

La musique adoucit les meurtres
Scénario du dimanche 18 Avril 2010
Terrain de la D.S.T
10h-17h30



www.theunitairsoft.be

Adresse de rendez - vous pour dimanche :

17 route Dochamps
6997 Amonines

Un orga s'occupera de diriger les joueurs jusqu'au Parking situé dans les bois.

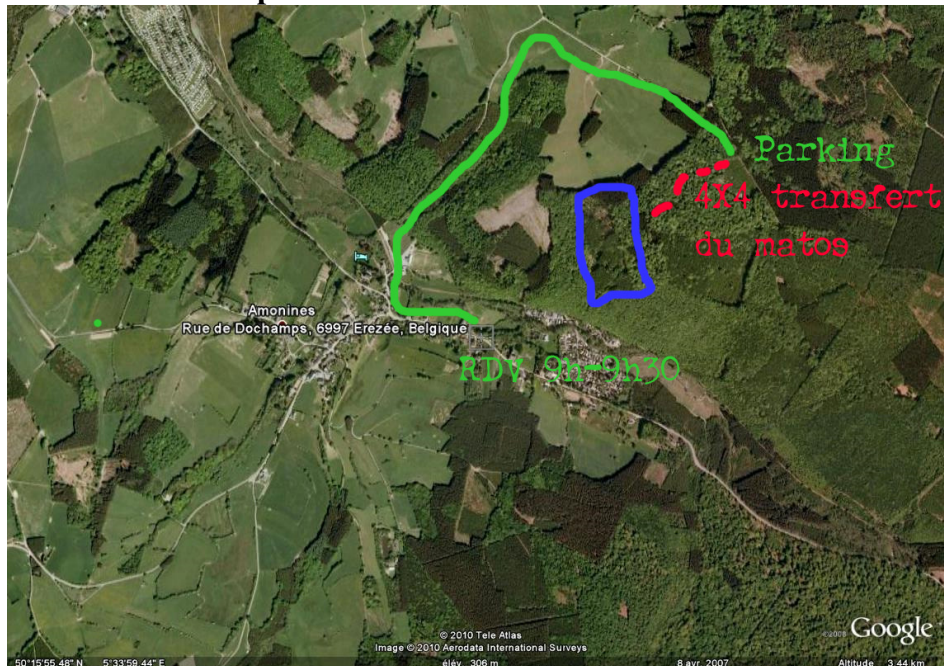
Heure de rendez-vous :

Accueil de 9h à 9h30.

Début de partie 10h00

Conditions :

- Billes bio obligatoire
- Majeur
- Alcool et substances illicites strictement interdites
- Fairplay et bonne humeur obligatoire
- **AEG auto : 350fps max**
- **AEG coup par coup : 400fps**
- **SNIPE : 450fps distance mini 15m**
- **GBB : 300fps**



SCENARIO 1 RESPAWN FIXE

Les groupes d'espions arrivent sur l'île AZ. Ils possèdent un armement léger (armement secondaire).

Leur premier objectif sera d'attaquer un dépôt de munition où ils pourront établir leur camp de base, et se ravitailler en armements lourds (AEG).

Chaque dépôt est défendu par des commandos du SPECTRE.

Respawn : distance 50m pour les espions, 100m pour le SPECTRE.

Lorsque la place est prise, chaque groupe espion récupère ses armes principales, ainsi qu'une Antenne Médicale Mobile qui permettra un Respawn rapide sur le théâtre des opérations futures.

SCENARIO2 RESPAWN MOBILE

Le chef de chaque groupe découvrira son enveloppe de missions (10 par groupe) lors de la prise du dépôt de munition.

Grace aux documents (liste d'objectifs, carte, grille de décryptage), le chef de groupe réunira son équipe et proposera de réaliser un objectif après l'autre (dans l'ordre).

A chaque objectif, des confrontations seront inévitables, mais l'objectif sera variable (prise de position, destruction, élimination d'un personnage, délivrer un prisonnier, déminage, récupération d'un objet, désactiver un missile....).

Pour chaque objectif réussi, l'orga communiquera sur canal ADMIN CANAL 4, et recevra un point pour son camp.

Ensuite, il retournera à son point de ralliement et proposera un nouvel objectif à réaliser...

Etc... Pendant 2h30.

SCENARIO3 RESPAWN MOBILE

Les super méchants survivants ainsi que le SPECTRE sont acculés dans le camp, derrière leurs barricades. Les groupes espions vont devoir éliminer toute menace et récupérer le "Vodakill".

Si le SPECTRE tient la position centrale du camp après 30mn, et si un super méchant est encore en vie, ce dernier s'enfuira avec le Vodakill.

Si cela devait arriver, nous ferons une suite encore plus passionnante sur un autre terrain si possible CQB.

ESPIONS : Au départ du jeu, et afin de donner du piment "Espionnage", l'un des membres de chaque équipe sera un espion à la solde d'un groupe adverse. Ainsi, il sera toujours possible que des informations filtrent ça et là. L'infiltré devra tromper la vigilance de son groupe pour espérer renseigner son camp.

Si un espion infiltré se fait démasquer, il retourne dans son camp pour continuer à jouer normalement.

CANALS RADIOS : Tous les Orgas auront un canal commun permettant de me communiquer leurs points de victoires (1PV par objectif réussi) que je comptabiliserai. En cas de problème, nous pourrons ainsi réagir sans temps morts. SEUL CE CANAL (le 4) SERA INTERDIT AUX GROUPES ESPIONS HORS COM. ORGAS.

Chaque groupe au début de la journée, et en secret choisira un canal (1.2.3.5.6.7.8). Chaque groupe pourra surfer sur tous les canaux comme il le souhaite, tout en sachant que l'espionnage radio sera possible. Donc, faites en sorte de changer régulièrement de canal.

EN FIN DE JOURNEE : Chaque groupe recevra son débriefing et ses points de victoires.