

OBJECTIFS C4...

CE QUI VA RAPPORTER DES POINTS ET DÉTERMINER LE CLASSEMENT...

1/ LE KIDNAPPING...

Kidnapper un membre de l'équipe adverse vous rapporte 50 points, plus la rançon demandée.

S'il s'agit du leader : 100 points, plus la rançon.

Le kidnapping représente une source essentielle de revenue.

A chacun de définir le montant de la rançon ou de libérer l'otage en attaquant.

L'otage sera bien entendu traité avec tous les égards dû à son rang de C4 Player (limiter les contacts à la simulation).

L'otage peut bien entendu tenter de s'évader. Le lanceur (et autres équipements) de l'otage ne sont pas confisqués. L'otage doit cependant jouer le jeu et ne pas s'en servir pour s'évader (le cran de sûreté enclenché et bouchon de canon en place).

Sur demande de ses ravisseurs, l'otage contactera ses coéquipiers pour les avertir de sa situation et du montant de la rançon.

2/ LE CARBURANT...

Chaque équipe dispose d'un petit stock de carburant. Celui-ci est essentiel pour survivre dans la Vallée...

Vous disposez au départ de 5 sacs de carburant.

Ce stock de départ évolue au fil des éditions du Master C4, en partant du principe que le stock final de chaque équipe de l'édition précédente constitue le stock de départ pour l'édition suivante.

Voler un sac de carburant rapporte 20 points.

Pour que celui-ci soit comptabilisé, il faut qu'il soit présent dans votre réserve à la fin du scénario, en surplus de votre stock de départ.

ATTENTION : si votre stock de carburant tombe à zéro, vous ne pouvez plus fonctionner... Votre équipe est donc ralentie et se retrouve cantonner à son camp de base. Seul 3 joueurs maximum pourront faire le nécessaire pour récupérer du carburant, soit en l'achetant à une équipe adverse, soit en le volant.

3/ LES JOLLARS...

Chaque équipe dispose de 125.000 jollars (la monnaie qui a cours dans la Vallée...), en coupure de 500 jollars.

Même règle que pour le stock de carburant...

Votre « pouvoir d'achat » est stocké dans un coffre (caisse à munition) où figure le nom de votre équipe.

Cet argent peut servir à diverse chose :

- payer les rançons.
- soudoyer un ennemi pour qu'il vous rende un service et trahisse son équipe (c'est un jeu dangereux car vous n'avez aucune garantie sur le traître, et celui-ci se retrouvera définitivement exclu de son équipe).
- acheter du carburant en cas de situation critique.

4/ L'EAU DE LA FONTAINE DE JOVENCE...

La politique de grands travaux menée par le gouvernement de Babylone a permis entre autre la création du Grand Bassin, face à l'Hôtel de Ville.

Ce Grand Bassin accueillera dès qu'il sera terminé un monument à la gloire du Père Fondateur de Rédemption...

En attendant, les analyses de l'eau prélevée sur les premiers forages ont révélées des propriétés stupéfiantes...

Une petite quantité d'eau est stockée dans une bonbonne, positionnée dans le Grand Bassin...

La team qui entrera en possession de cette bonbonne verra doubler son temps de survie à toutes blessures.

Bien entendu, les habitants de Rédemption sont primo propriétaire de cette précieuse bonbonne... et bénéficie d'ors et déjà des fabuleuses propriétés de l'eau de la Fontaine de Jovence...

5/ LE PENDU DE BABYLONE...

Les régents de Babylone deviennent plus sévères... Une potence a été dressée sur la place centrale de Babylone... Une mission spécifique sera expliquée lors du briefing de début le jour J...

6/ LE PARACHUTISTE PERDU...

Un parachutiste a raté sa D.Z. et s'est crashé dans le Saule, entre Babylone et le territoire des Smockers... Une mission spécifique sera expliquée lors du briefing de début le jour J...

7/ LE FAIRPLAY...

A chaque session du Master C4, l'équipe qui aura démontré le plus grand fair-play, tant par le strict respect des règles du jeu et sécurités que par son comportement hors terrain, recevra 100 points de bonus.

POUR GAGNER LE MASTER C4...

A la fin de la saison, et après avoir joué les 4 sessions, l'équipe qui aura cumulé le plus de points et qui aura le plus de Jollars dans son coffre sera déclarée gagnante du Master C4.