

OPERATION BLACK THUNDER

LECTURE RESERVEE
AUX ORGANISATEURS

CONFIDENTIAL

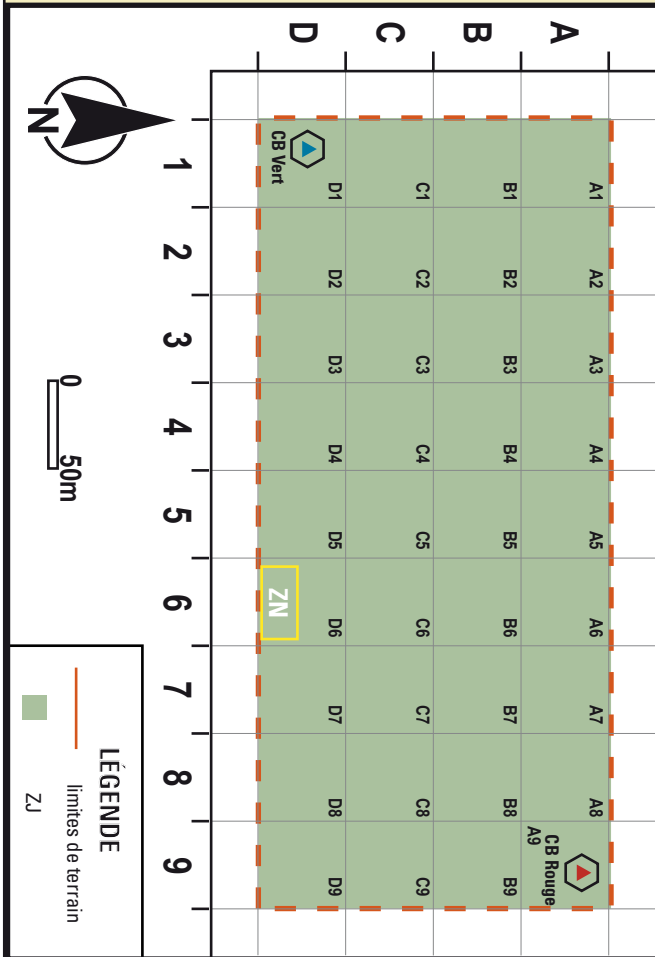


by *Cornélius*

V1.2 2011 august

WWW.KABOOM-AIRSOFT.COM

le site d'airsoft dédié aux aides de jeu gratuites



Introduction

Tous les noms proposés dans ce scénario, ne sont là qu'à titre de base ou d'exemple, de même que les paramètres de temps, d'espace et d'action. L'Autorité du Jeu (AJ) à toute liberté pour les modifier, les adapter, improviser. Ce document est modifiable avec un éditeur PDF.

Ce scénario est destiné à être imprimé, chaque pages découpées et réunies sous forme d'un livret tenant dans une poche, consultable à tout moment par l'AJ.

Les ordres de missions seront imprimés, cachetés et remis à l'équipe concernée au début de chaque mission.

Les matchs retour sont facultatifs (selon le rythme, le temps disponible, le degré de fatigue, la motivation).

Le jeu peut être en continu, c'est à dire sans pauses entre les missions.

Les organisateurs peuvent développer et présenter le contexte et les équipes sur leur site/forum avant la rencontre.

Le scénario se situe dans le pays fictif de Poldavie. L'armée, au service d'un despote, s'efforce de reprendre le contrôle d'une région dissidente.

Durée : 4 - 6 heures

Niveau : Initié

Dress Code : Facultatif

Lieu : Airsoftland
(Modifier les coordonnées proposées dans ce scénario en fonction du terrain sur lequel il se déroulera réellement).

Effectif : 20 - 40 joueurs, 1 Marshal/AJ,
2 référents

Retour en Jeu : Aucun

Matériel :

- Le livret du scénario+ les ordres de missions
- 3 talkies-walkies (minimum)
- 2 sifflets supplémentaires
- 1 IRAM factice (Improvised Rocket Assisted Mortar)
- 1 charge explosive (factice)+système de mise à feu
- 1 drapeau Rouge, 1 drapeau bleu
- brassards (pour une seule équipe) ou dress code
- 6 cartes du terrain, chacune placée dans une pochette plastique transparente.
- 2 écharpes rouge (bandana)

Échauffement

Recherche & Destruction

Durée : 20 min

- Répartir les joueurs en 2 équipes.

Objectif : Éliminer tous les joueurs du camp adverse.

Retour en Jeu : Aucun, les joueurs éliminés retournent en ZN.

4

Briefing

Pitch

L'action se déroule dans le pays fictif de Poldavie, l'armée tente de reprendre le contrôle d'une région dissidente.

Constitution des Équipes

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
 1. Armée Poldave. Identifiée à l'aide des brassards ou par un dress code (le même uniforme pour toute l'équipe).
 2. Insurgés. Si dress code : mélange de vêtements civils et militaires.
- Distribuer les cartes du terrain (2 par équipes).
- Annoncer la règle de redéploiement active : un seul retour en jeu par joueur. Retour en jeu collectif, depuis le CB de départ, par groupe de 4 (ou 3 ou 6) joueurs éliminés. Aucun retours en jeu lorsqu'une équipe arrive à proximité du CB adverse pour l'Exfiltration.
- Chaque équipe doit avoir au moins un talkie-walkie.
 - Équipe **T** (Armée Poldave): indicatif Tigre, canal 2
 - Équipe **J** (Insurgés): indicatif Jericho, canal 3
 - **Marshal** (marshal/autorité du jeu): indicatif Victor, canal 1

Le Marshal donnera le signal de début de partie soit par radio, soit à l'aide d'un sifflet (selon la grandeur du terrain).

6

PAUSE (5 min)

- Placer le drapeau bleu et un sifflet en CB Bleu.
- Placer le drapeau Rouge et un sifflet en CB Rouge.

5

Mission 1 - Les Égarés

Durée : 20-60 min

- Remise des ordres de mission (à ne lire qu'une fois au CB).
- Constituer le binôme des Égarés à l'aide de 2 soldats volontaires.

Déploiement T : Se rendent au CB Rouge

Déploiement J : Se rendent au CB Bleu

3 min plus tard

Déploiement Égarés : Partent se dissimuler au centre du terrain. Ils ne disposent que de leur réplique secondaire et portent une écharpe rouge.

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

7

Mission 1 - Les Égarés

Equipe : Égarés

Pitch

2 soldats se sont égarés durant des manœuvres nocturnes.

Objectif

- Survivre jusqu'à l'arrivée de l'équipe de secours.

Règles Spéciales

- Les égarés sont blessés, ils ne peuvent ni utiliser leur bras fort, ni courir.
- Les égarés ont perdu leur réplique principale, mais disposent d'une réplique secondaire.
- Les égarés ne peuvent pas se déplacer avant qu'un joueur ne s'approche d'eux.
- Un égaré touché par une bille ou une rafale, perdra aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, il est éliminé (retour en ZN).
- Un égaré doit suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Il ne peut pas fausser compagnie à son escorte.

8

Mission 1 - Les Égarés

Equipe : Insurgés

Pitch

2 éclaireurs adverse ont été repérés.

Objectifs

- Retrouver, capturer et ramener les éclaireurs jusqu'à la bordure EST du terrain.

Règles Spéciales

- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

Règles Spéciales s'appliquant aux Égarés

- Les éclaireurs porte une écharpe rouge.
- Les éclaireurs sont blessés, ils ne peuvent ni utiliser leur bras fort, ni courir (ni être transportés).
- Les éclaireurs ne disposent que d'une réplique secondaire.
- Un éclaireur touché par une bille ou une rafale, perdra aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, il est éliminé.
- Un éclaireur doit suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Il ne peut pas fausser compagnie à son escorte.

9

Mission 1 - Les Égarés

Equipe : Armée Poldave

Pitch

2 soldats ont désertés.

Objectifs

- Retrouver, désarmer et escorter les déserteurs jusqu'à la bordure OUEST du terrain où il seront éliminés (ils devront courir au signal d'un volontaire qui tirera après quelques mètres de course).

Règles Spéciales

- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

Règles Spéciales s'appliquant aux Déserteurs

- Chaque déserteur porte une écharpe rouge.
- Les déserteurs sont blessés, ils ne peuvent ni utiliser leur bras fort, ni courir (ni être transportés).
- Les déserteurs ne disposent que d'une réplique secondaire.
- Un déserteur touché par une bille, perdra aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, il est éliminé.
- Un déserteur doit suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Il ne peut pas fausser compagnie à son escorte.

10

PAUSE (10 min)

11

Mission 1b - Les Égarés Match Retour

Durée : 20-60 min

- Objectifs : idem en inversant les Zones d'Exfiltration.
- Constituer le binôme des Égarés à l'aide de 2 nouveaux soldats volontaires.

Déploiement T : Se rendent au CB Bleu

Déploiement J : Se rendent au CB Rouge

3 min plus tard

Déploiement Égarés : Partent se dissimuler au centre du terrain. Ils ne disposent que de leur réplique secondaire et portent une écharpe rouge.

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

12

Mission 2 - 1er Tir de Roquette

Durée : 20-60 min

- Remise des ordres de mission (à ne lire qu'une fois au CB) et des accessoires (lance-roquettes, roquette, charge explosive).

Déploiement T : Se rendent au CB Rouge

Déploiement J : Se rendent au CB Bleu

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

14

Déjeuner (30-45mn)

13

Mission 2 - 1er Tir de Roquette

Equipe : Insurgés

Pitch

La fabrication de 2 IRAM (Improvised Rocket Assisted Mortar) vient de s'achever.

Objectifs:

- Installer le premier IRAM en A3 et tirer sa roquette en direction du nord.
- Se replier au CB.

Règles Spéciales

- Si le porteur du lance-roquettes est éliminé, ses coéquipiers récupèrent l'objet.
- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

15

Mission 2 - 1er Tir de Roquette

Equipe : Armée Poldave

Pitch

Les insurgés disposent de 2 IRAM (Improved Rocket Assisted Mortar).

Objectifs:

- Trouver et détruire le premier IRAM à l'aide d'une charge explosive.
- Se replier au CB.

Règles Spéciales

- Si le porteur de la charge explosive est éliminé, ses coéquipiers récupèrent la charge.
- S'éloigner d'au moins 50m avant l'explosion.
- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

16

PAUSE (10 min)

17

Mission 3 - 2e Tir de Roquette

Durée : 20-60 min

- Mêmes missions.

Déploiement T : Se rendent au CB Bleu

Déploiement J : Se rendent au CB Rouge (site de tir : D7).

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

18

Mission 3 - 2e Tir de Roquette

Equipe : Insurgés

Objectifs:

- Installer le premier IRAM en D7 et tirer sa roquette en direction du nord.
- Se replier au CB.

Règles Spéciales

- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

19

Mission 3 - 2e Tir de Roquette

Equipe : Armée Poldave

Objectifs:

- Trouver et détruire le second lance-roquettes.
- Se replier au CB.

Règles Spéciales

- Si le porteur de la charge est éliminé, ses coéquipiers récupèrent la charge.
- S'éloigner d'au moins 50m avant l'explosion.
- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

PAUSE (10 min)

20

21

Mission 4 - Recrutement

Durée : 20-60 min

Objectif

- Recruter ou Neutraliser tous les adversaires.

Règles Spéciales:

- Tout joueur touché par une bille rejoint l'opposition (30 mètres derrière la ligne de front).
- Un joueur éliminé une deuxième fois, rejoint la ZN.

Déploiement T : Se rendent au CB Rouge.

Déploiement J : Se rendent au CB Bleu.

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

PAUSE (10 min)

22

23

Mission 4b - Match Retour Recrutement

Durée : 20-60 min

- Même objectif et règles spéciales.

Déploiement T : Se rendent au CB Bleu.

Déploiement J : Se rendent au CB Rouge.

5 min après que les équipes aient atteint leur CB (confirmation au Marshal par radio), le Marshal donne le signal de début de partie.

24

Copyright et Droit de Diffusion

©Copyright "kaboom-airsoft.com", 2011. CC-by-nc-sa.

©Copyright "MARS Team D24", 2011. CC-by-nc-sa.

Cette œuvre est placée sous contrat de licence Creative Commons de type CC-by-nc-sa.

Cette création est mise à disposition selon le Contrat Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - 3.0 France disponible en ligne :

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>

Ou par courrier postal à :

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Sont autorisés :

- la reproduction, la modification, la distribution et la communication de cette création au public.

Selon les conditions suivantes :

- Paternité - Le nom de kaboom-airsoft.com doit être cité (mais pas d'une manière qui suggérerait que kaboom-airsoft.com soutienne ou approuve l'utilisation de l'œuvre).
- Pas d'Utilisation Commerciale - Interdiction d'utiliser cette création à des fins commerciales.

Notice - A chaque réutilisation ou distribution de cette création, faire apparaître clairement au public les conditions contractuelles de sa mise à disposition. La meilleure manière de les indiquer est un lien vers <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.fr>

Demander à kaboom-airsoft.com une autorisation spéciale pour utiliser l'œuvre selon des termes non autorisés par le contrat de licence.

PITCH: Vous vous êtes égarés durant des manœuvres nocturnes.

MISSION: - Survivre jusqu'à l'arrivée de l'équipe de secours.

- REGLES:**
- Vous êtes blessé, vous ne pouvez ni utiliser votre bras fort, ni courir.
 - Vous ne disposez que d'une réplique secondaire.
 - Vous devez suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Ne cherchez pas à vous enfuir.
 - Si vous êtes touché par une bille ou une rafale, vous perdez aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, vous êtes éliminé (retour en ZN).

PITCH: Deux soldats sont portés déserteurs.

FROM: ØG

TO: Tiger Squad

TIME: 04/10/2009 - 1000

TASKS: - Trouver, désarmer et exfiltrer les déserteurs.
 - Dès le Point d'Extraction atteint, exécuter les déserteurs (un volontaire éliminera les déserteurs d'une bille pendant qu'ils devront s'enfuir).

INTEL: - Point d'Extraction: la bordure ØUEST du terrain.

RULES: - Chaque déserteur porte une écharpe rouge.
 - Les déserteurs sont blessés, ils ne peuvent ni utiliser leur bras fort, ni courir (ni être transportés).
 - Les déserteurs ne disposent que d'une réplique secondaire.
 - Un déserteur touché par une bille ou une rafale perd aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, il est éliminé.
 - Un déserteur doit suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Il ne peut pas fausser compagnie à son escorte.

PITCH: Deux soldats, probablement des éclaireurs, ont été repérés sur notre territoire. Les prendre vivants servirait notre cause.

MISSIONS: - Trouver et ramener les éclaireurs jusqu'à la bordure EST du

REGLES: - Arrivé au Point d'Exfiltration, annoncer la fin de partie.
 - Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

REGLES SPECIALES

- Chaque éclaireur porte une écharpe rouge.
- Les éclaireurs sont blessés, ils ne peuvent ni utiliser leur bras fort, ni courir (ni être transportés).
- Les éclaireurs ne disposent que d'une réplique secondaire.
- Un éclaireur touché par une bille ou une rafale, perd aussi l'usage de l'autre bras. En cas de deuxième touche, il est éliminé.
- Un éclaireur doit suivre un joueur s'approchant à moins de 2m. Il ne peut pas fausser compagnie à son escorte.

PITCH: Les insurgés disposent d'IRAM (Improvised Rocket Assisted Mortar) opérationnels.

FROM: ØG

TO: Tiger Squad

TIME: 05/10/2009 - 1305

TASKS: - Trouver et neutraliser le prmeir IRAM,
à l'aide de la charge explosive.
- Exfiltrer par le CB.

RULES: - Si le porteur de la charge est éliminé,
ses coéquipiers récupèrent la charge.
- S'éloigner d'au moins 50m avant l'explosion.
- Arrivé au CB, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.

PITCH: La fabrication de deux IRAM (Improvised Rocket Assisted Mortar) vient de s'achever.

MISSIONS: - Installez le premier lanceur en A3 et tirez sa roquette en direction du nord.
- Repartir au CB.

REGLES: - Si le porteur du lance-roquettes est éliminé, ses coéquipiers récupèrent l'objet.
- Arrivé au Point d'Exfiltration, annoncer la fin de partie.
- Au signal annonçant la fin de partie, retour en ZN.