OBJ CRER
RUNAWAY

TIPOLOGIA: A+E
DURATA: 20'
COMITATO ORGANIZZATORE: CRER
FINESTRA TEMPORALE: 08:00 del 17/10 – 08:00 del 18/10 (Ultima finestra utile: 07:40)

ANTEFATTO

Nei giorni scorsi un individuo non identificato ha fatto irruzione nell'area operativa e ha lasciato dietro di sé una serie di messaggi, nessuna rivendicazione, nessuna richiesta, nessun movente apparentemente comprensibile.

Solo una frase, ripetuta più volte:

"Voi cercate ciò che vedete. Io ho costruito ciò che pensate."

L'uomo si fa chiamare **RUNAWAY,** non si sa chi sia realmente, non si sa dove si trovi, ma una cosa è certa: ha preparato **ordigni** nascosti nell'area e ha costruito attorno ad essi un percorso di indizi per sfidare la vostra intelligenza... se ne avete abbastanza!
Il tempo è limitato, dopo aver bonificato l'area dai suoi contractor armati, localizzate i dispositivi e completare il loro disinnesco, ma c'è un problema:

Gli indizi non sono tutti nello stesso posto e soprattutto:
non tutto ciò che sembra un indizio lo è.

Non deve essere una semplice caccia al tesoro, il vero avversario è **la mente dell'antagonista**, preparatevi a:

- **Mai fidarsi delle apparenze.**
- **Un indizio può essere vero ma portare a una conclusione falsa.**
- **Un oggetto insignificante può essere fondamentale.**
- **La soluzione più evidente può essere una trappola.**
- **Per vincere bisogna entrare nella testa del pazzo.**

Il percorso deve quindi premiare soprattutto **osservazione, comunicazione, memoria, capacità deduttiva e lavoro di squadra**, più che la semplice velocità.
"Non cercate quello che RUNAWAY ha nascosto.
Cercate quello che RUNAWAY voleva farvi vedere."

ORDINI DI MISSIONE

1. Eliminare la difesa.
2. Risolvete gli enigmi.
3. Bonificate l'intera area.