

Le **Garglouchpetistan** en pleine guerre civil se retrouve scindé en 3 partis politiques dotés d'une force militaire conséquente :

- les fidèles au gouvernement officiel, les **Garglouchiens**,
- Deux groupes rebelles se déclarant chacun comme étant le parti officiel de leurs pays et surtout de leurs peuples opprimés. Ils se sont rebaptisés respectivement Fissuris par les Fissuriens et Résinland par les Résiniens.

Ces deux derniers se battent depuis longtemps maintenant, avec le gouvernement Garglouchien afin de prendre possession d'un territoire toujours plus important pour l'effort de guerre. Le gouvernement du Garglouchpetistan décide d'envoyer le G.I.G (Groupe d'Intervention Garglouch) afin de maintenir l'ordre sur le territoire et bien sûr s'assurer qu'il en garde le contrôle.

Vous entrez sur une partie du territoire qui est dans un tel état de crise que personne ne sait exactement quel territoire appartient à qui. Le génie Garglouchien, avant de finir tirillé entre plusieurs partis politiques, avait réussi à mettre en place un système très avancé de technologie de marquage de territoire. Voici la dernière apparence connue au cours de son élaboration :



Ce système permet de revenir en jeu après une Régénération d'une minute, à la condition que le **Marqueur de Territoire** soit de votre patrie. La partie du territoire que vous tentez d'annexer est actuellement vierge de toute occupation ennemi, les batailles sur d'autres fronts ayant obligées nos forces à s'éloigner. N'oubliez pas, fiers **Garglouchiens**, de monter bien haut notre couleur **Rouge** sur un maximum de **Marqueurs de Territoire**. La dernière observation topographique indique, par leur rayonnement magnétique, qu'il y a 5 Marqueurs en place. Mais il n'existe aucun moyen d'avoir une localisation exacte des installations. Tant qu'aucun **Marqueur de Territoire** n'appartient à votre gouvernement, vous avez la possibilité de revenir en jeu depuis l'endroit où vous êtes entré sur la zone (toujours après une minute de régénération). L'utilisation d'un **Marqueur de Territoire** est instantanée après la capture de celui-ci.

Votre escouade, ainsi que celles des ennemis, comptera parmi ses rangs la présence de trois **Officiers** : un Général (Brassard noir avec deux bandes blanches), un Commandant (Brassard noir avec une bande blanche) et un Sergent (Brassard noir) . Si vous apercevez un **Gradé Ennemi**, il faut l'abattre. En effet, le gouvernement fournit des points pour chaque **Officier** Out : de l'ordre de 30 Points pour un Général, 20 Points pour un Commandant et 10 Points pour un Sergent (cumulables). Vous aurez une heure et trente minutes pour accumuler un maximum de points afin que notre gouvernement l'emporte. Les **Marqueurs de Territoire** permettent, en plus de revenir en jeu, de gagner 50 Points par Marqueurs obtenus à la fin du temps imparti. Attendez-vous à des mesures similaires chez nos ennemis.

A vos armes soldats ! Il nous faut ces Marqueurs et cette victoire ! **GLOIRE AU GARGLOUCHPETISTAN !**