

Scenario

1) - Le Bunker

écrit par Spinal le 06/12/2005

Voilà un scenario qui permet de jouer meme lorsqu' on est peu nombreux : le Bunker. On realise d'abord une sorte de barriere avec des troncs et des branches d'environ un metre de haut, bref un bunker. On fait 3 equipes. Le but est de prendre le bunker par tous les moyens et d'y rester au moins 5 minutes. Au debut, aucune des equipes n'est dans le bunker mais sont reparties a 50 m autour. Des que l'on est touche une fois, on est considere comme abattu et on sort du terrain. Tres amusant avec des grenades ...

2) - L'embuscade

écrit par Spinal le 06/12/2005

Comme son nom l'indique il s'agit pour une equipe d'organiser une embuscade sur un itineraire predefinie que doivent emprunter leurs adversaires. Dans une telle configuration de jeu il est important que les embusques soient en nombre inferieur a celui des victimes de l'embuscade. Autrement l'embuscade tourne tres vite au carnage car l'effet de surprise donne un avantage aux embusques qu'il faut attenuer en limitant leur nombre.

3) - Les Trois Touches Mortelles

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce scénario est une variante du jeu classique de ASG. Le but est d'éliminer l'équipe adverse, comme d'habitude. Les deux équipes partent des deux opposés du terrain et se cherchent. Quand un homme est touché :

- la 1ère fois, il est blessé et n'a plus le droit de courir, donc il marche.
- la 2ème fois, il est salement amoché et ne peut plus se déplacer, donc il reste sur place.
- la 3ème fois, il est mort, donc il ne joue plus.

4) - La Patrouille

écrit par Spinal le 21/05/2006

Le but de ce scénario est simple : une patrouille fait un tour de garde sur un parcours désigné à l' avance. Un groupe d' embusqués doit abattre les membres de la patrouille. Pour réaliser ce scénario, il faut :

- 2 fois moins d'embusqués que de membres de patrouille
- que les embusqués connaissent exactement le parcours de la patrouille
- que les embusqués aient une bonne dizaine de minutes pour préparer l'embuscade (camouflage power)
- tant que la patrouille n'est pas "accrochée", elle doit rester sur le parcours
- en cas d'accrochage elle peut quitter le parcours mais une fois le premier accrochage passé (s'il y en a plusieurs), elle doit reprendre le parcours.

Vous pouvez même pimenter le scénario en désignant un objectif, par exemple : un sac transporté par un membre de la patrouille doit être intercepté.

Scenario

5) - Le Terminator

écrit par Spinal le 21/05/2006

Le but de ce scénario : placer Sarah Connor dans un endroit qu'elle ne quittera pas jusqu'à l'arrivée du terminator.

But du terminator: vous avez tous vu le film... Il faut donc :

- 1 terminator (qui n'a pas le droit de courir, donc qui marche)
- 1 sarah connor
- des "flics" pour éliminer le terminator.
- le terminator ne peut être éliminé qu'en le touchant à un endroit précis (le coeur par exemple, en mettant un chiffon blanc dépassant de sa poche de poitrine, ou en fixant un CD sur le treillis, enfin quelque chose qui serve de cible et qui ne soit pas immense mais pas impossible à toucher non plus).

Un petit conseil pour le terminator : renforce ton treillis (avec des plaques de carton par exemple) et protège-toi bien la tête et tous les points sensibles car tu vas bouffer de la bille !!!

6) - Team deathmatch

écrit par Spinal le 21/05/2006

Plusieurs équipes s'affrontent (deux ou plus) et les équipes perdantes sont celles dont tous les membres ont été sortis. C'est le scénario le plus classique mais les airsofters ont très vite fait de le remplacer par des scénarios plus "fun". On s'en sert souvent pour débiter une journée de partie . Ca permet de se mettre en jambes.

7) - Teams fight

écrit par Spinal le 21/05/2006

Plusieurs équipes s'affrontent et chacune doit protéger son territoire , seulement chaque joueur sortie ne l'est pas définitivement , il reste hors jeu pendant une durée préalablement définies (5 mn environ). Une fois ce temps écoulé il rejoint son camp pour continuer la partie . Ainsi la partie ne s'arrête que lorsque le territoire adverse est totalement envahie. Ce scénario à l'intérêt de pouvoir durer très longtemps de plus toute sortie n'est pas définitive et on peut donc jouer très souvent par contre il nécessite un nombre de joueurs relativement élevé.

8) - Capture de drapeaux

écrit par Spinal le 21/05/2006

On forme plusieurs équipes et on attribut à chacune un drapeau. Il peut y avoir un nombre infini d'équipes mais 4 est un nombre limite pour que ça reste jouable.

Chacune des équipes a pour but de récupérer le(s) drapeau(x) adverse(s), l'équipe victorieuse est celle qui récupère la totalité des drapeaux.

Ensuite on peut faire varier les règles. Par exemple soit on considère qu'un drapeau gagné est acquis et l'équipe qui a perdue le drapeau est hors course, soit on décrète qu'il faut ramener le drapeau à son QG permettant ainsi à l'équipe adverse de le récupérer. Dans le deuxième cas la partie se termine avec l'élimination de tous les joueurs adverses.

Scenario

9) - Le V.I.P.

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce déroule sous le même principe que l'embuscade à ceci près que l'équipe cible doit escorter un V.I.P. jusqu'à une zone donné. Le V.I.P. doit être armé au maximum d'un back up, c'est à dire d'un blowback ou un SMG à gaz.

10) - Le pilote

écrit par Spinal le 21/05/2006

Scénario simulant une opération de sauvetage d'un pilote abattu au dessus du territoire ennemie. Le joueur désigné pour être le pilote part se dissimuler en premier dans le milieu du terrain. Après un petit moment les deux équipes partent a chaque bout de celui ci. L'équipe de sauvetage a pour mission de récupérer le pilote avant qu'il soit retrouvé par ses adversaires auquel cas ceux ci ne s'enbêteront pas à en faire un prisonnier. Le pilote peut être armé d'un Blowback ou d'un spring pour sa défense personnelle. L'équipe gagnante est celle qui a rempli sa mission en première.

11) - La Traque

écrit par Spinal le 21/05/2006

Un ou plusieurs joueurs (de 1 à 4 joueurs) sont poursuivies par des adversaires supérieurs en nombres. Du fait de leur nombre inférieur l'issue de la partie semble fixée d'avance seulement chaque joueur de l'équipe poursuivante touché par un joueur de l'équipe poursuivie change de camp. Ainsi la partie se termine quand tous les traqués sont sortis où quand tous les poursuivants sont passé dans l'autre camps.

12) - 24 Heures Chrono

écrit par Spinal le 21/05/2006

La moitié de la population est infectée par un virus. L'autre moitié humaine restante doit récupérer l'antidote placée dans une malette bien cachée dans un endroit globalement connu pas ces humains (ex : "dans la partie sud est"). Les humains doivent donc se dépêcher de récupérer l'antivirus et de sortir du jeu avant un temps imparti sans quoi le gouvernement enverra une bombe nucléaire pour tout hérédiquer. Toute personne (zombie ou humain) touchée devient OUT et doit retournée au point de respawn, attendre 1min et revient en jeu en temps que Zombie ! Il est de même préférable pour les Zombies de jouer en spring. Ou alors ils ne peuvent pas viser précisément lorsqu'ils tirent (aucune visée, redden, laser, autre n'est permis)! (Eventuellement on peut leur demander de jouer de leur mauvaise main.)

13) - Battle Royal

écrit par Spinal le 21/05/2006

Le jeu est basé sur le film. En gros, chacun des adversaire doivent partir d'un point avec un nombre de billes

Scenario

inconnu et sortir tous les autres joueurs. Tous les coups sont permis. En pratique, chaque joueur part d'un point de départ commun à chacun, en prenant au passage un canester (boite de pellicules photo) dans lequel sera placé à l'avance un nombre de billes pouvant varier de 5 à 50. La surprise se fera à l'ouverture du canester. Chacun doit donc partir en ayant préalablement décharger entièrement sa réplique. Au "Top" chacun part, prend un canester et le dernier qui reste en jeu, gagne !!!

14) - Le grand n'importe nawak

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ici, pas de technique ni de stratégie : on joue en "mode invincible" en tirant sur tout ce qui bouge jusqu'à épuisement des billes ! Peu importe si on est touché, le but est de vider ses chargeurs en se "lâchant" complètement pour se faire plaisir ! Qui n'a jamais rêvé de cracher 1200 billes à la suite sur tout ce qui bouge avec une M60 ? "Le grand n'importe quoi" est un scénario à organiser absolument à la fin d'une bonne journée de jeu. C'est un peu la cerise sur le gâteau pour dégazer ses blowbacks et vider ses biberons de billes dans la joie et le dévouement le plus total.

15) - La guerre BOA (Beta, Omega, Alpha)

écrit par Spinal le 21/05/2006

Dans ce scénario il existe 3 clans. Les clans Alpha, Beta et Omega. Chacun de ces clans possède un territoire dont les dispositions géographiques sont ainsi:

- Alpha en bleu
- Beta en rouge
- Omega en gris

L'important est que chaque clan ai une frontière en commun avec les deux autres clans.

Histoire:

Alpha et Beta sont des ennemis jurés depuis toujours, alors que le clan Omega est totalement neutre dans ce conflit. Après un accord de paix vieux d'un an et réclamé par le clan Omega fatigué de voir ces voisins s'entretuer, une série d'attentats provoqués par des extrémistes de Beta, ont relancés les hostilités. Alpha et Beta sont de nouveau en guerre et comme depuis des siècles le but ultime de chacun est d'annexer le territoire de l'autre. Seulement cette fois ci les deux clans ne semblent plus prêts à négocier prétextant que la seule façon de tout régler une fois pour toute c'est d'en finir au plus vite avec son rival. Omega les laisserait faire si il ne craignait pas qu'une fois l'un des deux clans rivaux annexé le vainqueur ne décide ensuite de s'attaquer à Omegaworld, il va donc devoir participer pour la première fois à ce conflit...

Le scénar se déroule donc ainsi. Beta et alpha s'affrontent... Omega reste passif jusqu'a ce qu'il considère que l'un des deux clans est sur le point de céder, ainsi il va lui prêter main forte pour lui éviter l'invasion total, si son allié provisoire reprend le dessus Omega peut changer de camp pour aider l'autre camp à ne pas se faire annexer. Omega peut changer de camp autant de fois qu'il le souhaite, le but étant qu'il retarde au maximum la destruction de l'un des deux autres clans.

Omega peut redevenir neutre quand ça l'arrange.

Quelques directives :

- Beta et Alpha doivent à tout prix annexé l'autre avant d'envahir Omegaworld.
- Beta et Alpha ne peuvent mettre pieds dans Omegaworld même en tant qu'allié. Ils ne pourront entrer dans Omegaworld que lorsqu'ils auront éliminé leur rival et qu'ils agresseront les omégas.
- Beta et Alpha ne peuvent combattre Omega que lorsque celui ci a fait alliance avec l'ennemi (ca veut dire on

Scenario

n'agresse pas son allié ou un clan neutre).

-Omega se contente de protéger son territoire et ne combat qu'à partir de ces frontières (qu'il a en commun avec les clans Beta et Alpha).

-Omega peut redevenir neutre quand il le souhaite.

-Omega doit obligatoirement s'allier à un moment avec l'un des deux clans. (sinon trop facile on attend qu'ils se lamentent chacun et on détruit le vainqueur affaibli) Grâce à ce scénario tous les clans ont des chances de gagner et la tendance peu varier à tout instant selon le bon vouloir des Omegas. Le mieux est que si il y a un bâtiment sur le terrain , on le designe comme étant Omegaworld et de chaque coté on place Béta et Alpha world.

Ce scénario nécessite tout de même un nombre élevé de joueurs . Minimum 25.

16) - Attaque de nids

écrit par Spinal le 21/05/2006

2 équipes.

La première réparties ses joueurs en petits groupes qui vont occuper plusieurs places fortes. La deuxième équipe passe à l'assaut et doit éliminer les nids de mitrailleuses un à un.

Les occupants des nids peuvent les abandonner quand ils le jugent nécessaire et venir renforcer un nid en attente d'être attaqué. Pareil pour les occupants des nids non attaqués, ils peuvent venir grossir les rangs d'un nid en difficulté.

Je trouve ça amusant ça fait assault style seconde guerre... ça peut être stratégique en variant le nombre de défenseurs de chaque nids . Il faut juste créer de petits bunkers. Le must serait d'avoir d'en chaque une M60 ou M249 .

17) - La bombe

écrit par Spinal le 21/05/2006

le T.A.G. a fabriqué une bombe, c'est une valise avec une batterie, une sonnerie en guise d'explosion (c'est une sirène d'alarme donc ça pète quand même fort!!), plein de circuits leurres, l'équipe d'assaut a un temps déterminé pour la désarmer avant que...BOOOUUUMMMM !!!!!

18) - Hackers

écrit par Spinal le 21/05/2006

On a un vieux pc portable et l'équipe d'intervention doit récupérer un fichier sur le pc, chaque membre des attaquants a une disquette sur lui et à la fin de la partie, il suffit de vérifier la disquette pour obtenir la confirmation de la réussite de la mission.

Variantes pour ceux qui jouent en bâtiment :

Lasagne : 2 équipes (Bleue, Rouge) sous divisées en deux (A et B) 1^{er} étage: Bleue A 2^{ème} étage: Rouge A 3^{ème} étage: Bleue B 4^{ème} étage: Rouge B Et là ça chie grave parce ça peut venir d'en bas, d'en haut, de partout. Vous pouvez coordonner des assauts montants et descendants par radio !!!

Scenario

Jambon beurre : l'équipe rouge est entière au 2ème (en sous effectif) et l'équipe bleue est divisée en deux, une partie en dessous et une au dessus.

19) - Dernier retranchement

écrit par Spinal le 21/05/2006

Une équipe commence en inferiorité numérique au centre d'un espace dégagé , si possible dans un bâtiment ou un abri.

Un no-mans land est délimité autour. Il doit faire au moins une vingtaine de mètres.

L'autre équipe a tout le reste du terrain à elle , peut attaquer par n'importe quel côté.

Les défenseurs doivent tenir une durée établie à l'avance. Une quinzaine de minutes convient bien , obligeant l'ennemi à attaquer rapidement. Un assaillant touché doit atteindre un point déterminé à l'avance dans son camp et y attendre 2 min le droit de poursuivre la partie , ce point est inconnu des défenseurs ce qui oblige les attaques à se faire d'un côté plus que d'un autre. Le nombre d'assauts est donc très limité. Les défenseurs touchés sont définitivement éliminés. La victoire revient aux attaquants si ils éliminent les défenseurs , et aux défenseurs si ils tiennent avec au moins 1 survivant.

20) - L'otage

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce mode de jeu est très intéressant au niveau des infiltrations et de la discrétion. Un premier joueur prend le rôle de l'otage. Le restant se divise en deux équipes : les terroristes et les commandos. L'équipe terroriste doit, avant le début de la partie, mettre l'otage en lieu sûr. Pour donner un peu plus de réalisme, il peut être attaché sur une chaise, avoir les yeux bandés (mais doit toujours porter une paire de lunettes de protection) et peut avoir un garde à ses côtés.

L'équipe des commandos a pour mission de libérer l'otage et de le mener à un point d'extraction vivant. Pour cela, elle doit localiser le lieu où se trouve celui-ci et s'y rendre sans se faire repérer. A partir du moment où le premier coup de feu fut tiré, les commandos possèdent très peu de temps pour récupérer l'otage. Attention à ne pas lui tirer dessus dans la précipitation! Une fois libéré, les commandos doivent le protéger jusqu'au lieu d'extraction.

Si l'occasion se produit, l'otage peut s'évader tout seul. Cependant, s'il arrive à semer ses ennemis, il devra quand même retrouver l'équipe d'intervention pour que cette dernière lui indique où se trouve le lieu d'extraction.

Le mode de jeu se termine si l'otage atteint le lieu d'extraction ou s'il est tué.

21) - Chasse à l'homme

écrit par Spinal le 21/05/2006

Un traître à été repéré, mais à réussi à s'évader. Il est fortement armé, mais seul contre tous. Vous avez 30 minutes pour le trouver et le mettre Out.

22) - Ménage à trois

Scenario

écrit par Spinal le 21/05/2006

Trois équipes cherchent à conquérir le même territoire. La partie est gagnée quand une seule équipe reste en vie.

23) - Extraction

écrit par Spinal le 21/05/2006

Un joueur part seul se planquer, avec munitions très limitées. Deux équipes ennemies se mettent alors à la recherche de l'espion. Tant que l'espion n'est pas trouvé, pas d'hostilités entre équipes. Dès que l'espion est trouvé par l'une ou l'autre équipe, les combats commencent. L'espion doit être emmené au point d'extraction, et l'équipe adverse doit les en empêcher. Contrainte de temps possible.

24) - The last man standing

écrit par Spinal le 21/05/2006

Équipes : chacun pour sa peau

But du jeu : Survivre, faire des figures à la John Woo

Équipement : Que blowback ou pompes ...

Idees supplémentaires : faire la partie en CQB habillé en civil

25) - Jambon Beurre - Lasagne

écrit par Spinal le 21/05/2006

Les ennemis ont fait une percée et séparé l'autre groupe en deux. La partie est gagnée si le groupe divisé réussit à se réunir, ou si les ennemis les gardent séparés 30 minutes.

Deux équipes sont divisées en 2. Une couche de chaque. La partie est gagnée quand tous les membres d'une équipe sont Out.

26) - Hunter

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce scénario nécessite un badge numéroté par joueur. Ces badges sont placés dans un quelconque récipient. Les joueurs présents se placent en cercle, choisissant ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, un numéro. À partir de ce moment chaque joueur profite d'un court laps de temps pour mémoriser l'identité joueur/numéro de chacun. Une fois ce temps écoulé chaque joueur tire au sort un badge: c'est le numéro de sa cible. Une fois que chaque numéro cible est distribué, les badges sont remis dans le récipient et chaque joueur récupère dans ce récipient le badge portant son numéro identifiant tout en prenant soins de ne pas le montrer aux autres joueurs afin de ne pas trahir son identité. Les joueurs doivent garder leur badge sur eux tout en le masquant (dans une poche par exemple). Ainsi chaque joueur connaît son numéro identifiant et son numéro cible, mais pas forcément l'identité du joueur qui est sa cible (c'est un jeu de mémoire). De plus les joueurs ignorent de qui ils sont la cible. Enfin on désigne un ordre

Scenario

dans lequel les joueurs quitteront la zone de départ, car un joueur se rend dans la zone de jeu toutes les 30secondes. Un joueur quittant la zone de jeu bénéficie d'une invulnérabilité de 30secondes afin d'éviter le "base camping" (technique de chacal qui consiste à planquer à quelques mètres de la zone de départ et allumer chaque joueur dès son entrée en jeu).

Ce scénario repose sur un système de points. Chaque joueur possédant son propre badge débute avec un capital de 3points. Lorsqu'un joueur élimine un adversaire, il en récupère le badge. Le badge portant son numéro cible vaut 3points et tout autre badge vaut 1point. Le but de chaque joueur est de parvenir à un capital de 6points ou plus. Une fois que ce capital est atteint par un joueur la partie n'est pas terminée pour lui car il est encore lui-même la cible de l'un des adversaires. Il doit donc au choix se cacher ou continuer la chasse. Il est important de noter qu'il peut donc y avoir plusieurs joueurs totalisant 6points, et donc plusieurs gagnants. Tous les coups sont permis, dans le respect des règles de base de l'Air Soft, pour obtenir ces 6points: alliances, trahison,...il est même possible de forcer un joueur à donner son badge sans pour autant l'éliminer, lui laissant ainsi une chance de gagner ses 6points malgré la perte de ses 3points de base.

27) - DEA/VIP

écrit par Spinal le 21/05/2006

Equipes : Les trafiquants de drogue (ou les gardes du corps) contre les forces d'intervention de la DEA (Stups US).

But du jeu : Un des gars de l'équipe des trafiquants est désigné pour être le "VIP" , autrement dit , il a un malheureux BB (ou spring) et il est menotté à un attaché-case rempli de came (ou de papiers diplomatiques ou ce que vous voulez , le string du président si ça vous amuse..) .

Equipement : Libre sauf pour le gentil VIP qui s'amusera au BB ou au spring ...

Idees supplémentaires : rendre la valise plus lourde :] , essayer de mettre une limite de temps , jouer de nuit ...

28) - Counter-Strike

écrit par Spinal le 21/05/2006

Equipes : Counter contre terroristes

But du jeu : Counter doivent libérer les otages des mains des vilains terroristes (ex : GIGN contre Front de Libération des Nains de Jardins ...)

Equipement : Libre

Idees supplémentaires : transformer votre prof. de maths en otage , ou mieux , en terroriste ! transformer un otage en bombe humaine , transformer tous les otages en bombes humaines , se transformer en bombe humaine (en hurlant un cri-qui-fait-peur genre "mon peuple vaincra !" ou encore "Vive les nains de Jardiiiiiiiiin !!!")

29) - Sniper

écrit par Spinal le 21/05/2006

Equipes: un sniper (avec 1 ou 2 mecs pour le couvrir si c'est une lopette...) contre le reste du monde.

But du jeu:

Pour le sniper: survivre

pour les autres: casser du sniper...

Scenario

Equipement: une arme de snipe pour le sniper , pas d'arme de snipe dans l'autre (on est pas dans Stalingrad là !!!).
Idees supplémentaires: Faire arriver les autres au compte-gouttes , faire durer le plaisir , en cas de haut-potentiel de survivabilité du sniper , faire en sorte que ça devienne de plus en plus dur (régler le compte-gouttes précédent en version Karsher).

30) - Guerre de position

écrit par Spinal le 21/05/2006

Génial en CQB:

Chaque team possède des salles.

Le but pour chaque team est de capturer toutes les salles, pour cela la partie se divise en plusieurs rounds:

Chaque round met en jeu une salle, la team qui remporte le round, remporte la salle et donc étend son territoire, et le round suivant la prochaine salle en jeu est la salle adjacente possédée par la team ayant perdu le round précédent, et donc la salle précédente.

Chaque team n'a le droit de se déplacer que dans son territoire, dans la salle en jeu, et dans des éventuelles zones qui ne sont pas en jeu (comme des couloirs).

31) - Assaut Batiment

écrit par Spinal le 21/05/2006

Le groupe terroriste en infériorité numérique a pris possession d'une construction, et le groupe d'assaut doit en reprendre possession.

32) - Les fuyitifs

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce mode de jeu est idéal de nuit. Deux ou trois joueurs jouent le rôle des fuyitifs (pour donner un peu de réalisme à ce scénario, ils sont menottés et ne possèdent qu'une arme de poing "spring" chacun). Leur atout majeur est l'obscurité, grâce à laquelle ils pourront progresser sans se faire remarquer.

Le reste des joueurs joue le rôle des militaires, ils ont le choix de leur armement. Après avoir laissé une longueur d'avance aux fuyitifs, les militaires ont pour mission de les retrouver au plus vite et de les mettre hors d'état de nuire. Pour cela, ils disposent de projecteurs halogènes, de lampes torches (et même de "vision nocturne" si vous en avez le budget). La partie se termine quand l'un des deux clans est totalement éliminé.

33) - Tenir une position sous le feu de l'ennemi

écrit par Spinal le 21/05/2006

Ce mode de jeu nécessite un nombre minimum de joueurs pour avoir l'air bien réaliste. Une première équipe (composée de 6 joueurs ou plus) a pour objectif de récupérer des documents secrets dans un complexe semi urbain puis de se rendre à un lieu de rendez-vous et d'y tenir 15 minutes en attendant l'arrivée des hélicoptères pour leur extraction.

Scenario

La seconde équipe (8 joueurs minimum) doit se rendre au complexe et espionner l'arrivée de l'équipe d'intervention. Elle se doit de rester discrète et ne doit pas ouvrir le feu avant que la première équipe ait atteint le lieu d'extraction. A ce moment là, son objectif principal est d'éliminer le porteur des documents. Si ce dernier se fait éliminer, un de ses coéquipiers doit absolument les récupérer et les protéger le plus longtemps possible. Le mode de jeu se termine si la première équipe a résisté 15 minutes, avec les documents, au lieu d'extraction ou si la seconde parvient à les récupérer.

34) - Le Medecin

écrit par Spinal le 21/05/2006

Complément de scénario:

Dans chaque équipe un médecin est désigné (sans que l'autre équipe connaisse de qui il s'agit). Ce médecin à la faculté de faire revivre les "Out" en les touchant. Les Out ne peuvent pas bouger tant qu'ils n'ont pas été guéri. L'équipe restante est vainqueur.

Possibilité d'un nombre de vie restreinte par joueur, et de devoir évacuer les out à certains points pour que le medecin puisse intervenir.

35) - Le Traître

écrit par Spinal le 21/05/2006

Complément de scénario:

Dans chaque équipe, un traître est tiré à la courte paille (sans que les autres sachent qui est le traître). Il est dans une équipe, mais allié à l'autre! Surveillez vos arrières !

36) - Battle Royal 2

écrit par Spinal le 06/01/2007

Nombre de participants :

De 4 à xxx personnes réparti en équipe de binôme.

Trame Générale:

Tous le monde connait Battle Royal (BR) et Battle Royal 2 (BR2), les célèbres films où des adolescents s'entretue joyeusement.

Dans ce scénario, le principe restera donc le même pour notre plus grand plaisir, mais avec quelques modification propre à l'airsoft.

Objectifs :

- Etre le dernier binôme ou personne vivante

Matériel :

- Talkie-Walkie (au moins un par binôme)

Scenario

- Carte quadrillé de la zone de jeu. (une par joueur)

Le jeu :

Il y a donc plusieurs équipes de binôme répartie sur tout le terrain. Il est fortement préférable qu'ils ne se voient pas dès le départ.

Leur objectif est d'éliminer les équipes adverses pour être les derniers vivant.

Mais ça ne sera pas si simple :

Bien qu'ils ne soient pas obligés, comme dans BR2, de rester l'un à côté de l'autre, leur collier sont reliés entre eux et détecte si les deux membres du binôme sont éliminés. Dans un tel cas, cette équipe est définitivement éliminée de la partie.

Car en effet, tant que l'un des deux équipiers est vivant, l'autre pourra revenir après 10 minutes passés au point de respawn.

Pour corser la chose, le terrain est découpé en zone. La zone dans laquelle est éliminé une personne devient interdite 5 minutes après. (pensez à en avertir les autres) Et ceci pour empêcher le membre du binôme restant à y camper comme un gros sauvage.

De même si au bout 1/4 d'heure personne n'est éliminé (j'en doute) une zone est aléatoirement déclarée comme interdite et cela donc, tous les 1/4 d'heure.

Pour corser la chose on peut également imaginer que le binôme survivant soit obligé de s'affronter en fin de partie pour déterminer l'unique vainqueur survivant.

Règles du jeu :

Règles de vie :

- A chaque touche le joueur doit se rendre au point de respawn et y attendre 10 minutes.

- Si à la fin des 10 minutes le second membre du binôme est toujours vivant alors, le joueur peut repartir se mettre en jeu (en respectant les règles du fair-play).

Le Binôme :

C'est la pièce maîtresse du jeu : si le binôme est entièrement éliminé, il est impossible de respawnner et l'équipe est définitivement éliminée de la partie.

Le binôme n'est pas obligé de rester groupés.

Les teamkills sont possibles et comptés.

Lorsqu'un membre du binôme est touché, l'autre doit survivre au moins 10 minutes seul avant que son coéquipier revienne.

Les Zones Interdites :

en fait, toute zone où une personne est éliminée devient une zone interdite dans les 5 minutes.

Un joueur éliminé doit annoncer à l'orga présent au respawn la zone où il a été touché. L'orga indiquera au reste des joueurs la zone et le temps restant. A la fin du délai il annoncera la zone et tous ceux qui s'y trouveront seront éliminés et devront rejoindre le respawn.

Alliance/Trahison :

Les alliances entre binômes sont autorisées. De même que les trahisons après les alliances (pour notre plus grand bonheur).

Scenario

Fin de Partie :

Si la fin de partie traîne en longueur, les forces militaire interviennent (comme dans BR2).

Cela prend la forme de la remise en jeu de tous les joueurs éliminés.

Ils auront comme objectifs d'éliminer les binômes restant.

Leur règle de vie est la suivante : Une fois touché ils rejoignent le respawn et en reparte aussitôt.

REMARQUE :

Pour simplifier la partie on peut jouer sans le système des zones interdites.

Mais on s'expose alors à un campagne assez tentant est important lors de cette partie.

37) - La chasse aux ballons

écrit par Spinal le 14/01/2009

3 binômes doivent aller chercher des ballons de baudruche gonflés (1 par team, numérotés 1 à 3).

Départs des 3 teams à 3 min d'intervalles.

Dès qu'ils ont trouvé leur ballon, ils doivent le ramener à la Safe Zone (SZ) pour marquer 1 point.

Ils peuvent aussi chasser les autres teams pour marquer des points supplémentaires : 2 point par ballon capturé et ramené à la SZ, 1 point pour ballon crevé ou adversaire éliminé.

Si un porteur de ballon est abattu, le ballon reste où il le joueur à été éliminé (le binôme du joueur peut alors le récupérer).

Un joueur abattu peut regagner la SZ pour pouvoir recommencer à jouer.

Variante : les teams partent avec 1 ballon à protéger tout le long du périple... et les objets à trouver ne sont pas des ballons mais des bonus (ballon supplémentaire, chargeur supplémentaire, boîte/sac pour protéger le ballon, etc).

Un code secret (mot, phrase) peut aussi être mis en place, divisé en 3 parties et joint au bonus (1 par team), a reconstituer... il faut donc aller au contact des autres équipes !

S'il y a un nombre impair de joueurs, le joueur restant à pour but de shooter tout ce qui bouge !

1 point par adversaire abattu.