



INFORMAȚII SCENARIU EVENIMENT CDA XII



** Pentru validarea misiunilor care implică scanarea unui cod QR, este necesară utilizarea aplicației Ares Alpha.*

LIBERUM – zonă de joc controlată de MERCENARI (Se poate juca DOAR în zona indicată și delimitată pe hartă și în teren).

- Grupul Mercenarilor va avea aproximativ 20 de jucători, 2 căpitani și va avea la dispoziție 2 vehicule de atac (auto și buggy – vezi regulamentul auto).
- Vor putea desfășura misiuni de raid auto asupra punctelor inamice (HQ, forturi/spitale/bancă/depozit de combustibil), dar și misiuni de infiltrare în teritoriul inamic și de sabotaj (trecerea aparatelor Ares Alpha inamice în modul neutru).
- Vor putea participa la misiuni comune cu una dintre facțiuni, conform regulamentului de joc.
- Vor apăra zona din Liberum aflată în joc.
- În această zonă vor avea loc doar misiuni cu squad-uri de maximum 5 jucători/facțiune și se vor folosi doar replici P1 și P2 și/sau pistol.
- Mod de angajare: pentru P1 și P2 – burst în exterior, iar în interior – foc cu foc, utilizând doar P1 sau pistolul.
- Doar în zona Liberum este permisă folosirea grenadelor tip airsoft cu bile, cu acționare pe gaz.
- O persoană va fi considerată lovită/eliminată în momentul în care bila de airsoft o lovește în orice parte a corpului, în echipament sau în replică. O grenadă tip airsoft cu bile, aruncată într-o încăpere ocupată de jucători adversi, elimină toți jucătorii aflați în acea încăpere, dacă aceasta se activează. Dacă este utilizată în spațiu deschis, grenada tip airsoft cu bile va elimina jucătorul advers doar dacă acesta este atins de bile sau se află pe o rază de 5 m față de aceasta în momentul declanșării.
- Încărcarea replicilor este permisă în terenul de joc.
- Zona considerată în afara jocului va fi marcată cu bandă roșie, iar traseul de deplasare către/dinspre tabără și terenul de joc va fi marcat cu bandă negru-galbenă.
- În zona LIBERUM este OBLIGATORIE purtarea permanentă a ochelarilor de protecție.
- Jucătorii pot utiliza doar zona de joc delimitată pentru realizarea misiunilor. Se poate intra în clădirile care au ușile deschise, însă este interzisă forțarea ușilor închise. Este interzisă distrugerea sau deteriorarea clădirilor ori a logisticii puse la dispoziție de organizatori. În caz contrar, jucătorul în cauză va primi BAN permanent.
- Jocurile vor fi supravegheate și filmate, astfel încât încălcările regulamentului sau ale principiilor de fair-play să poată fi dovedite. De asemenea, recomandăm jucătorilor să poarte dispozitive de filmare adaptate jocului de airsoft.
- Zonele periculoase din LIBERUM vor fi marcate de organizatori cu bandă de semnalizare.



A. PUNCTE DE INTERES ÎN LIBERUM

1. HQ Mercenari – B4

- Punctul de comandă HQ Mercenari, care conține steagul de bază al Mercenarilor, harta, stația radio și depozitul de muniție.
- În cazul în care o facțiune fură steagul Mercenarilor și îl transportă în propriul HQ, aceasta are dreptul să solicite o alianță cu Mercenarii pentru o misiune de 1 oră, în schimbul returnării steagului.
- Premiul suplimentar pentru aducerea steagului Mercenarilor în baza proprie este de 25.000 USLA.

Misiunea de alianță presupune:

- Sprijin pentru atacarea unuia sau mai multor puncte ale facțiunii adverse.
- Pe durata misiunii de alianță, Mercenarii vor purta pe braț o banderolă în culoarea facțiunii pe care o sprijină.

2. Banca Mercenari – B2

- Aici sunt depozitate 4 lingouri și plicuri care conțin coduri Ares Alpha.
- Dacă lingourile și plicurile sunt transportate în propriul HQ, Generalul va primi de la arbitrul bazei principale un cod care, odată activat, va transforma fiecare lingou în echivalentul a 1.000 de puncte Ares Alpha.

În plicuri se află următoarele coduri Ares Alpha:

- Cod EMP – posibilitatea de a bloca orice comunicație Ares Alpha inamică timp de 30 de minute.
- Cod UAV – posibilitatea de a urmări jucătorii adversi pe harta Ares Alpha timp de 1 oră.
- Cod Cyber Thief – posibilitatea de a adăuga 1.500 de puncte Ares Alpha echipei proprii și de a scădea 1.500 de puncte Ares Alpha din scorul facțiunii adverse.
- Dacă jucătorul care preia lingourile sau plicurile din Banca Mercenari este eliminat, acesta le va lăsa pe locul în care a fost eliminat.
- Lingourile și plicurile pot fi preluate din acel loc de către un coechipier activ sau pot fi readuse în Bancă de către Mercenari.

3. Respawn Mercenari – D1

- Punctul de respawn al Mercenarilor va fi marcat în teren și pe hartă și va conține un ceas.
- Reintrarea în joc se va face din 15 în 15 minute.
- Este interzisă angajarea în luptă pe o rază de 15 metri în jurul respawn-ului.

4. Punct de negociere – A7

În această zonă, Generalii facțiunilor pot solicita întâlniri cu reprezentanții Mercenarilor.

Subiecte de negociere:

- Se pot contracta raiduri împotriva echipei adverse (cost raid: 10.000 USLA). Raidul constă într-un atac executat de Mercenari, folosind exclusiv propriile vehicule, asupra punctelor de joc inamice, timp de 1 oră.
- Misiunea încetează la expirarea timpului alocat sau în momentul în care vehiculul Mercenarilor este scos din joc cu RPG-ul advers.
- Se pot obține, prin plată și negociere, proiectile cu pudră pentru RPG (2 bucăți pentru 1.000 USLA).
- Mercenarii pot fi informați despre existența unui card TRĂDARE, cumpărat de la arbitrul bazei principale pentru suma de 10.000 USLA. Activarea acestui card va determina echipa Mercenarilor să „trădeze” și să întoarcă armele împotriva facțiunii pe care o sprijină, cu prima ocazie în care execută o misiune de alianță. În momentul „trădării”, Mercenarii vor schimba culoarea banderolelor.
- La cererea unuia dintre Generali, se poate iniția o luptă de tip **Fair Fight**.

→ Fair Fight ←

- Fair Fight se va desfășura între un număr egal de jucători (2 vs. 2, 3 vs. 3 etc.), folosind exclusiv replici de pistol, în zona A1–A6.
- Va câștiga echipa care elimină toți jucătorii adversi, după sistemul „cel mai bun din 3 jocuri”. Nu este permis respawn-ul.
- Fiecare joc va avea o durată maximă de 10 minute. Dacă la finalul unui joc există un număr egal de jucători activi în fiecare echipă, departajarea se va face printr-un duel între liderii celor două echipe.



- Aceștia vor pleca din același punct, poziționați spate în spate, vor număra 10 pași, după care se vor întoarce și vor trage câte un foc. Câștigătorul duelului va fi declarat câștigătorul jocului respectiv.
- Prima echipă care câștigă două jocuri va fi declarată câștigătoarea Fair Fight.

**** Consecințele Fair Fight ****

- Dacă va câștiga echipa **Armată/ Rebeli**, aceasta va avea dreptul să solicite participarea Mercenarilor la o misiune alături de ei (echipa câștigătoare).
- Dacă va câștiga echipa Mercenarilor, **Generalul advers va fi încarcerat în Închisoare (D2) timp de 30 de minute**, fără posibilitatea de a comunica și fără a putea fi salvat de propria echipă.

5. Zona de Fair Fight – A1–A6

Informațiile sunt redată în regulament, la secțiunea „**Punct de negociere**” – Fair Fight.

6. Închisoare – D2

Informațiile sunt redată în regulament, la secțiunea „**Punct de negociere**” – Fair Fight.

B. MISIUNI ÎN ZONA LIBERUM CONTROLATĂ DE MERCENARI

- Zona LIBERUM poate fi atacată de cele două facțiuni, Armata și Rebelii, prin echipe de infiltrare care nu depășesc 5 jucători, dintre care unul trebuie să fie obligatoriu medic.
- În cazul în care un jucător din facțiunea Armata/Rebeli este lovit, acesta poate fi readus în joc o singură dată, exclusiv prin intervenția medicului din echipă, conform regulamentului pentru MEDIC.
- În momentul în care este eliminat pentru a doua oară, misiunea sa în zona LIBERUM este considerată încheiată. Jucătorul își va pune vesta de semnalizare și se va îndrepta către zona de extracție a propriei facțiuni.
- În cazul în care un jucător din facțiunea Mercenarilor este lovit, acesta poate alege între:
 - să fie readus în joc de medicul echipei, conform regulamentului;
 - să se deplaseze către propriul punct de respawn și să reîntre în joc conform regulamentului.
- Zona de infiltrare Armata/Rebeli în spațiul de joc Liberum va fi indicată de către arbitrul din HQ.

Misiuni de infiltrare ale Mercenarilor:

Pe lângă misiunile prezentate mai sus, Mercenarii pot executa misiuni de infiltrare în zonele de joc controlate de Armată sau Rebeli.

C. PUNCTE DE INTERES PE HARTĂ

1. Baze Principale/ HQ – Comandamentele Facțiunilor

- Reprezintă punctele principale de comandă ale fiecărei facțiuni.
- Fiecare bază principală beneficiază de un punct de respawn amplasat în spatele acesteia.
- Reîntrearea în joc din punctul de **respawn** se va face din **15 în 15 minute**, conform regulamentului.



*** Este interzisă angajarea pe o rază mai mică de 25 de metri în jurul punctului de respawn.**

În HQ se vor găsi:

- cortul de comandă, pavilioane, steagul principal al bazei, harta terenului de joc, rezerva de apă a facțiunii, prelungitoare pentru încărcarea telefoanelor mobile etc.;
- atașat de cort va exista un cod QR care, dacă este scanat de echipa adversă, va acorda o recompensă de 5.000 de puncte Ares Alpha. Timp de reactivare (cooldown): 1 oră. (Perk Gold Bar).
- Accesul în Bazele Principale se face exclusiv prin poarta de acces. Este interzisă intrarea pe sub sau peste plasa care împrejmuiește baza.

1.1 Gherete Militare:

- Puncte de control amplasate la intrarea în Bazele Principale.
- Vezi misiunea 2.5 – Agent Portocaliu.
- Vezi misiunea 2.8 – Interceptarea Plicului cu Documente.



2. Sate – așezări ce pot fi capturate/ recapturate de cele două facțiuni

- La începutul jocului, toate cele 4 sate sunt neutre și pot fi ocupate sau recapturate de către una dintre cele două facțiuni.
- În fiecare sat se va afla un dispozitiv Ares Alpha configurat pentru modul de joc „TIME DOMINATION” (24 h).
- În momentul în care o facțiune ocupă un sat, un jucător trebuie să apese timp de 5 secunde butonul corespunzător culorii facțiunii:
 - **ALBASTRU** – REBELI;
 - **ROȘU** – ARMATĂ.
- Din acel moment, dispozitivul va înregistra puncte pentru facțiunea care deține obiectivul.
- **Punctaj pentru sate:**
 - 10 puncte/minut pentru Satele 1 și 4;
 - 20 puncte/minut pentru Satele 2 și 3.
- În situația în care satul este controlat de facțiunea adversă, după recapturare trebuie apăsat butonul corespunzător facțiunii timp de 5 secunde pentru neutralizare, iar apoi încă 5 secunde pentru preluarea obiectivului și începerea înregistrării punctelor.



Notă:

Fiecare facțiune va avea posibilitatea executării unor misiuni separate, în cadrul cărora vor putea obține diferite coduri care pot fi convertite în puncte.

3. Spital – punct suplimentar de respawn

Pavilion marcat cu cruce roșie și ceas, precum și cu o lampă LED în culoarea facțiunii care îl deține.

- Spitalul se activează pentru o perioadă de 1 oră, în momentul în care Generalul plătește arbitrilor din Baza Principală suma de 1.000 USLA.
- Facțiunea care deține Spitalul poate prelungi perioada de activare cu încă 1 oră, dacă își anunță intenția cu minimum 30 de minute înainte de expirarea perioadei active și plătește suma de 2.000 USLA.
- La începutul jocului, toate Spitalele sunt neutre.
- Respawn-ul în Spital se face din 15 în 15 minute.
- Spitalul nu poate fi distrus sau dezactivat de către inamic.
- Arbitrii vor marca deschiderea și închiderea Spitalului prin schimbarea culorii lămpii LED:
 - **Roșu** – ARMATĂ;
 - **Albastru** – REBELI;
 - **Verde** – NEUTRU.
- Dacă o facțiune deține deja un Spital și dorește activarea celui de-al doilea, costul activării va fi dublu.
- Pentru fiecare Spital suplimentar activat se aplică aceeași regulă de calcul, respectiv costul va fi multiplicat progresiv: x3, x4 etc.



*** Este interzisă anghajarea la o distanță mai mică de 25 de metri față de zona de respawn.**

4. Fort

- Două construcții situate în zona centrală a terenului de joc, de o parte și de alta a ravenei.
- În fiecare Fort se va afla un dispozitiv Ares Alpha configurat pentru modul de joc „TIME DOMINATION” (24 h).
- Pe parcursul jocului vor exista diverse misiuni specifice Forturilor, care vor oferi coduri cu puncte Ares Alpha.
- **Punctaj pentru Fort:**
 - 30 puncte/ minut pentru oricare dintre Forturi;
- În situația în care un Fort este controlat de facțiunea adversă, după recapturare trebuie apăsat butonul corespunzător facțiunii timp de 5 secunde pentru neutralizare, iar apoi încă 5 secunde pentru preluarea obiectivului și începerea înregistrării punctelor.



2. MISIUNI GENERALE

2.1 Misiune – Depozit de Combustibil

Depozitul de Combustibil este o construcție marcată în teren, câte una pentru fiecare facțiune, care conține în interior o țintă Ares Alpha.

Echipa care reușește să tragă 1.000 de bile în ținta adversă va distruge Depozitul de Combustibil.

Ținta este activă atunci când LED-urile afișează culoarea verde. În momentul în care depozitul este distrus, toate LED-urile vor semnaliza intermitent culoarea roșie.

- **Punctaj pentru depozit:**

- Minus 1.000 de puncte Ares Alpha pentru facțiunea al cărei Depozit de Combustibil este distrus.
- Dacă depozitul este distrus, vehiculul facțiunii respective va deveni inactiv pentru următoarele 2 ore.

Dacă vehiculul facțiunii se află într-o misiune în momentul distrugerii Depozitului de Combustibil, acesta va finaliza misiunea și se va întoarce în Baza Principală proprie. Perioada de 2 ore de inactivitate va începe să fie contabilizată din momentul sosirii vehiculului în bază.

Depozitul de Combustibil **nu este activ** în data de **20.06.2026 (sâmbătă)**, în intervalul orar 02:00–08:00.



Notă:

*** Țintele contorizează câte o bilă/ secundă.**

Mercenarii pot plasa în Depozitul de Combustibil advers un dispozitiv Ares Alpha care, dacă nu este dezactivat în termen de 1 oră, va distruge Depozitul.

Depozitul poate fi reactivat doar prin achiziționarea unei canistre de combustibil de la arbitrul din HQ, contra sumei de 5.000 USLA, și transportarea acesteia la propriul Depozit de Combustibil.

Pentru a preveni distrugerea propriului Depozit de Combustibil, Generalul poate cumpăra de la arbitrul din HQ un cod de dezactivare, contra sumei de 3.000 USLA. Acest cod trebuie introdus în dispozitivul Ares Alpha activat în Depozitul propriu, în termen de 1 oră de la momentul activării.

În același timp, Generalul facțiunii adverse poate cumpăra informația referitoare la această misiune, contra sumei de 3.000 USLA, și poate încerca să împiedice dezactivarea dispozitivului.

2.2 Transfer USLA

Ținând cont de amenințările din zonă, Generalul decide să transfere o valiză care conține 10.000 USLA din Baza Principală către Banca propriei facțiuni.

- La primirea misiunii, Generalul facțiunii va primi de la arbitrul din HQ o valiză pe care va trebui să o transporte personal la Banca proprie.
- Valiza poate fi interceptată de către echipa adversă.
- Dacă valiza este interceptată, aceasta trebuie transportată în Baza Principală a facțiunii care a capturat-o.
- Dacă misiunea este îndeplinită cu succes, facțiunea va câștiga suma de bani aflată în valiză.

- **Punctaj și recompense**

- 10.000 USLA pentru echipa care interceptează valiza și o transportă în HQ propriu.
- 5.000 USLA dacă valiza este transportată cu succes în Banca proprie.
- Echipa care finalizează misiunea primește un cod Cyber Thief, care, odată scanat, va adăuga 1.500 de puncte Ares Alpha propriei facțiuni și va scădea 1.500 de puncte Ares Alpha din scorul facțiunii adverse.

Participanți

- Participanți/ facțiune: neprecizat.

2.3 Misiune – Bancă

Banca este o construcție marcată în teren, câte una pentru fiecare facțiune, care conține un seif cu cifru, al cărui cod este schimbat periodic de către organizatori.



În interiorul seifului, în anumite momente ale jocului, organizatorii vor plasa sume de USLA și/sau coduri cu punctaj.

Echipele adverse au posibilitatea de a obține codul de acces al seifului băncii. Acesta poate fi:

- cumpărat contra sumei de **2.000 USLA**;
- obținut ca recompensă în urma îndeplinirii unei misiuni.

Misiunea este considerată îndeplinită în momentul în care echipa adversă reușește să se infiltreze în banca inamică, introduce codul pentru deschiderea seifului și preia plicul (care conține suma de USLA, codul pentru punctaj și codul EMP), transportându-l ulterior în propria Bază Principală.

Plicul poate fi interceptat de adversari și readus în Banca proprie. În cazul în care purtătorul plicului este eliminat, acesta va lăsa plicul în locul în care a fost eliminat.

- **Punctaj și recompensă**

- **5.000 USLA.**
- Un cod Ares Alpha, echivalent cu **2.500 de puncte Ares Alpha**.
- Dacă plicul este transportat cu succes în Baza Principală, acesta va fi deschis pentru obținerea codului care trebuie introdus în:
 - **SATUL 1 (ARMATĂ)**;
 - **SATUL 4 (REBELI)** generând astfel puncte pentru facțiunea care îl utilizează;
- Codul **EMP**, după activare, va bloca aplicația Ares Alpha a facțiunii adverse pentru o perioadă de **30 de minute**.

2.4 Interceptare Pilot Căzut

Pilotul (MANECHINUL) trebuie recuperat din zona indicată în misiune.

Echipele care reușește recuperarea și transportarea pilotului, cu ajutorul tărgii, în propriul HQ va câștiga recompensa aferentă misiunii.

Respawn: conform regulamentului de joc (Medic, Spital, Respawn în Baza Principală proprie).

- **Punctaj și recompensă**

- **5.000 USLA.**
- Un cod **UAV** care, după activare, va dezvălui poziția jucătorilor adversi pe harta Ares Alpha pentru o perioadă de **1 oră**.

2.5 „Agentul Portocaliu”

În joc există două grenade fumigene cu fum portocaliu, câte una pentru fiecare facțiune, ascunse în teritoriul inamic. Arbitrul din Baza Principală va înmâna Generalului misiunea de identificare a grenadei și coordonatele acesteia.

Echipele desemnate pentru îndeplinirea misiunii îi va fi înmânată de către arbitrul din propria Bază Principală o mască specială de gaze, necesară pentru finalizarea misiunii.

Grenada fumigenă trebuie aruncată în interiorul Bazei Principale inamice de la o distanță de maximum 10 metri. **Misiunea de transport și detonare a „Agentului Portocaliu” nu poate fi realizată cu ajutorul vehiculelor echipate cu SAW.**

Transportul steagului facțiunii adverse sau al plicului cu documente poate fi realizat cu ajutorul vehiculelor echipate cu SAW.

Dacă grenada se declanșează, toți jucătorii aflați în interiorul Bazei Principale adverse sunt considerați eliminați și vor merge la Respawn.

Timp de 30 de minute după declanșarea fumigenei cu fum portocaliu, jucătorii ambelor facțiuni nu se pot apropia la o distanță mai mică de 25 de metri de HQ afectat.

Imediat după declanșarea „Agentului Portocaliu”, DOAR jucătorul care poartă masca de gaze primită de la organizatori pentru executarea misiunii poate intra în Baza Principală adversă pentru a prelua steagul facțiunii adverse sau plicul cu documente aflat pe gheretă sau pentru a scana codul QR atașat pe cort sau pe gheretă.

- **Punctaj și recompensă**

- **5.000 USLA** – eliminarea Generalului (dacă acesta se află în Baza Principală sau în imediata apropiere a acesteia în momentul detonării);



- **5.000 USLA** – interceptarea plicului cu documente (dacă acesta se află atașat pe gheretă);
- **10.000 USLA** – capturarea steagului facțiunii adverse;
- **25.000 USLA** – îndeplinirea misiunii;
- Scanarea codului QR atașat cortului: recompensă de **5.000 de puncte Ares Alpha**, cu timp de reactivare (cooldown) de **1 oră (Perk Gold Bar)**.

2.6 Infiltrare Spioni/ Sabotaj Spion

Fiecare facțiune va avea câte doi spioni. Aceștia vor avea ca obiectiv infiltrarea în Baza Principală inamică și realizarea unor fotografii sau înregistrări video din interiorul acesteia, care să surprindă unul dintre următoarele obiective:

- steagul de bază al facțiunii adverse;
- harta de joc amplasată în cortul comandamentului inamic.

În momentul în care spionul prezintă arbitrilor din propria Bază Principală dovada foto sau video a misiunii îndeplinite, acesta va primi recompensa aferentă.

- **Punctaj și recompense**
 - **5.000 USLA.**

Sabotaj Ares Alpha

De asemenea, spionul poate sabota dispozitivele Ares Alpha a facțiunii adverse și o poate trece în modul **Neutru**, situație în care aceasta nu va mai contoriza puncte pentru nicio echipă.

Sabotajul poate fi realizat profitând de lipsa de atenție a adversarilor și respectând regulile generale de joc. **Este strict interzisă trecerea dispozitivelor Ares Alpha direct în modul facțiunii pe care o reprezintă spionul** (de exemplu, din contorizare pentru ARMATĂ în contorizare pentru REBELI sau invers).

Trecerea unui obiectiv în modul de contorizare al propriei facțiuni se poate realiza exclusiv prin capturarea regulamentară a Satului sau Fortului respectiv.



Notă:

- * **Misiunea cu punctaj USLA este valabilă o singură dată/ spion.**
- * **Identitatea spionilor va fi cunoscută doar de către General și arbitrul din Baza Principală.**

2.7 Identificare Spion

Spionul descoperit trebuie să se conformeze somațiilor și indicațiilor adversarilor. Recomandăm spionilor să își asume rolul cu tact și fair-play și să își recunoască misiunea atunci când dovezile sunt evidente.

Dacă o facțiune consideră că a identificat un spion, va informa arbitrul din propria Bază Principală.

Spionul prins/ interceptat trebuie escortat în Baza Principală a facțiunii care l-a capturat, unde va fi interogat. La interogatoriul este obligatorie prezența arbitrilor din Baza Principală.

- **Punctaj și recompense**
 - **3.000 USLA** – pentru fiecare spion identificat.

2.8 Interceptare Plic cu Documente

În interiorul celor două gherete militare va fi amplasat câte un plic cu documente. Dacă o echipă reușește să sustragă plicul și să îl transporte în propria Bază Principală, misiunea va fi considerată îndeplinită.

- **Punctaj și recompense**
 - **5.000 USLA;**
 - cod QR **Cyber Thief** (posibilitatea de a adăuga **2.500 de puncte Ares Alpha** propriei facțiuni și de a scădea **2.500 de puncte Ares Alpha** din scorul facțiunii adverse).



Perk EMP

În interiorul fiecărei gherete se va afla un cod QR care, dacă este scanat de echipa adversă, va bloca comunicațiile Ares Alpha ale facțiunii inamice pentru o perioadă de **30 de minute**.

- Misiune repetitivă;
- Timp de reactivare (cooldown): **1 oră**;



Notă:

*** Tipul de misiune cu punctaj USLA se puntează o singură dată.**

2.9 Capturare Steag Bază Principală

Scopul misiunii este capturarea steagului din interiorul Bazei Principale adverse și transportarea acestuia în propria Bază Principală, unde va fi predat arbitrului.

Pe durata transportului, steagul poate fi interceptat de către adversari și readus în baza din care a fost capturat.

Generalul facțiunii care a pierdut steagul Bazei Principale este obligat să îl răscumpere de la arbitru contra sumei de 5.000 USLA.

- **Punctaj și recompense**

- **10.000 USLA;**
- *Misiunea poate fi îndeplinită de mai multe ori pe parcursul jocului.*



Notă:

*** Pierderea steagului Bazei Principale, va bloca respawn-ul Bazei pentru o oră (Nu se aplică în intervalul orar 02:00–08:00 - restrângerea terenului de joc.)**

2.10 General – Inspecție Fort/ General Advers – Inspecție Fort

În intervalul de timp indicat, Generalul trebuie să se deplaseze la **Fortul ARMATĂ/REBELI**, având asupra sa documentele secrete înmânate de arbitrul din Baza Principală.

Odată ajuns la Fort, acesta trebuie să deschidă plicul și să urmeze instrucțiunile conținute în documente. Generalul poate fi însoțit de un număr nespecificat de jucători, care să îi asigure protecția pe durata misiunii.

Dacă Generalul este eliminat pe traseul de deplasare, documentele secrete rămân asupra sa. Acesta își poate continua misiunea după respawn sau după intervenția unui Medic, conform regulamentului de joc.

Participanți

- Participanți/facțiune: neprecizat.

Respawn

- Conform regulamentului de joc (Medic, Spital, Respawn în Baza Principală proprie).



Notă:

*** Recompensa de eliminare a Generalului se acordă o singură dată în această misiune.**

- **Punctaj și recompense**

- **5.000 USLA** pentru eliminarea Generalului (recompensa se acordă o singură dată în cadrul acestei misiuni);
- **15.000 USLA** pentru finalizarea misiunii de către General fără a fi eliminat;
- **2.500 de puncte Ares Alpha** dacă Generalul reușește să introducă codul în dispozitivul Ares Alpha din Fort.

2.11 Eliminare General Advers

Generalul este considerat eliminat în momentul în care este lovit de o bilă trasă de un adversar, este eliminat prin knife kill, prin misiunea Agentul Portocaliu sau prin misiunea Bombardare Bază.

Acesta poate fi readus în joc prin intervenția unui Medic sau prin respawn, conform regulamentului de joc. Cu toate acestea, misiunea va fi considerată îndeplinită din momentul eliminării sale.

Misiunea poate fi realizată de mai multe ori pe parcursul jocului.



Notă:

- * Generalul va fi identificat cu ajutorul unui patch specific, cu trei (3) stele;
- * Eliminarea Căpitanilor nu se punctează.

- **Punctaj și recompense**

- **5.000 USLA.**

2.12 Coduri Puncte Sat

În teren vor exista 4 Sate care pot fi controlate de către cele două facțiuni. La începutul jocului, toate Satele sunt neutre.

Pe timpul jocului de noapte, Satele vor fi semnalizate cu un dispozitiv LED de culoare:

- **Roșu** – ARMATĂ;
- **Albastru** – REBELI,

pentru o identificare mai ușoară a facțiunii care deține controlul obiectivului.

Pentru Satele 1 și 2, arbitrii vor atașa în interior câte un plic care conține un cod ce poate fi activat exclusiv de către facțiunea **REBELI** în Satul 4.

Pentru Satele 3 și 4, arbitrii vor atașa în interior câte un plic care conține un cod ce poate fi activat exclusiv de către facțiunea **ARMATĂ** în Satul 1.

Aceste misiuni se vor desfășura pe întreaga durată a jocului.

Codurile vor fi înlocuite la intervale stabilite de organizatori și comunicate Generalilor de facțiune.

- **Punctaj și recompense**

- **6.000 de puncte Ares Alpha** – valoarea codului din Satul 1, activat de REBELI;
- **3.000 de puncte Ares Alpha** – valoarea codului din Satul 2, activat de REBELI;
- **6.000 de puncte Ares Alpha** – valoarea codului din Satul 4, activat de ARMATĂ;
- **3.000 de puncte Ares Alpha** – valoarea codului din Satul 3, activat de ARMATĂ.

2.13 Bombardare Bază Principală Adversă cu Aruncător de Grenade

Aruncătorul de grenade și RPG-ul aferente fiecărei facțiuni se află, la începutul jocului, în locații prestabilite pe hartă. Arbitrul din HQ va comunica Generalului, la începutul jocului, poziția acestor echipamente.

Dacă misiunea de recuperare și transport a echipamentelor în propriul HQ este îndeplinită, Generalul va informa arbitrul din Baza Principală.

Pentru inițierea misiunii, Generalul are nevoie de **2 proiectile** pentru Aruncătorul de grenade, care pot fi achiziționate de la Arbitrul din HQ contra sumei de **1.000 USLA**.

Proiectilele cu pudră pentru RPG vor putea fi achiziționate de la Mercenari, conform regulilor prevăzute la **Punctul de Negociere al Mercenarilor**.



Notă:

- * În teren vor fi amplasate două lăzi din lemn, vopsite în camuflaj, fiecare având semne distinctive specifice unei facțiuni. În interiorul acestora se vor afla câte o replică dummy RPG, un pistol de semnalizare și un scut.

Dacă lada care conține dispozitivul este transportată în propria Bază Principală, facțiunea respectivă dobândește dreptul de a utiliza RPG-ul, pistolul de semnalizare și scutul.

Arbitrul din HQ va efectua în mod obligatoriu instructajul privind utilizarea dispozitivelor. Misiunea este considerată îndeplinită dacă cel puțin un proiectil atinge Baza Principală adversă și explodează.

În acest caz, toți jucătorii aflați în interiorul Bazei Principale în momentul exploziei sunt considerați eliminați și vor merge la Respawn.

Dacă Generalul se află în Baza Principală în momentul exploziei, se va puncta și eliminarea acestuia.

- **Punctaj și recompense**

- **5.000 USLA** – pentru eliminarea Generalului (dacă acesta se află în Baza Principală în momentul exploziei);



- **25.000 USLA** – pentru îndeplinirea misiunii.



Notă:

* *Reușita acestei misiuni va bloca respawn-ul Bazei adverse pentru o oră (Nu se aplică în intervalul orar 02:00–08:00 - restrângerea terenului de joc).*

2.14 Atac/ Aseidiu Bază Adversă

Atacul trebuie început obligatoriu la ora indicată în misiune și trebuie susținut de un număr cât mai mare de jucători.

Pentru a fi recompensat, atacul trebuie să aibă o durată minimă de **30 de minute**. Arbitrul din Baza Principală atacată va confirma îndeplinirea misiunii.

Participanți

- Participanți/fațiune: neprecizat.

Respawn

- Conform regulamentului de joc (Medic, Spital, Respawn în Baza Principală proprie).

- **Punctaj și recompense**

- **10.000 USLA.**

2.15 Misiune Scut

Scutul poate fi închiriat de către General de la arbitrul din Baza Principală pentru o perioadă de **1 oră**. Costul închirierii este de **1.000 USLA** pentru fiecare perioadă de utilizare de 1 oră.



* *Scutul NU poate fi utilizat în misiunile desfășurate în zona **LIBERUM**.*

Fiecare fațiune dispune de un scut individualizat. Scutul nu poate fi capturat sau utilizat de către fațiunea adversă.

Sunt permise închirieri succesive.

Scutul poate fi utilizat exclusiv în misiuni de atac sau pentru realizarea obiectivelor și obținerea punctajului în teritoriul inamic.

De exemplu, scutul poate fi folosit pentru cucerirea unei baze adverse. *În interiorul bazei se aplică regulile generale de joc, iar pentru atac poate fi utilizată exclusiv replica de pistol.*

Dacă jucătorul care utilizează scutul este lovit în orice parte a corpului, acesta este considerat eliminat și va lăsa scutul în locul în care a fost scos din joc, fără a bloca sau influența în vreun fel desfășurarea jocului.

Jucătorul poate fi *readus în joc de către Medic*, conform regulamentului, *însă nu poate utiliza scutul ca protecție pentru a beneficia de intervenția Medicului.*

Scutul poate fi preluat de un coechipier activ, care îl va utiliza în conformitate cu prezentul regulament.

În cazul în care replica de pistol este lovită, aceasta devine inactivă.



Notă:

* *La încheierea misiunii, jucătorul sau echipa care a utilizat scutul are obligația de a-l transporta înapoi în propria Bază Principală.*

3. MISIUNI CQB LIBERUM

3.1 Tir Dinamic – MVP Marksman (Misiune CQB)

Dacă ești un adevărat „AS” în ochire și în mânăuiera pistolului, aceasta este misiunea potrivită pentru tine. Competiția va cuprinde mai multe etape de tir dinamic, pe care fiecare participant le va parcurge.

Punctajul va fi înregistrat electronic, atât pentru clasamentul pe echipe, cât și pentru clasamentul individual al jucătorilor.

- **Punctaj și recompense**

- **10.000 USLA** – echipa câștigătoare;
- **5.000 USLA** – jucătorul clasat pe locul I (MVP Marksman);
- **4.000 USLA** – jucătorul clasat pe locul II;



- **3.000 USLA** – jucătorul clasat pe locul III;
- **2.000 USLA** – jucătorul clasat pe locul IV;
- **1.000 USLA** – jucătorul clasat pe locul V.

Locație

Zona destinată probei de Tir Dinamic va fi amplasată în afara zonei de joc LIBERUM controlate de Mercenari și va fi indicată pe harta de joc.

3.2 RESTRÂNGEREA TERENULUI DE JOC

Data:	20-06-2026
Intervalul Orar:	02:00 – 08:00



Siguranță

Reamintim tuturor participanților că, pe durata jocului de noapte, vizibilitatea scade semnificativ. Se recomandă prudență și respectarea normelor de siguranță.

Dispozitive Ares Alpha

- Toate dispozitivele Ares Alpha din Sate și Forturi vor fi trecute în modul **standby** de către arbitri la ora **02:00**.
- Acestea vor fi reactivate din aceleași locații la ora **08:00**.

Zone închise și limitări

- Spitalele, Depozitele de Combustibil și Băncile se închid complet în intervalul **02:00 – 08:00**.
- Misiunile cu vehicule sunt suspendate în intervalul **01:00 – 08:00**.

Steaguri în Forturi și Sate

Începând cu ora **02:00**:

Facțiunea REBELI

- Va avea câte un steag în:
 - Fortul Rebelilor;
 - Satul 1;
 - Satul 2.

Facțiunea ARMATĂ

- Va avea câte un steag în:
 - Fortul Armatei;
 - Satul 3;
 - Satul 4.



Obiectiv

- Dacă steagul propriu este apărat până la ora **08:00**, facțiunea câștigă **10.000 USLA/steag**.
- Dacă steagul este capturat de adversari, aceștia primesc **10.000 USLA/steag**.

Tinte suplimentare

- **Ținte Ares Alpha lângă Bazele Principale**
 - Fiecare Bază Principală va avea o țintă Ares Alpha în apropiere.
 - Dacă aceasta este atacată și distrusă de inamic, din punctajul facțiunii adverse se vor scădea **2.000 de puncte Ares Alpha**.
 - Misiunea este repetitivă.

Minibox-uri în Forturi

- Fiecare Fort va avea un dispozitiv Minibox Ares Alpha.
- Acesta se activează cu tag-ul corespunzător:
 -  **Albastru** = REBELI
 -  **Roșu** = ARMATĂ
- După activare, dispozitivul va contoriza **10 puncte Ares Alpha/ minut**.



Obiective strategice bonus

- În Baza Principală a fiecărei facțiuni se află Steagul de Bază, care poate fi capturat;
- Eliminarea Generalului facțiunii adverse oferă, de asemenea, puncte suplimentare.

• **Punctaj și recompense**

- **10.000 USLA** - capturare steag facțiune adversă;
- **5.000 USLA** – eliminare general facțiune adversă.

Dispoziții finale

La tipurile de misiuni de mai sus se pot adăuga și altele, care vor fi înmânate Generalului de facțiune de către arbitrul din Baza Principală.

*Participarea jucătorilor la misiuni este obligatorie. În caz contrar, echipei i se vor scădea **5.000 de puncte Ares Alpha** pentru fiecare misiune refuzată.*

*Generalul poate cumpăra de la arbitrul din Baza Principală informații legate de joc, contra sumei de **3.000 USLA**.*