

## **Les blessés :**

**On n'achève pas un compagnon d'armes, au contraire, on le protège et on fait tout pour qu'il soit soigné rapidement, en revanche si un blessé ennemi gêne la progression parce qu'il constitue encore une menace physique ou sonore (un blessé gémit parfois fort) vous êtes autorisé à l'achever. (Simulation)**

° **La convention de Genève interdit de tirer sur les médecins lorsqu'ils prodiguent des soins, dans tout autre cas de figure : libre à vous de juger s'ils constituent ou non une menace.**

° **Attention toute fois celle-ci n'est pas forcément respecté et ne sera pas considéré comme hors-jeu.**

## **Personnages non joueurs (PNJ) :**

**Le terme PNJ ne désigne pas un joueur qui ne fait pas partie du jeu mais un personnage qui vient agrémenter le jeu de rôle par moments. Il peut vous proposer des pièces au marché noir, des informations ou ses services etc...**

**Il peut y avoir des PNJ qui interviennent à n'importe quel moment du scénario, la plupart des PNJ ne sont pas armés mais ce n'est pas une règle absolue. Vous ne devez pas ouvrir le feu sur eux sans savoir qui ils sont et ce qu'ils font.**

**L'intervention des PNJ peut aussi bien être positive que négative à votre rencontre, à vous de juger...**

## **Jouer une touche :**

**Est considérée comme touche, tout contact d'une bille éclatée ou non sur un joueur.**

**Le tir ami est inclus.**

**Les tricheurs seront exclus.**

**La touche sur lanceur, accessoire ou équipement le rend non fonctionnel ou inutilisable hormis le matériel de soins.**

**Dans cette situation, vous pouvez prendre votre back up (lanceur secondaire) si vous en possédez un ou le faire réparer par un Technicien (seul joueur habilité à réparer matériel). Autre possibilité, vous servir sur les morts à réplique équivalente (essuyer votre matériel et faite un échange virtuel).**

**Lorsque vous êtes touchés, essayer de jouer du rôle play et ne jamais indiquer verbalement OUT.**

**Un joueur touché ne peut se stabiliser seul mais tout opérateur à la possibilité de stabilisé un autre joueur via le TIC (bandage bleu).**

**Seul le Médic peut apporter des soins réparateurs et doit être équipé d'autant de bandage blanc que de joueur dans son escouade.**

## **Blessures légères :**

Est considérée comme blessure légère, une touche aux bras ou aux jambes ainsi que leurs prolongements.

Vous n'êtes plus en phases offensive et vous devez jouer immédiatement la touche.

Pour cela, vous devez cesser tous tirs, placer le bandage rouge de votre TIC sur la blessure.

Après vous pourrez retourner en jeu, tout en jouant le fait d'être handicapé de votre membre, la distance de vos déplacements seront limités à vous mettre à couvert, de rester en phase défensive et d'attendre les soins.

Le joueur blessé légèrement mais non soigné sera considéré blessé grave au-delà de 5 min et OUT 5 min après.

Cependant, la blessure peut être stabiliser par la pose d'un TIC (bandage bleu) pour un gain de temps supplémentaire de 5 minutes et un déplacement supérieur ainsi qu'un retour en phase offensive. Toutefois si au-delà de ces 5 min le joueur n'est pas soigné, il deviendra blessé grave et OUT 5 min après.

## **Blessures graves :**

Est considérée comme blessure grave :

- \* une blessure légère non stabiliser ou non soigné au bout de 5 min.
- \* une blessure légère stabiliser mais non soigné au bout de 5 min.
- \* une deuxième touche sur un membres stabilisé ou autre membre.
- \* deux blessures légères non stabilisé sur même membres hormis lors d'une rafale.
- \* deux blessures légères non stabilisé sur membres différents.
- \* une blessure au torse ou dos.
- \* une troisième touche après deux touches soignées par un médecin précédemment.

Pour cela, vous devez cesser tous tirs, placer le bandage rouge de votre TIC sur la blessure.

Rester à votre place, toutefois vous pouvez vous mettre en position de confort.

Seule la communication est autorisée pour appeler à l'aide, tout utilisation de réplique et arme blanche sont interdite.

Le joueur blessé grave mais non soigné sera considéré OUT 5 min après.

Cependant, la blessure peut être stabiliser par la pose d'un TIC (bandage bleu) pour un gain de temps supplémentaire de 5 minutes. Toutefois si au-delà de ces 5 min le joueur n'est pas soigné, il deviendra OUT 5 min après.

La pose du TIC ne permet en rien de pouvoir se redéplacer ou d'utiliser une réplique ou arme blanche.

## **Blessures mortelles :**

Est considérée comme blessure mortelle :

- \* Une touche pleine tête Casque/Masque.
- \* Une blessure grave non prise en charge par un Médic au bout de 5 minutes.
- \* Plus de trois touches même après des touches stabilisé ou soigné précédemment.
- \* L'explosion d'une grenade dans un rayon de 5 mètres en terrain ouvert.
- \* L'explosion d'une grande dans une pièce de moins de 20 mètres carrés.

Le joueur OUT doit rester au sol, si possible face contre terre ou pose du bandage rouge sur la tête.

Un mort ne parle pas et ne cherche pas à cassez l'action de jeu au tour de lui.

Le temps au sol est de 5 min ou d'attendre que l'action de jeu se déplace sur un autre secteur.

Un joueur au sol est une ressource inconsiderable, veuillez toutes fois à demander son autorisation avant de vous en servir comme bouclier ou autre.

Lors de son déplacement pour retourner à son point de départ, le joueur doit s'équiper de son gilet jaune se trouvant dans son TIC, il ne cherchera pas à faire débusquer les joueurs actifs sur son trajet et ne s'arrêtera pas pour discuter avec toutes autres personnes.

Suite à un OUT, seuls les rôles d'officier et de Sniper gardent leur mémoire de jeu,

Il est donc important de communiquer les infos, les codes, les cachettes... à ses officiers.

## **Stabiliser ou soigner une blessure :**

### **Stabilisation : (tout opérateur autre que le blessé)**

- Retirer le bandage rouge et le remettre dans le TIC du blessé.
- Utiliser votre bandage bleu ou bien celui de la victime, et apposer l'eu sur ladite touche.

### **Soin : (seul le médic peut le prodiguer)**

- Retirer le bandage rouge et le remettre dans le TIC du blessé, si bandage bleu il vous revient de le garder pour le redéposer au QG car il est dit inutilisable.
- Essuyez l'impact et apposer un bandage blanc.
- Si blessure grave, poser en plus une perfusion en hauteur durant 3 min. (le blessé ne peut la tenir, veuillez à trouver une solution pour qu'elle soit toujours plus haute que lui sans quoi le soin sera à refaire).

Si vous avez plusieurs joueurs à soigner en même temps, examiner au mieux la situation pour pouvoir sauver le plus de monde tout en restant vous-même à l'abri des tirs possible.

## **Possibilité de jeu de rôle play :**

### **Le charognard :**

Sachez qu'un joueur adverse s'avère une mine d'or, vous pouvez quasiment tout lui prendre ou bien simuler les échanges de matériel HS.

En ce qui concerne le vol de joueur :

- Bille (généralement 1 tube de 10 billes est prévu à cet effet).
- TIC seulement si le sien est déjà utilisé.
- Fausse monnaie lorsqu'il y a.
- Tout document pouvant renseigner sur la force adverse.

### **Constitution de prisonniers :**

Il peut s'avérer utile de constituer des prisonniers pour obtenir des informations ou pour servir de monnaie d'échange.

Pour constituer des prisonniers :

- Récupérer les blessés ennemis en les soignant
- Surprendre les adversaires en faisant en sorte qu'ils ne puissent pas se défendre
- Tout contact physique doit être simulé
- Un prisonnier doit se retrouver avec les mains attachées devant (menotte ou système de serflex)

### **Saisie de l'armement et des objets (neutralisation) :**

Lorsqu'un joueur est blessé ou constitué prisonnier vous avez la possibilité de fouiller ce dernier afin de lui ôter son armement.

Un armement inactif doit se retrouver avec une condamnation du system de tir et ne peut être remis en route que part un technicien.

### **Interrogatoires :**

Vous aurez parfois besoin d'interroger vos prisonniers, vous pouvez user de pressions psychologiques (rôle play) ou de tortures mais rappelez-vous avant tout que tout contact physique doit être simulé.

Sachez également que votre médecin a en sa possession du penthotal.

### **Capture et destruction des infrastructures :**

L'ennemi dispose de défenses et d'armement dissimulés sur son territoire, vous devez le capturer (y apposer votre drapeau) et/ou détruire l'armement qui s'y trouve avec l'aide de votre artificier.

## **Charges de démolition :**

Les charges de démolition sont des dispositifs électroniques simulant la destruction du matériel ou des infrastructures. La destruction est simulée par un signal lumineux et peut être couplé avec un ou des artifices pyrotechniques (pétard ou fumigène) sans aucune projection.

Le matériel et les bâtiments détruits avec des charges de démolition ne peuvent être réparés, ils sont définitivement sortis du jeu.

## **Protégez votre camp de base et vos infrastructures :**

C'est ici que vous entreposez les trouvailles faites pendant le scénario, elles ne doivent pas tomber entre les mains des ennemis.

La prison se situera également non loin de votre camp, les prisonniers ne doivent pas pouvoir s'échapper. A vous d'organiser des rondes et des défenses pour protéger votre camp de base.

Ps : ne gardez pas les prisonniers indéfiniment, au bout d'un certain temps : exécutez-les ou servez-vous en de monnaie d'échange. Vous pouvez également essayer de les rallier à votre cause.

## **Récupération d'informations et de pièces d'armement :**

Vous pourrez trouver des informations et des pièces d'armement lors du scénario, ils seront la plupart du temps dans des caisses, mallettes ou des enveloppes mais peuvent également ne pas être dans un conteneur. Vous devez les stocker dans votre camp de base dans le stock de pièces. (Vous ne pouvez pas les stocker ailleurs)

Vous pouvez également récupérer des pièces dans le stock de l'ennemi.

Pour les informations : vous pouvez prendre des notes sur les informations récoltées, au cas où l'ennemi vous volerait ces informations.

Pour les pièces d'armement : réfléchissez régulièrement avec votre équipe sur ce qui a été découvert afin de faciliter la construction de l'armement à partir des pièces trouvées.

## **Reconnaissance et espionnage :**

Vous devez vous organiser pour obtenir des informations sur l'ennemi par tous les moyens, n'oubliez pas de saisir chaque opportunité.