



Opération REDNIGHT

14 et 15 décembre 2024

Dans un ancien complexe industriel abandonné, deux factions s'affrontent pour le contrôle d'un prototype technologique volé.

Ce dispositif, caché dans le labyrinthe du bâtiment, est la clé pour désamorcer une crise mondiale.

La mission commence à l'aube et s'intensifie durant la nuit, où des indices cachés dans l'obscurité décideront du sort de l'opération.

Réservation sur www.paintballcarcassonne.fr

Le Programme :

Samedi 14/12/2024 à 10h – Briefing et mise en place

Accueil des joueurs : Contrôle des répliques, consignes de sécurité, et présentation du scénario.

Briefing des factions : Deux équipes sont formées :

Équipe Alpha : Forces de récupération engagées pour sécuriser le prototype.

Équipe Bravo : Mercenaires chargés de protéger le prototype et éliminer toute opposition.

Plan du terrain : Présentation des zones jouables et des règles spécifiques au CQB (respect des distances d'engagement, zones interdites, etc.).

Samedi 11h – Phase 1 : Reconnaissance et infiltration

Objectif Alpha : Identifier les zones potentielles où se cache le prototype.

Objectif Bravo : Mettre en place des pièges, fortifications et embuscades.

Durée : 2 heures, avec des affrontements légers pour conserver un aspect stratégique.

Samedi 13h – Pause déjeuner

Pause repas et réhydratation (30-45 minutes).

Samedi 14h – Phase 2 : Assault et récupération

Détails : Alpha engage un assaut frontal tandis que Bravo défend ses positions.

Introduction d'un PNJ espion (joueur neutre) qui possède un indice clé pour localiser le prototype. Les équipes doivent interroger ou capturer ce PNJ sans le blesser.

Durée : 3 heures.

Samedi 17h – Repos et préparation pour la nocturne

Pause pour recharger les batteries, ajuster les stratégies et s'équiper pour la nuit.

Distribution de lampes, stroboscopes ou autres équipements nocturnes. Briefing sur les règles spécifiques à la nuit (gestion des lasers, signaux lumineux, etc.).

Samedi 19h – Phase 3 : Nocturne – Extraction

Objectifs :

Alpha : Récupérer le prototype et sécuriser un point d'extraction.

Bravo : Saboter l'extraction et reprendre le contrôle.

Ajout d'éléments : Zones à éclairage intermittent, pièges supplémentaires, et "mines lumineuses".

Intensité accrue : Limitation de la communication radio pour les deux équipes (utilisation d'intermédiaires humains).

Dimanche 00h – Retour au camp et débrief nocturne

Retour au point de départ, pause et discussions sur les actions nocturnes. (Possibilité d'une mini-activité pour maintenir l'immersion.)

Dimanche 8h – Phase 4 : Dernière chance

Contexte : Les équipes ont jusqu'à 12h pour remplir leur dernier objectif (désamorcer une bombe, sécuriser un leader ou prendre le contrôle complet de la zone).

Plus de vies limitées : Chaque joueur a un maximum de 3 réapparitions pour cette phase.

Dimanche 12h – Clôture et débrief final

Retour des scores : Points accumulés en fonction des objectifs remplis et des survivants restants.

Annnonce des vainqueurs et remise de récompenses symboliques (rubans, médailles, etc.).

Fin de l'événement et nettoyage du terrain.