

CARTEL

Un scénario par Dom Beaudoin "Sharp" – Sudden Harm

Cali, Colombie, environ 1970 – Les frères Gilberto et Miguel Rodriguez-Orejuella commencent un règne de terreur perdurant 35 ans, connu sous le nom du Cartel Cali, qui se terminera finalement par la capture de tous les membres connus. Subventionné par leur enlèvement d'étrangers riches, la bande a profité de l'indifférence de la brigade des stupéfiants américaine (Drug Enforcement Agency) de la circulation de benzoylcgonine de méthyle comme un problème important (tandis que jadis, le contrôle de diacétylmorphine était l'inquiétude principale) et a établi un empire de croissance de contrebande, sa vente et sa distribution qui pourraient être égalé seulement par les personnages méchants interprété par les acteurs de Hollywood.

Le 9 juin 1995 – La Police Nationale Colombienne prend possession de Gilberto dans sa maison ; là ils découvrent un rapport classifié du DEA intitulé "Les Rois de Contrebande", traduit en espagnol. Il est condamné à une peine de 13 ans. Le 6 août 1995 – La CNP défonce la porte d'appartement de Miguel et le trouve se cachant dans un placard secret dans sa salle de bain. Il est condamné à 21 ans en prison.

Le DEA et les Services de Douanes des États-Unis cherchent activement le dernier chef restant du Cartel Cali ; Helmer Herrera-Buitrago alias "Pacho" et ses opératifs. Pacho commande ses homes de charger ce qu'il reste de leur contrebande, quelques 1300 livres de contrebande, à être chargé sur son Cessna 210 et prendre envol à son refuge en Bolivie.

Après avoir entendu parler du Cartel Cali qui survole l'espace aérien péruvien, le baron péruvien de contrebande Fernando Zevallos commande une attaque sur l'avion, causant l'écrasement du Cessna et la perte de sa cargaison précieuse partout dans la jungle péruvienne. Trois forces se convergent pour trouver la contrebande ; le Cartel Cali qui veulent leurs contrebande de retour, le DEA qui est à leur trousse et le Cartel Zevallos qui cherche la domination totale de distribution de contrebande dans le secteur.

Équipes:

Brigade des Stupéfiants Américain (DEA)
le Cartel de Cali
le Cartel Zevallos

Objectifs du jeu:

Toutes Équipes –

- Recueillir et retourner des paquets de contrebande aux bases individuelles.
- Tenir et défendre des paquets de contrebande dans les bases individuelles.
- Attaquer et faire une descente dans les bases ennemi et obtenir les paquets de contrebande à l'intérieur.
- Harceler l'ennemi et gêner leur capacité à recueillir les paquets de contrebande.

Processus du jeu:

POINTS DE DÉPART ET ENDROIT DES BASES:

Les points de départ seront tirés au hasard avant que le jeu commence et produira un des trois secteurs possibles:

Point de départ Base

Équipe 1 Sam 10:00-13:00 USA Hamburger Hill

Sam 14:00-17:00 Cabane à Sucre Barracks (Au dessus du Bus)
Dim 10:00-13:00 Les Pins Les Pyramides
Équipe 2 Sam 10:00-17:00 Les Pins Les Pyramides
Sam 14:00-17:00 USA Hamburger Hill
Dim 10:00-13:00 Cabane à Sucre Barracks (Au dessus du Bus)
Équipe 3 Sam 10:00-13:00 Cabane à Sucre Barracks (Au dessus du Bus)
Sam 14:00-17:00 Les Pins Les Pyramides
Dim 10:00-13:00 USA Hamburger Hill

Au début du jeu, toutes les équipes doivent chercher les paquets de contrebande et les retourner à leurs bases désignées. Chaque 30 minutes, les arbitres compteront combien d'emballages les équipes ont en leurs bases et attribueront des points pour chacun. Bien que l'harcèlement de l'ennemi n'attribue pas de points spécifiques, il aidera à recueillir des paquets de contrebande avec moins d'incident. Comme les équipes accumulent des paquets de contrebande, les équipes ennemies peuvent choisir de faire une descente dans

les bases pour voler de la contrebande pour leurs propres comptes. Comme les attaques sont inévitables, les bases doivent être défendues avec une quantité appropriée de forces défensives. Bien que les bases pourraient être sujet à une descente, ils ne peuvent pas être "tenus" ou ne peuvent être occupés par les forces ennemies – ils ne sont pas attribué de point pour un tel acte. Après une descente, les joueurs doivent évacuer une base ennemie dépourvue de paquets de contrebande.

A 13:00, toutes équipes quitteront le terrain de jeu pour une période de repos d'une heure. Tous les paquets de contrebande seront enlevés des bases et dispersé à nouveau

sur le terrain de jeu. A 14:00, chaque équipes adopteront alors leurs nouveaux points de début et observent leurs nouveaux emplacements des bases.

Particularités:

Le Joueur tué – N'importe quel joueur qui a été déclaré tué comme par les règles doit lâcher immédiatement n'importe quel sac de contrebande sur sa personne, sur l'exception du

Mulet à coke.

Les Mulets – Les joueurs qui choisissent porter des **sacs à dos** pour recueillir des paquets de contrebande qui ont été déclaré tuer doivent rester à leurs places et se rendre à un joueur ennemi. Seulement 10% de l'équipe totale peuvent être un Mulet (ex : équipe de 100 joueurs, l'allocation est 10 mulets). Quand un tel joueur est tiré, il restera où il est tué avec ses mains dans l'air. Les joueurs ennemis peuvent avancer sur lui afin de recueillir sa contrebande accumulée dans son sac. Le mulet peut retourner alors immédiatement à son point de « Re-spawn » sans retourner à une boîte de morts ou souffrir à n'importe quelle peine de temps. Si un Mulet mort n'est pas avancé dépourvu dans 5 minutes qui suivent sa mort, il peut continuer immédiatement à jouer. Un tel joueur doit être aussi équipé avec une montre et doit respecter la règle de 5minute et doit obéir à cette règle à la lettre.

Le Joueur qui "re-spawn" – Les arbitres recueilleront les joueurs morts et les retourneront à leur point de "re-spawn". Ils devront suivre le ref dans une file simple avec leurs mains à l'air jusqu'à ce qu'ils retournent à leur base. Aucuns joueurs ennemis ne peuvent harceler le joueur qui re-spawn.

Points:

1 point par sac de contrebande dans la base

5 points de bonus si la base a plus de 33% de toute contrebande en jeu

Horaire du samedi

10:00 1^e Période commence
10:20 1^e "Re-spawn"
10:30 1^e Compte de contrebande
10:40 2^e "Re-spawn"
11:00 2^e Compte de contrebande & 3^e "Re-spawn"
11:20 4^e "Re-spawn"
11:30 3^e Compte de contrebande
11:40 5^e "Re-spawn"
12:00 4^e Compte de contrebande & 6^e "Re-spawn"
12:20 7^e "Re-spawn"
12:30 5^e Compte de contrebande
12:40 8^e "Re-spawn"
13:00 6^e Compte de contrebande & Période de pause
14:00 2^e Période commence
14:20 9^e "Re-spawn"
14:30 7^e Compte de contrebande
14:40 10^e "Re-spawn"
15:00 8^e Compte de contrebande & 11^e "Respawn"
15:20 12^e "Re-spawn"
15:30 9^e Compte de contrebande
15:40 13^e "Re-spawn"
16:00 10^e Compte de contrebande & 14^e "Respawn"
16:20 15^e "Re-spawn" (Finale)
16:30 11^e Compte de contrebande
17:00 12^e Compte de contrebande & Fin du jeu