

## OP CARTEL

L'OP Cartel fonctionnera sur 4 scénarios d'une heure trente qui suivront la même trame :

**Durée de chaque scénario : 1h30 chrono**

**1.1 Objectifs :** 1 Objectif prioritaire pour la journée, et trois objectifs secondaires **par scénario.**

### Mafia :

Objectif prioritaire : **Récolter le maximum d'Héroïne et de Yags.**

Objectifs secondaires : **NEANT**

Canal radio : **celui du camp qui sera acheteur de la Mafia.**

### Cartel :

Objectif prioritaire : **protéger les champs et récolter le maximum d'Opium afin de le transformer en Héroïne. Gagner le plus de Yags possibles.**

Objectifs secondaires : **3 par scénario.**

Canal radio : **2**

### C.I.A. :

Objectif prioritaire : **Capturer le maximum de champs de Pavots afin de priver le Cartel de ressources.**

Objectifs secondaires : **3 par scénario.**

Canal radio : **4**

## **1.2 SCENARIO Phases de Jeu :**

*Pour chaque scénario d'une heure trente.*

- A. **Briefing en zone Save :** Les orgas expliquent le scénario, donnent les trois enveloppes des missions secondaires aux chefs C.I.A. et Cartel. Distribution des kilos d'Opium produits au chimiste du cartel.
- B. **Chaque groupe rejoint son QG :** Les chefs de groupes réunissent leur troupe, et lisent les objectifs secondaires.

les orgas donnent le signal de départ.

- C. **PHASE COMMERCE.** La Mafia (au minimum 3 personnages dont le parrain et le Magouilleur fouineur) rencontre le chef du Cartel et son chimiste **à leur QG.**

- \*Pesée de la mallette labo, fixation du prix de l'héroïne, et paiement en Yags.
- \*Pendant cette phase, le Cartel et la CIA jouent. Le Cartel doit donc veiller à garder ses périmètres défensifs.
- \*Les mercenaires du Cartel peuvent tenter d'acheter des accessoires au « Magouilleur Fouineur » de la Mafia. Les champs de mines sont achetés par les mercenaires, et peuvent être posés dès achat.

D. **Chaque groupe gère ses objectifs** : La Mafia peut être achetée par l'un des deux groupes durant tout le reste du scénario.

En cas d'acceptation de la Mafia, l'ensemble du groupe passe en assistance avec le groupe acquéreur. La Mafia passe un brassard de la couleur du groupe allié.

Si ce n'est pas le cas, la Mafia poursuit son objectif principal : gagner de l'argent ou de l'héroïne, en capturant les chefs contre rançons de 20.000 Yags, ou en volant des objectifs secondaires.

Pour récupérer un champ de Pavot, la C.I.A doit planter le drapeau Américain à la place du drapeau Panaméen.

E. **Fin du scénario** : Au bout d'une heure trente, les orgas donnent le signal de fin de scénario.

F. **Comptabilité** : Le cartel compte ses champs et paie ses mercenaires (1000 Yags mini par personne)

G. **Débriefing en zone Save** : Les orgas notent les positions.

### 1.3 Carte des lieux :



**Les QG ne peuvent pas être capturés ni détruits par l'Artificier.**

#### **1.4 Règles de sécurité :**

Aeg auto+semi : max 350fps

Anti snipe Semi : max 400fps

Snipe : 450fps

EN BATIMENT : SEMI.

Tirs à partir et vers le bâtiment : SEMI.

#### **1.5 Respawn :**

**Nous suivrons notre concept médical mobile. A savoir :**

**Le système de remise en jeu est celui des mousquetons :**

**En début de partie, chaque joueur se voit remettre un mousqueton et un anneau. Cet anneau représente une vie. Lorsque le joueur se fait outer, il y a trois possibilités :**

**1) le joueur est secouru par un allié, l'allié prend l'anneau du joueur out et le met sur son mousqueton. Le joueur out se remet en jeu et l'allié obtient donc une vie supplémentaire. LES PERSONNAGES AYANT 2PV POSSEDENT D'OFFICE 2 ANNEAUX, ET PEUVENT CUMULER SELON LA REGLE NORMALE.**

**2) le joueur outé n'est pas secouru par un allié, il se rend au poste médical avancé (Mallette médicale) et se remet en jeu en déposant un anneau dans la valise. 3 min doivent s'écouler entre le moment où il est outé et sa remise en jeu.**

**3) Le joueur outé n'avait déjà plus d'anneau sur son mousqueton. Il se rend au poste médical avancé et y prend un anneau pour se remettre en jeu. 3 min doivent**

**s'écouler entre le moment où il est outé et sa remise en jeu.**

**1 mallette médicale par goupe qui ne peut être capturée.**

**2 anneaux de départ pour les personnages ayant 2PV. Sont considérés comme morts les personnages devant retourner à la mallette médicale après 3mn.**

### **3.7Les champs de mines :**

**Le Magouilleur Fouineur de la Mafia vend en phase commerce des champs de mines aux mercenaires du Cartel. Un groupe de mercenaire peut décider de mettre son argent en commun pour l'achat.**

**Il s'agit de 4 piquets surmontés de 4 ballons, d'un pétard, et d'un ruban de 50m.**

**L'acheteur peut planter ces 4 piquets, à partir du moment ou le ruban joint les 4 pieux (donc +/- 20m2) Un pétard est présent sur un poteau, et servira au démineur (Colonel ou Masters sergents) pour signaler que la zone est déminée. Une fois le pétard mis à feu, les démineurs de la C.I.A. peuvent crever les ballons et enlever le ruban.**

**Tant que le champ de mines n'est pas déminé, la zone est infranchissable.**