

En vous inscrivant à cette OP Kaboom, orientée simulation militaire, vous en avez accepté les conditions, vous savez à quoi vous attendre et vous vous êtes engagé à jouer selon un style propre au MilSim. Une session MilSim (military simulation) diffère grandement d'une session dominicale classique. La cohésion des groupes de combat, le respect de la hiérarchie, l'autodiscipline, la restriction des munitions, le challenge physique sont autant d'éléments qui augmente la difficulté de jeu, le rendant plus gratifiant et excitant.

Lisez bien le livret de l'OP, il contient toutes les règles du jeu et de sécurité, ainsi que les paramètres du jeu.

- Les répliques non conformes, les armes blanches (couteaux multifonctions et pliants restent autorisés), les billes personnelles ainsi que l'alcool sont interdits.
- Chaque opérateur recevra un modeste supplément de munitions afin de procéder au réglage de son hop-up.

RÈGLEMENT DU PAF

- Directement en boutique, chez notre partenaire Heritage-Airsoft.
- En utilisant Paypal (à vos frais) : op@kaboom-airsoft.com
- Sur place, le jour de l'OP.

PERCEPTION BILLES & GOODIES

La distribution des munitions et des goodies, ainsi que les achats (écussons, indicateurs de touches, rations) se feront au camp de base.

AJUSTEMENT

Les aptitudes d'un bon coordinateur sont essentielles pour la réussite des missions et une perception positive du jeu. Si plusieurs membres de votre groupe n'étaient pas convaincus par les talents de gestionnaire de votre coordinateur, discutez-en avec le second in command. Si toutefois il n'y a pas d'amélioration, interpellez directement votre squad coordinateur.

REPORTER DE GUERRE

Les deux sections compteront parmi elles un reporter de guerre. Cameraman de profession, ils ont gracieusement et gentiment acceptés de faire une vidéo promotionnelle pour Kaboom. Ces reporters porteront des vêtements

noirs, et un foulard orange lors des combats. Il est impératif qu'à aucun moment il ne soit pas pris pour cible.

CAMP DE BASE

C'est l'endroit qui sert de QG, de Point de Redéploiement, de stockage de vos affaires. S'il est attaqué, les défenseurs éliminés (pas blessés) doivent se rendre au Point de Ralliement situé en dehors du camp de base. Ce point sera indiqué par les Coordinateurs.

SYNOPSIS

La Fédération Du Sud est bien décidée à installer un avant-poste militaire dans un secteur revendiqué par plusieurs belligérants, dont l'Altanie. C'est un petit état dont la seule richesse sont ses mines de gallium, un métal rare très convoité par la Titanis Corp. Aussi, après négociations, la Global Security est chargée de contrer les ambitions expansionnistes de la Fédération Du Sud dans le secteur 78440.

MILSIM & ROLEPLAY

L'expérience de jeu des opérateurs sera plus intense s'ils "jouent le jeu", s'ils s'imaginent dans l'univers du scénario et ses nombreuses implications pratiques. STORM PARADOX se situe dans un futur proche alternatif. Notre présent est du passé. Le descriptif des factions, fournit aux opérateurs une base socio-culturelle et géopolitique sur lesquelles ils peuvent s'appuyer pour jouer leur rôle. Ils se projettent dans ce monde en s'efforçant d'improviser en tenant compte du contexte. C'est ce vers quoi il faut tendre. Inversement, il est anti roleplay de discuter de sujets faisant directement à notre quotidien référentiel. Le rappel incessant de notre ordinaire nous empêche et empêche les autres de déconnecter et de profiter pleinement d'un moment unique.

N231-05-871
ST/221 439



TROOPER

Le Trooper ou Fantassin, est une unité devant combattre à pied. C'est un élément polyvalent, majoritaire et essentiel dans la composition d'une équipe. Sous cette dénomination est regroupé un très large panel de type de combattants.

GUNNER

Aussi appelé Tireur FM (fusil mitrailleur), Mitrailleur ou SAW Gunner (squad automatic weapon). C'est une unité d'appui et de soutien (il y en a d'autres). Sa réplique de mitrailleuse légère autorise un volume de tir important, ce qui représente un sérieux avantage tactique en attaque comme en défense.

Un Support Gunner n'a pas besoin d'être aussi mobile qu'une unité légère, c'est l'autonomie de sa réplique, sa maîtrise du tir de neutralisation et la pertinence du choix de l'emplacement de tir qui sont déterminants.

Sa priorité est, avant de chercher à éliminer des joueurs, d'assurer un tir de neutralisation qui ne doit laisser aucun répit, aucune opportunité à l'adversaire.

Une réplique de FM ne se limite pas à un chargeur de grande capacité, correctement employée ses effets sont aussi psychologique, visuel et auditif. Les initiatives de l'adversaire vont sans trouver, plus ou moins, fortement inhibées.

Avoir un Support Gunner dans son équipe peut changer radicalement le style de jeu.

Les tirs, pour être efficaces, doivent couvrir la totalité de la zone ciblée. Les brèches qui résulteraient d'une mauvaise repartition des tirs, seraient mises à profit par l'adversaire pour se déplacer ou riposter.

- Plus d'infos sur les techniques et tactiques du gunner dans le manuel d'airsoft de Kaboom, chapitre 4-16.

MARKSMAN

Marksman ou tireur de précision (TP) n'est pas un Sniper. Il est intégré à un groupe de combat, il est capable de fournir un tir précis à longue distance. Le TP n'opère pas comme un élément semi-autonome comme un Sniper.

On peut devenir TP que si l'on a une réelle habilité pour le tir, que l'on est débrouillard et expérimenté.

Le TP est particulièrement efficace pour traiter des cibles partiellement ou brièvement exposées. Il est capable de toucher une cible à travers une meurtrière de bunker ou un tireur allongé.

Le TP soutien un assaut ou une défense en engageant les cibles à la distance maximum de sa réplique. Sa précision lui permet de limiter les tirs fratricides et les dommages colatéraux.

Le TP est employé dans des situations où la précision prime sur la puissance de feu.

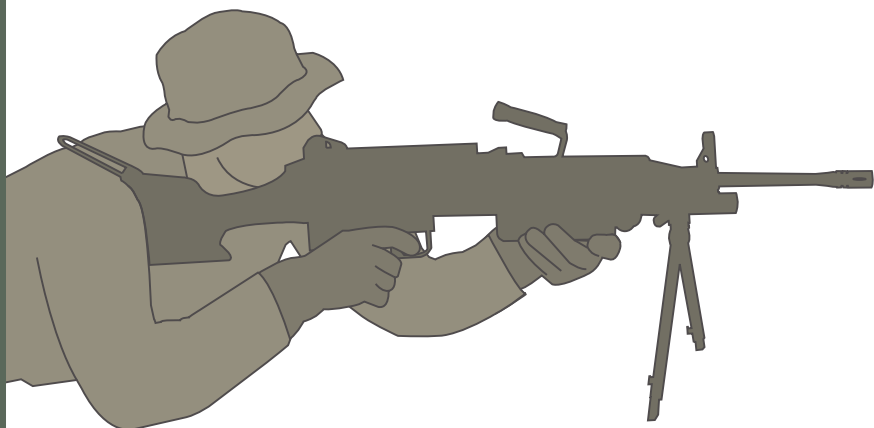
- Plus d'infos sur les techniques et tactiques du marksman dans le manuel d'airsoft de Kaboom, chapitre 4-17.

RADIO

L'Opérateur Radio est l'intermédiaire entre son Coordinateur et les autres Coordinateurs, il fait office de Référent, c'est-à-dire qu'il assure la liaison entre son groupe et les Orgas, et est en charge de la navigation terrestre.

Même éliminé, le radio reste avec son groupe. Il ne peut plus faire usage de ses répliques ni participer activement. Ceci pour des raisons de sécurité et d'organisation. Il est un impératif de prévenir le squad-coordonateur en cas d'accident ou d'événement important. Le squad-coordonateur à aussi besoin de connaître en permanence la position des groupes.

- **Pensez à accuser réception systématiquement "Reçu !"**



2IC

MEDIC

Le second in command assiste le coordinateur dans ses fonctions. Il peut aussi prendre le commandement d'une partie du groupe s'il doit se scinder pour des nécessités tactiques. C'est une étape obligée pour les aspirants coordinateurs.

COORDINATEUR

En airsoft il n'y a ni grades ni rapports d'autorité ni hiérarchie. Toutefois un joueur tacticien avec une expérience du commandement, va pouvoir jouer le rôle de conseiller, afin d'aider les membres de son groupe à optimiser leurs déplacements et leurs actions.

Le Coordinateur fait fonction d'axe central du groupe, les mouvements s'articulent autour de lui. C'est l'outil qui va organiser le déploiement tactique du groupe, en s'efforçant de conserver une vision globale de la situation par un contact radio permanent avec les autres Coordinateurs.

Le Coordinateur cherche à maintenir la cohésion du groupe, à optimiser son efficacité et agir en corrélation avec les autres groupes. Il cherche à accomplir la mission en minimisant les pertes dans son groupe.

Le Coordinateur a le sens de l'initiative, il est apte à analyser rapidement la situation et prendre une décision. Il assume ses responsabilités, reste humble et ouvert à la critique constructive. Ce n'est aucunement un petit despote aboyant des ordres.

Il existe trois niveaux de Coordinateur :

Le Coordinateur – gère un groupe de combat (3 à 10 opérateurs).

Le Squad-Coordinateur – gère plusieurs groupes de combat.

● Plus d'infos sur le rôle du coordinateur dans le manuel d'airsoft de Kaboom, chapitre 4-21.

● Un Medic est un soigneur, pas un combattant. Il laisse le combat aux unités combattantes et se concentre sur sa mission qui est d'aller vers les membres de son équipe réclamant ses «soins». Il n'utilise sa réplique quand dernier ressort pour assurer sa protection ou celle d'un «blessé».

● Un Medic pour remplir sa mission doit survivre. Quand un Medic est en stand-by il doit rester à couvert, idem quand il «soigne» un joueur.

● Un Medic ne devrait jamais être en première ligne. Il est préférable qu'il reste en retrait.

● Un garde du corps lui est attribué, afin de le protéger activement (tirs de couverture) et passivement (bouclier pendant les progressions).

● Le Medic progresse au début du dernier tiers de la colonne, pas trop derrière au cas où un joueur adverse remonterait la colonne à revers.

● Le Medic se montre attentif à l'état physique des membres de son équipe. Il veille à ce que tous s'hydratent correctement et il suggère aux opérateurs fatigués de faire une pause.

● Le Medic ne porte pas de réplique lourde.

PRISE EN CHARGE DES BLESSÉS

1. Blessé en Première Ligne.

A. Neutraliser la menace avant de se porter au niveau du Blessé

ou

Demander à un opérateur actif de déplacer le Blessé (en marchant, une main posé sur l'épaule du Blessé)

B. Déterminer la nature du Trauma en demandant au Blessé de désigner, au hasard et sans la sortir, une Carte Trauma.

2. Blessé en Retrait.

A. Déterminer la nature du Trauma en demandant au Blessé de désigner, au hasard et sans la sortir, une Carte Trauma.

MEDIC ET ROLEPLAY

INTERROGER

Demander au Blessé où il a été touché. En fonction de la Carte Trauma, développer la gravité de la blessure.

Parler au Blessé.

EXPLIQUER

Décrire ce qui va être fait, et essayer d'obtenir la collaboration du Blessé (par ex. c'est lui qui tendra le bras pour soutenir la poche de soluté).

TEST DE RÉACTIVITÉ MENTALE

Poser des questions (sait-il où sont ses camarades, qu'elle est la situation, tactique, n'est-il pas trop chargé, pense-t-il à s'hydrater, etc. ?)

TEST DE RÉACTIVITÉ PHYSIQUE

Demander au Blessé de suivre la course d'un doigt, de serrer le poing, de bouger ses pieds.