

OPERATION CARTEL
LISTE DES OBJECTIFS SECONDAIRES

Scénario 1

Cartel :

OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 1-1

Un mercenaire nous a confié que la Mafia a exécuté un diamantaire récalcitrant du nom d'Alberto Silberstein. Sa voiture est dans le QG de la Mafia, et n'a pas été fouillée. Il paraît qu'un diamant noir célèbre, l'œil du Diable est caché dans la voiture. Il est de taille « Émeraude » et pèse 17 carats. Sa valeur est estimée à 80.000 Yags.

Mission : Profitez de l'absence de la Mafia pour fouiller la voiture de Silberstein, et trouver le diamant. Nous ne devons pas nous faire repérer au risque de nous mettre la Mafia à dos.

L'œil du Diable peut être négocié avec la Mafia contre +/- 50.000 Yags ou un service ultérieur.



OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 1-2

Cet objectif ne peut servir qu'au Chef du Cartel, mais peut être gardé jusqu'à usage.

Mission : Vous n'avez plus assez d'argent pour payer vos troupes ? Vous êtes pingre et vous préférez garder 1000 Yags... Ah ! Il vous reste une carte à jouer : la belle Mimi Gonzalves vous doit une passe.

Contre remise de ce bon, Mimi Gonzalves s'occupera de votre mercenaire pendant un Scénario. Aveuglé, celui-ci ne pensera pas à vous trahir.

Remettez ce bon à la phase « paiement » à un mercenaire.
Au scénario prochain, il considèrera Être payé comme les autres.



C . I . A

OBJECTIF SECONDAIRE CIA 1-1

C'est jour de paie au champ numéro 8 ! Bien que ce ne soit pas glorieux, le nerf de la guerre c'est l'argent, qui vous sera bien utile pour lutter contre la pègre.

Mission : Envoyez une escouade au champ numéro 8. A dix mètre au sud du drapeau, se trouve une boîte bleue contenant 15.000 Yags. Il vous suffit de vous baisser pour les prendre, bien que vous priviez du coup les gentils agriculteurs de leurs revenus mensuels.

Rien ne vous oblige à mettre votre Drapeau pour remplir cette mission. Néanmoins, sachez que le fait de voler le salaire des braves agriculteurs apportera à l'égard du Cartel un engouement Soudain. Ainsi, au débriefing, le Cartel aura une surproduction d'un kilo d'opium, fruit du zèle des paysans dans les champs voisins. Donc plantez votre drapeau au champ 8.



OBJECTIF SECONDAIRE CIA 1.2

De temps en temps, il faut savoir chanter pour réussir, non ?
Il se trouve qu'un dossier en votre possession peut être monnayé avec la Mafia.
Guido Vermicelli pourrait tomber grâce à une fraude fiscale, vous en avez la preuve.

Mission : Envoyez une escouade prendre contact avec le groupe Mafia avant que celle-ci ne soit achetée par le Cartel. Il faut faire vite !
Sur remise de cet objectif, Guido vous fera une offre rabais de 15.000 Yags pour une alliance pendant ce scénario.

Pour prendre contact avec la Mafia,
Vous pouvez agiter un drapeau ou linge Blanc tout en manifestant votre venue.
Parlez à Guido, et dites lui de venir Transiger à votre QG.
Accompagnez celui-ci et
Ses acolytes dans votre camp.
VALABLE POUR CE SCENARIO.



OBJECTIF SECONDAIRES SCENARIO 2

Cartel

OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 2-1

Ces imbéciles d'agriculteurs Indiens n'ont pas utilisés d'insecticides depuis trop longtemps. Résultat, tous les champs sont infestés de pucerons noirs. Saperlipopette, il va falloir traiter les champs sous peine que la récolte soit mauvaise.

Mission : Envoyez un commando chercher le pulvérisateur dans le champ numéro 1. Une fois en votre possession, le pulvérisateur devra asperger tous les drapeaux de vos champs. Si cette mission échoue, votre production pour ce scénario sera divisée par deux pour chaque champ non traité.

Il n'y a qu'un pulvérisateur.
Vous devez pulvériser jusqu'à ce que le drapeau soit mouillé.

Tout drapeau sec à la fin du
Scénario est contaminé.



OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 2-2

Ahh ???!!!!!! c'est comme ça ? et bien nous allons magouiller aussi les mafieux !

Mission : Si pour le scénario 2, la Mafia est alliée à la CIA, vous pouvez utiliser cette mission secondaire. Présentez ce papier au tueur à gage Bruno Castellani (Franz) si vous y parvenez. Il doit aussitôt rejoindre le cartel durant ce scénario, mais les autres mafieux resteront avec la CIA.

Bruno Castellani vous
doit un service, c'est vrai !
Mais sachez qu'il ne pourra
tirer sur un membre de
la mafia.
Par contre, rien
n'empêche les mafieux
de tirer sur Bruno.



CIA

OBJECTIF SECONDAIRE CIA 2.1

Puisque la corruption est de mise, un mercenaire du Cartel va rejoindre nos rangs. On va le payer grassement et nous aurons un guerrier de plus !

Mission : Si vous réussissez à outer un membre du Cartel isolé, et qu'il ne peut se faire remettre en jeu, allez jusqu'à lui et traitez-le dans vos lignes en lui montrant cet objectif.

Si vous lui donnez 5000 yags, il jouera pendant tout
Le scénario 2 avec vous sans trahison.

Le mercenaire de l'ex-cartel doit enlever son brassard. Snatch ou un des master sergent doit prévenir ZeiserG qui se chargera de donner la nouvelle au chef du Cartel sur le canal radio approprié.



OBJECTIF SECONDAIRE CIA 2.2

A ce stade, il faudrait quand même que le gouvernement nous envoie des Yags. Parce que l'argent, c'est important pour la suite

Mission : Le gouvernement a parachuté une caisse contenant 80.000 Yags. Malheureusement, le colis a traversé le toit du grand Hangar, et est tombé près d'une grue abandonnée. Prenez possession du Hangar et trouvez l'argent.

Le premier qui trouve le colis gagne la somme,
Donc soyez rapide.
La mafia ne peut prendre la boîte.



OBJECTIFS SECONDAIRES SCENARIO 3

Cartel

OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 3-1

Un peu de farine dans l'Héroïne, et personne n'y verra rien Hihihihihihhi !

Mission : A utiliser lors de la phase négociation du scénario 3. Le chimiste Hanzo, sur remise de ce bon quand les transactions sont finies, (et que le prix fixé et accepté par les deux partis), récupère 20% d'argent en plus.

Exemple :

Si vous êtes d'accord sur
20.000Yags le kilo,
et qu'il y a 10 kilo,
La Mafia vous paiera
200.000 Yags + 20%
sur remise de ce bon,
soit 240.000Yags.

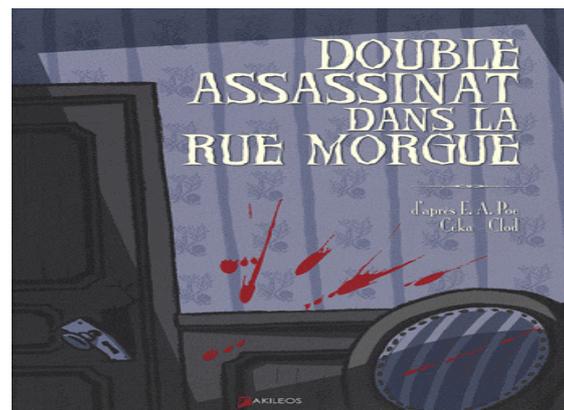


OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 3-2

Il est temps de contrecarrer l'avance de la CIA. Les Sergents nous mettent trop de pressions.

Mission : Outez une fois (même si respawn) chaque Master Sergent durant le scénario 3. Si vous y parvenez, vous remportez cette mission.

Faites deux
équipes pour mener
à bien cette mission.
N'oubliez pas de protéger
vos champs tant que possible.
La Mafia serait un plus
pour réussir cette mission.
Négociez serré pour
Ce tour.



CIA

OBJECTIF SECONDAIRE CIA 3-1

Ah ! le bon vieux temps du Napalm...

Mission : Lors de la phase négociation avec la mafia, prenez le dé à 10 faces présent dans l'enveloppe. En présence d'un Orga Mafia, lancez 4x le dé. Le résultat donne l'impact d'une bombe incendiaire sur un champ de Pavots. Un résultat de 0 indique un échec.

L'orga Mafia qui sera le témoin de Votre jet de dé, contactera le chef du Cartel sur canal 2. Si le champ était déjà en possession de la CIA, le bombardement n'aura pas d'effet. Si vous tombez plusieurs fois sur le même chiffre, C'est bien dommage, mais c'est ainsi.



OBJECTIF SECONDAIRE CIA 3-2

Petite entorse au règlement, mais bon...

Mission : Un renégat du Cartel a été vu en train de cacher un coffre dans le cinéma. Il semblerait que deux Olivines (pierres précieuses) d'une valeur de 50.000 Yags sont cachés dans les toilettes. Prenez le cinéma et trouvez les Olivines.

Une fois les pierres en votre possession, vous pourrez les vendre à la Mafia pour 50.000 Yags. Cela se fera lors du débriefing du troisième scénario en zone SAVE. Apportez les pierres à Zeiserg, et vous serez payés.



OBJECTIFS SECONDAIRES SCENARIO 4

Cartel

OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 4-1

La partie est difficile, il est temps de déménager le labo...

Mission : Sur l'heure et demie, les membres du Cartel vont devoir transporter UN PAR UN du QG Cartel vers le QG Mafia :

- La mallette labo
- Un container
- Un deuxième container.

Vous ne pouvez pas prendre les trois objets en même temps. Une fois que la mallette est au QG de la Mafia, c'est au tour du premier container, puis au deuxième container.



OBJECTIF SECONDAIRE CARTEL 4-2

On va miner le terrain pour nous permettre de fuir plus facilement...

Mission : Lors de la phase « Commerce », achetez au minimum 3 champs de mines au Magouilleur de la mafia. Pour ce faire, vos hommes devront se cotiser car la recette de la drogue est déjà aux îles Caïmans. En espérant qu'ils auront assez d'argent. Ensuite, établissez un couloir défensif que vous devrez protéger jusqu'à la fin du tour.

Si vous avez été pingre avec vos hommes, vous n'aurez qu'à vous en mordre les doigts, car vous en payez le prix. Le magouilleur pourra peut-être vous donner ce que vous souhaitez, mais dans ce cas, renoncez à votre héroïne.



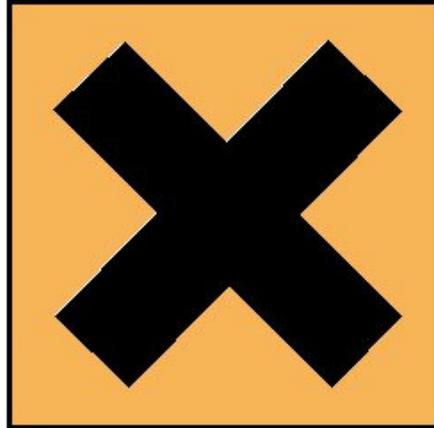
CIA

OBJECTIF SECONDAIRE CIA 4-1

LES DEUX OBJECTIS SONT LIES, ET SE FERONT DANS L'ORDRE
1 PUIS 2

Mission : Sous le grand hangar, il existe une cave. Trouvez la torche à l'entrée, et retrouvez une mallette explosive. Attention, le plafond est bas, et vous pouvez vous cogner.

La mallette explosive
que vous trouverez contient un
gaz lacrymogène très puissant
permettant de faire fuir le
Cartel de ses positions.



OBJECTIF SECONDAIRE CIA 4-2

LES DEUX OBJECTIS SONT LIES, ET SE FERONT DANS L'ORDRE
1 PUIS 2

Mission : Activez la mallette explosive dans le cinéma, et sécurisez la zone jusqu'à la fin de la partie. Si des membres du Cartel se retrouvent derrière la ligne du cinéma à la fin du tour, vous gagnerez cet objectif.

Essayez de contenir le
Cartel derrière le cinéma.
Ainsi, vous pourrez
être certain qu'il sera
perdu. La CIA au final
gagnera cet épisode
de la guerre contre la
pègre.

