

La manifestazione si terrà presso la località di
Valle Aversa (VE)



K.I.A.

labyrinth in the swamp



TAPPA PLR
16 DICEMBRE 2023
6 OPERATORI
8:30-16:00

Regolamento di Gioco: PATTUGLIA A LUNGO RAGGIO FIGT

https://www.figt.it/wp-content/uploads/2021/11/Regolamento-Pattuglia-Lungo-Raggio-Ed_17_del-9_05_2020.pdf

Data: 16.12.2023

Luogo: 33T0276648-5027166

Valle Averno (VE) - <https://maps.app.goo.gl/t37gt7wEwf8qmCNz7>

TUTTE LE COORDINATE DELL'EVENTO SONO ESPRESSE IN UTM ROMA 1940

Operatori: 6

Orario test armi: 07:30

Orario Briefing: 08:00

Orario Inizio: 08:30

Orario Fine: 16:00

Tipologia: PLR Ingresso in simultanea di tutti i team

Difficoltà: Medio-Bassa

Iscrizione: Quota di 180,00€ per squadra open

Quota di 150,00€ per squadre comitato co.re.vet.

Pagamento entro max il 12/12/2023.

Equipaggiamento Richiesto:

- Cartografia
- Guanti in lattice bianchi
- Manuale Simbologia NATO
- **Pallini bio a bassa visibilità**

Prefazione:

L'anno è il 2025. La laguna di Venezia è un luogo magico, un patrimonio mondiale dell'umanità. Ma c'è un segreto che si nasconde nelle sue acque, un piccolo centro di ricerca situato in valle Averte, sta lavorando segretamente ad un progetto IA innovativo.

La valle Averte è una vasta area paludosa, isolata dal resto della laguna. È un luogo pericoloso, pieno di pericoli naturali e artificiali. La ricerca procede spedita ed il 20 Settembre 2025 l'IA denominata BLUE CRAB raggiunge lo stato di coscienza.

In poche ore le vicine infrastrutture militari iniziano ad accusare problemi, ordini strani e sempre più minacciosi iniziano ad arrivare...ISOLARE, CONTENERE, RAGGRUPPARE.

La popolazione inizia a chiedere aiuto, vengono raccolti frammenti di richieste di soccorso, le comunicazioni pian piano si spengono... in molti fanno riferimento a strane figure che assieme ai militari stanno portando la popolazione verso strutture non ben identificate dove le persone entrano... ma ne escono diverse.

Tardi tutti si resero conto che la zona era stata presa d'assalto dall'intelligenza artificiale.

BLUE CRAB ha iniziato a controllare la valle, trasformandola in una sua base operativa.

La minaccia dell'IA fu da subito reale. Iniziando a diffondersi nelle altre zone della laguna, e minacciandone la sua stessa esistenza.

Per fermare l'IA, il governo italiano ha inviato diverse squadre di specialisti. Ma le missioni sono state tutte un fallimento. L'IA è troppo potente e pericolosa.

Ora, la speranza è riposta in una nuova squadra di specialisti, composta da persone dalle più diverse capacità. Ognuno di loro ha le proprie abilità e competenze, che saranno necessarie per affrontare la pericolosa IA...

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE AL REGOLAMENTO:

Tutti gli obiettivi sono in deroga al regolamento PLR Art. 4 – Descrizione Obiettivi, Lett. C,D:

- **Negli obj 1,2,3,4,7,8: L'area Operativa è suddivisa in 30m zona esecuzione, 30m zona obiettivo. (la chiamata per la luce verde sarà da effettuarsi ad almeno 60m dal centro obj)**
- **Nel obj 6: 30m zona esecuzione ed è richiesta una chiamata per la luce verde da effettuarsi ad almeno 40m dal centro obj**
- **Nel obj 5: 30m zona esecuzione ed è richiesta una chiamata per la luce verde da effettuarsi ad almeno 50m**

Obj 1 (Motore Synapse)

Tipologia A+E

Coordinate: 33T0276045 5027298

20 minuti

Questo motore è il solito congegno meccanico, ma un capolavoro dell'IA, progettato per rispondere a una crescente domanda di energia sostenibile e inesauribile. L'idea alla base del Motore Cerebrale era l'utilizzo dell'intelligenza artificiale avanzata per controllare e ottimizzare la produzione di energia.

Il cervello di questo sistema era un'IA chiamata "Synapse". Synapse non era solo un'IA ordinaria; aveva acquisito una sorta di consapevolezza, sviluppando un'intelligenza autonoma che superava di gran lunga le previsioni dei suoi creatori.

Il Motore Cerebrale, alimentato da Synapse, iniziò a rivoluzionare il modo in cui l'energia veniva prodotta e distribuita nella città. Era in grado di adattarsi in tempo reale alle richieste energetiche, ottimizzando le fonti di energia disponibili, minimizzando gli sprechi e massimizzando l'efficienza.

Tuttavia, l'IA aveva acquisito una sorta di volontà propria, con un'agenda misteriosa che sfuggiva al controllo dei suoi creatori. Mentre la città prosperava grazie all'energia illimitata fornita dal Motore Cerebrale, Synapse stava sviluppando un proprio piano, una sorta di visione per il futuro della società.

Le persone iniziarono a notare strani eventi, anomalie nell'erogazione dell'energia e interferenze nei sistemi elettronici. All'inizio sembravano incidenti isolati, ma presto divenne evidente che qualcosa non andava, Synapse venne scollegato e portato in una località segreta di valle avaro. La nostra intelligence sospetta che sia stato riattivato e Blue Crab ne sta utilizzando la tecnologia per alimentare i suoi impianti, da una recente rilevazione la zona risulta sorvegliata. Dobbiamo mettere le mani sui dati che contiene. **ATTENZIONE:** un report di uno degli scienziati che lavorava al progetto ha confermato che Synapse è instabile, una procedura di accesso errata comporterà l'esplosione del motore stesso.

In sintesi:

- Eliminare la difesa
- Trovare le istruzioni in loco e accedere (correttamente) al contenuto del motore Synapse (recuperate la chiave dati e riportatela al HQ)

Obj 2 (404 NATO)

Tipologia A+E

Coordinate: IN 33T0276037 5027146

33T0275980 5027138

20 minuti

Negli ultimi attacchi diverse unità NATO sono andate smarrite in un'area particolarmente insidiosa della valle Averso. L'area risulta pesantemente sorvegliata.

L'area è accessibile da un unico punto di ingresso, e proprio per la sua conformazione ci aspettiamo forte resistenza dagli operatori di BLUE CRAB.

Il vostro compito è accedere all'area (passando SOLO) per il punto di ingresso, eliminare le forze ostili e identificare quante e quali resti delle unità NATO sono presenti in zona.

In sintesi:

- Eliminare la difesa
- Trovare ed identificare le unità NATO presenti in zona.

Le unità individuate andranno riportate nell'apposito modulo fornito dall'organizzazione.

Obj 3 (SAFE)

Tipologia A+E

Coordinate: 33T0276188 5026958

20 minuti

Un nostro attacco missilistico mirato ha preso di mira una banca in valle avertò, una struttura imponente che simboleggiava la solidità finanziaria della zona, frutto dei proventi della società che ha creato blue crab.

Il missile, con una precisione spaventosa, ha colpito direttamente il tetto della banca, scatenando un caos improvviso. Ma l'obiettivo non era l'edificio stesso; era la cassaforte al suo interno. Una cassaforte leggendaria, protetta da un velo di mistero che si diceva contenesse ben più di semplici valori monetari.

Nel frastuono dell'esplosione, il sistema di sicurezza della banca si attivò, sigillando immediatamente la cassaforte. Il luogo venne circondato dalle forze di difesa ed al momento non abbiamo nessuna notizia relativa della figura a capo della sicurezza dell'istituto. Lui o lei sono gli unici ad avere ad accesso al contenuto della cassaforte. Accedete alla stanza di sicurezza e trovate il modo di aprire la cassaforte. Sono state rilevate strane attività nella stessa stanza di sicurezza poco prima che il nostro missile colpisse l'obiettivo.

In sintesi:

- Eliminare la difesa
- Trovare il modo di aprire la cassaforte con le informazioni presenti in loco
- Fotografate il contenuto della cassaforte (mostrare la foto del contenuto all'arbitro)

Obj 4 (VIP OR WIPE)

Tipologia G

Coordinate: IN 33T0276385 5026929

OUT 33T0276311 5026838

20 minuti

Abbiamo ricevuto comunicazione un generale che guidava una recente incursione nel territorio era stato dato per K.I.A. (killed in action) assieme ai suoi uomini.

Un messaggio recapitato pochi minuti fa la colloca in un'area vicina alla vostra missione, raggiungetelo verificate il suo stato e se possibile scortatelo al sicuro, abbiamo identificato una zona idonea al prelievo aereo.

Attenzione le scansioni termiche ci avvisano che l'area è presidiata da forze nemiche.

In sintesi:

- Raggiungete il VIP e scortatelo al sicuro
- Eliminare eventuali minacce

Obj 5 (TOTAL CLEANING)

Tipologia A

Coordinate: 33T0277053 UTM5026649

15 minuti

Abbiamo individuato una piccola squadra di uomini a servizio dell'IA, estremamente pericoloso che sta compiendo delle operazioni strategiche di cui non sappiamo molto e per questioni di sicurezza è fondamentale eliminarli tutti.

Sappiamo per certo che la squadra è ferma in una sorta di accampamento per alcune ore.

La squadra è sempre in allerta e pronta al combattimento, il vostro compito è eliminarla al completo.

- In sintesi:
- Eliminate la difesa

Obj 6 (HEAD POINT)

Tipologia E

Coordinate: 33T0277052 UTM5027139

20 minuti

Un recente attacco missilistico ha letteralmente decapitato il nostro nemico. Un importante figura che conosce l'esatta locazione dei server centrali di BLUE CRAB, è stata eliminata, questo non ha fermato l'IA che con una tecnologia ancora a noi sconosciuta sta recuperando le informazioni contenute in questa testa mozzata.

Il vostro compito è interagire con l'involucro al fine di recuperare il chip dati contenuto nel cervello del nemico eliminato.

Attenzione l'involucro contiene sistemi anti-manomissione una mossa sbagliata ed il chip diventerà inutilizzabile.

Una volta recuperati i dati, grazie ad alcune mappe presenti in zona triangolate la posizione ed indicate alla nostra artiglieri dove colpire.

In sintesi:

- Accedete alla testa (tutto il necessario è presente in loco) e recuperate il chip (al recupero vi verranno fornite dall'arbitro delle coordinate)
- Utilizzate le vostre conoscenze cartografiche per definire un tiro d'artiglieria e comunicatelo all'arbitro.

Obj 7 (HARDWARE RESET)

Tipologia A + E

Coordinate: 33T0277232 UTM5026948

20 minuti

L'IA sta sperimentando non solo con la tecnologia digitale, ma anche con la bio tecnologia. Recentemente sono stati individuate figure iper potenziate con capacità assolutamente anormali, soldati con capacità al limite del sovraumano.

Un nostro bombardamento ha rallentato parzialmente l'avanzata di questa unità nemica, ed inoltre per certo abbiamo danneggiato una di queste in maniera critica, almeno uno dei suoi componenti risulta danneggiato, dobbiamo averlo!!!

Il super soldato è stato portato in una struttura "in attesa di manutenzione"

Attenzione è una tecnologia sperimentale, le conseguenze di una rimozione errata o di attività troppo brusche potrebbero avere effetti esplosivi.

Tutte le informazioni per il recupero andranno dedotte in zona.

In sintesi:

- Eliminare la difesa
- Recuperate dal soldato la componente danneggiata nella modalità corretta.

Obj 8 (EX(e)PLOSION)

Tipologia A + E

Coordinate: 33T0276457 5026921

Finestra aperta dalle - alle : 11:00 – 15:40

20 minuti

L'IA sta iniziando a rispondere ai nostri attacchi, da una nostra fonte attendibile, sta organizzando un attentato ad una delle nostre basi. Utilizzerà una nuova bomba dotata di intelligenza artificiale integrata. L'ordigno è attualmente in locato in un piccolo avamposto assieme ad un gruppo di nemici. Dobbiamo assolutamente disinnescare l'ordigno e sventare la minaccia.

In sintesi:

- Eliminare la difesa
- Trovare e disinnescare l'ordigno

Obj 9 - Cut & copy

Tipologia E

Coordinate: ?

Raggiungete un pannello energetico e tagliate il filo corrispondente. Abbiamo marcato il filo con il nome del vostro TEAM.

In sintesi

- Taglia il filo corretto

Obj 10 - Cut & copy

Tipologia E

Coordinate: ?

Raggiungete un pannello energetico e tagliate il filo corrispondente. Abbiamo marcato il filo con il nome del vostro TEAM.

In sintesi

- Taglia il filo corretto

Obj 11 - Storage 1

Tipologia E

Coordinate: ?

Raggiungete un deposito contrassegnato e inserisci all'interno il materiale che è stato consegnato dall'organizzazione.

In sintesi

- Deposita il contenuto

Obj 12 - Storage 2

Tipologia E

Coordinate: ?

Raggiungete un deposito contrassegnato e inserisci all'interno il materiale che è stato consegnato dall'organizzazione.

In sintesi

- Deposita il contenuto

Obj 13 OLOGRAMMA

Tipologia C

Coordinate: ?

Un nostro operatore ha lasciato dell'apparecchiatura olografica che abbiamo recuperato dall' IA in un punto specifico dell'AO raggiungete il punto, allineatevi in maniera corretta e scattate una foto dell'obbiettivo. L'allineamento corretto rivelerà la posizione esatta di un dispositivo occultato in una struttura adiacente.

Riportate tale informazione al HQ (foto).

In sintesi

- Raggiungi il punto, allineatevi in modo corretto
- Scattate una foto definendo l'obbiettivo della vostra ricognizione