuperare ciò che gli è stato sottratto e scortarlo (vivo) in una zona sicura (OUT).

Sappiamo che l'area potrebbe essere presidiata da un numero indefinito d'infetti i quali subiscono diversi mutamenti fisici e comportamentali, grazie ai quali possiamo riconoscere gli stadi dell'infezione.

Stadio 1

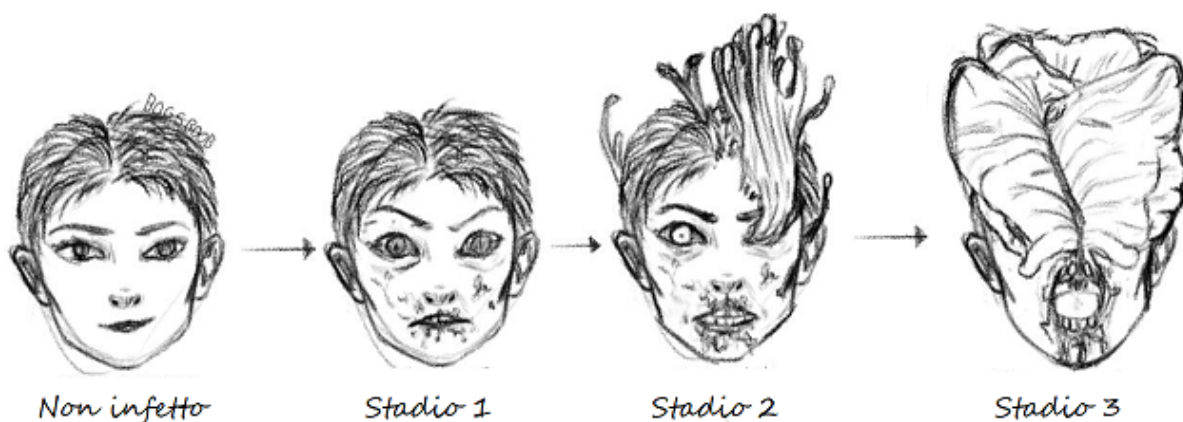
Il virus ha preso il sopravvento sulle funzioni motorie dell'ospite. Gli infetti dello stadio 1 sono agili, veloci e di solito viaggiano in branco. **Correte più veloci di loro!**

Stadio 2

Solitario; si nasconde per tendere imboscate alle vittime. **Controllate i dintorni!**

Stadio 3

Completamente cieco e con un udito molto acuto. Usa l'ecolocalizzazione per cercare le prede. Mantenere la distanza! Gli infetti di stadio 3 sono noti per i loro attacchi feroci e sono estremamente letali. **Fate silenzio!**



Svolgimento:

Richiedere luce verde e con luce verde attiva iniziare l'infiltrazione nell'area.

Identificare il tipo di infetto e comportarsi di conseguenza.

Gli infetti saranno disarmati e, se non allarmati, innocui. Un operatore è da considerarsi "colpito" se toccato da un infetto.

Le ASG non hanno effetto sugli infetti. Se un operatore colpisce volontariamente e ripetutamente un infetto l'arbitro assegnerà la penalità di "comportamento antisportivo/incivile" (-500 punti).

Scortare Ellio nella zona sicura (OUT) con ciò che gli è stato sottratto.

Prestare attenzione a possibili trappole disseminate in ogni dove.

OBJ 2 : TINKERBELL TIPO: A + E TEMPO MAX: 20'

COORDINATE: 33 T 0407503 5059411

CANALE RADIO: LPD 15 PUNTEGGIO MAX: 610

Una Gamer App impazzita ha preso il controllo di un'area vitale per la Vostra missione. Dovrete introdurvi nell'Area in questione e disabilitarla. Attenzione!! Dovrete sottostare alle Sue regole per vincere la partita. Quindi inseritevi sul canale e fate tutto quello che serve per distruggerla. Nell'area di gioco abbiamo segnalazioni di antivirus piuttosto potenti.

Svolgimento:

Richiedere luce verde e con luce verde attiva iniziare l'infiltrazione nell'area;

Eliminare il firewall (Difensori);

Dopo che sarete resettati tutta la squadra a turno deve partecipare al "Gioco".

Il punteggio verrà attribuito contando i centri di ogni operatore entro la finestra tempo.

Seguite attentamente le istruzioni della Gamer App. Quest'ultime saranno fornite dall'arbitro.



OBJ 3: MIGdard

TIPO: A + E

TEMPO MAX: 20'

Coordinate 33 T 0408359 5060475

Canale Radio LPD 20 Punteggio Max 600

Uno strappo nel mondo virtuale vi ha catapultato in una zona sconosciuta, In questa realtà l'ambiente sembra tutto molto più antico rispetto a dove vi trovavate fino a poco tempo prima. A quanto pare siete finiti in un mondo dove Loki ha invaso questa terra ed ha soggiogato parte degli abitanti per poterli governare. Dovrete risolvere questa situazione per potere uscire e salvare gli abitanti di questo mondo virtuale. Avete i minuti contati prima che la simulazione si disconnetta e non vi permetta più di uscire. Loki ha scombussolato l'assetto dei mondi così come lo conosciamo e la soluzione potrebbe essere nel suo accampamento a midgard. Bisogna infiltrarsi ed eliminare la sorveglianza per poter trovare la soluzione e permettere al custode di yggdrasil di riassetare i mondi. Avrete bisogno di tutta la saggezza di Odino per trovare il materiale necessario e i segreti per risolvere l'enigma.

Svolgimento:

Richiedere luce verde;

Individuare ed eliminare la difesa;

Trovare la soluzione del rompicapo;

Attivare la backdoor ed uscire dall'anomalia.

Nulla dovrà essere portato via dall'OBJ. Tutto il materiale si troverà nella zona di esecuzione. Nulla dovrà essere danneggiato (pena -500 punti).

Note: Il custode è da considerarsi come figurante



OBJ 4: Bancon de Muja

TIPO: A + E

TEMPO MAX: 20'

Coordinate: IN: 33 T 0408459 5059648 - Centro: 33 T 408581 5059633

Canale Radio LPD 25 Punteggio Max 600

Un'orda di orchi muggesani assetati ha occupato e messo soqquadro un noto locale della zona.

Il povero locandiere, nel tentativo di placare la sete dei suoi sgraditi ospiti, ha smarrito tutte le bottiglie di alcolici.

Il vostro obiettivo è eliminare tutti gli assalitori e trovare TUTTE le bottiglie disperse.

ATTENZIONE: il locandiere è in ritardo con il servizio ai tavoli; per aiutarlo, dovete parlare con lui e farvi passare le ordinazioni in sospeso.

Trovate tutte le bottiglie, consegnatele una alla volta al locandiere seguendo un particolare ordine che avrete dedotto dalle ordinazioni.

È imperativo consegnare tutte le bottiglie nell'ordine giusto senza superare il tempo limite.

Svolgimento:

Chiedere luce verde via radio;

Eliminare i difensori;

Individuare, raccogliere e consegnare al locandiere tutte le bottiglie di alcolici nella modalità corretta.

Note:

La parte E non viene assegnata in queste circostanze:

- Il locandiere viene colpito.
- Non vengono trovate tutte le bottiglie di alcolici.
- Le bottiglie vengono consegnate nell'ordine sbagliato.
- La missione non è conclusa allo scadere del tempo.
- La squadra di incursione non attraversa l'ingresso obbligato.

Durante la finestra di luce verde non è consentito l'uso di dispositivi con accesso internet, pena annullamento della parte E.



OBJ 5: D3c0d1ng

TIPO: A + E

TEMPO MAX: 20'

Coordinate 33 T 0407123 5059913

Canale Radio LPD 30 Punteggio Max 550

Alex Meson, braccio destro di Black Rain ed esperto di crittografia, è stato catturato. Come dimostrazione di forza la milizia ha intenzione di tenere un'esecuzione sommaria facendola vedere al mondo tramite un canale del Deep Web. Non devono riuscirci! Salvate Alex e mandate a monte i loro piani. Meson è importantissimo per noi in quanto è riuscito ad avere il nome del capo dei G0dBl1n: si sospetta sia un noto Hacker d'oltremarica. Liberatelo e recuperate quelle informazioni.

Svolgimento:

Richiedere luce verde e con luce verde attiva iniziare l'infiltrazione nell'area;
Eliminare la difesa;
Recuperare le informazioni da Alex Meson;
Indicare all'arbitro il nome del Capo

Note:

Sappiamo che Alex è stato torturato e probabilmente non è in grado di camminare. Se possibile parlate con lui per farvi dare le indicazioni necessarie a scoprire dove si trova il supporto elettronico con le informazioni.

Tutte le informazioni necessarie si trovano all'interno dell'Area Esecuzione.
Per eseguire la parte E è necessario l'uso di uno smartphone.
Nulla deve essere rimosso dall' OBJ.



OBJ 6: Golden Gate Casino TIPO: A + E

TEMPO MAX: 20'

Coordinate 33 T 0407661 5059789

Canale Radio LPD 35 Punteggio Max 500

Un importante proprietario terriero nel metaverso, Billy "the wild" Willy, ha scommesso una grande parte dei suoi territori e delle sue ricchezze a chiunque riesca a batterlo nel suo gioco.

Non abbiamo molte informazioni su di lui, ma sappiamo che gli piacciono gli scherzi, le imboscate, le carte, gli indovinelli ed è sicuramente molto vicino ai G0dB1n. Amante sfegatato del Black Jack.

Non dimenticate la missione principale, a noi non servono territori, ma informazioni.

Vedete cosa riuscite a fare.

Svolgimento:

Richiedere luce verde e con luce verde attiva iniziare l'infiltrazione nell'area.

Il casinò, al suo esterno, è presidiato da Gorilla armati i quali non attaccheranno senza motivo: scegliete quella che ritenete la miglior strategia di approccio.

All'interno del casinò (30 metri di raggio dal centro OBJ segnalato da nastro vedo) non sono ammesse ASG se non da parte di fidatissimi soci con carta Oro.

Corrompete Billy Willy e recuperate quante più informazioni possibile.

Note:

Chi si trova dentro al Casinò non vede e non sente ciò che accade fuori. Come se fosse un vero edificio



OBJ 7: The Pit

TIPO: E

TEMPO LIMITE: 20'

COORDINATE: IN: 33 T 0408010 5060308 Centro: 33 T 0408110 5060200

CANALE RADIO: LPD 40 PUNTEGGIO MAX: 250 + BONUS TEMPO

Dobbiamo trovare informazioni dettagliate sui sistemi di reclutamento dei G0dBL1n provando ad infiltrare i nostri uomini tra di loro. Tutti i tentativi finora non hanno avuto fortuna, ma ora siamo a conoscenza di un Training Camp nella zona della base dei Santi che recluta la milizia tramite dei test molto duri. Siamo riusciti ad accedere ai loro database ed inserirci negli stage fisico-attitudinali. Dovete passare il test ad ogni costo!

Svolgimento:

Richiedere luce verde

Con luce verde attiva recarsi al centro della zona

Dopo un breve briefing eseguire le prove fisiche e di tiro richieste

Al termine dell'ultimo stage l'Arbitro fischierà la fine della prova.

Note: La squadra deve presentarsi all'OBJ con tutti i suoi operatori. Gli operatori dovranno avere addosso tutta l'attrezzatura (zaini, tattici, buffetteria varia, ASG..). Darà punteggio il tempo impiegato per finire tutti gli stage ed i punti conseguiti sui bersagli di tiro. Verrà conteggiato un bonus di punti dal miglior tempo al peggiore. La squadra col minor tempo prenderà 250 punti bonus, la seconda 225 punti bonus e a scalare di 25 punti..

Si tratta di una prova di tiro dinamico con percorso accidentato. Il percorso va eseguito con un operatore per volta. Una volta terminato il percorso potrà partire l'operatore successivo fino a che tutti gli operatori avranno eseguito la prova. Conterà il tempo totale ed i punti positivi guadagnati nelle prove. In caso la pattuglia Incursori sia composta da un numero minore di 6 unità, una volta che tutti avranno terminato il percorso, degli altri operatori eseguiranno nuovamente la prova per avere 6 percorsi totali (es: Team da 5 operatori l'operatore nr. 1 esegue 2 volte il percorso). Gli stage di tiro sono segnalati con dei fionchi di nastro bianco/rosso e da un cartello indicante il numero di bersagli da colpire oppure l'azione da eseguire.



Recon: Kernel Panic

Coordinate Recon A: 33 T 33 T 408901 5059966 - 210 punti

Coordinate Recon B: 33 T 408447 5059254 - 200 punti

Abbiamo individuato un'anomalia che interferisce con i nostri sistemi. Abbiamo bisogno di sapere di cosa si tratta il prima possibile. Non sappiamo se i sistemi siano sotto attacco o se si tratti di un bug.

Dovrete avvicinarvi e raccogliere prove (fotografare) di quello che troverete.

Per nessun motivo dovete rimuovere quello che trovate, altrimenti rischiamo il collasso del metaverso come lo conosciamo!

Note: Non è necessario finestra di luce verde, prestare attenzione ad eventuale controinterdizione o infetti (vedi Obj 1) nei paraggi

