



*** Unité Scorpion 79 ***

*** Association d'Airsoft ***

Scénarios d'Airsoft



Par GOKU

Il s'agit d'une liste de petits scénarios de base avec règles de jeu, pour partie d'Airsoft dominicale.

Unité Scorpion 79

Site web et forum

www.us79.fr

www.softouest.com

15/12/2012

Sommaire

1. Incorporation	2
2. Vol de vie	3
3. Deathmatch.....	4
4. Carnage.....	5
5. Le Lapin	6
6. La prison.....	8
7. La Cible	9
8. Le drapeau	11
9. Le traître	13
10. Les drapeaux	15
11. La tournante.....	17
12. Border land.....	19
13. Le Président.....	20
14. The Bunker land	21
15. Le Démineur.....	23
16. l'Attaque du fort	25
17. Les Balises.....	27
18. La Bombe	29
Phase 1 :	29
Phase 2 :	31
Phase 3 :	33
19. Counter Strike	35
20. Les espions	37
21. Le Méca.....	39
22. Le sniper.....	42
23. L'assaut	48
24. un pont trop loin	50
25. secourir le pilote	53
26. Domination.....	58
27. Contrôle de zones	61

1. Incorporation

Situation :

Au début de la partie, chaque joueur est chacun pour soi réparti sur le terrain :

Mode de jeu :

Deathmatch individuel, lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit attendre qu'un autre joueur vienne le soigner.

Une fois soigné, le joueur OUT intègre l'équipe de celui qui l'a soigné, le joueur OUT peut être soigné par n'importe quel joueur, même si celui-ci n'est pas l'auteur du tir.

La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs soient dans la même équipe, le vainqueur du jeu est alors celui qui a permis la formation de la dite équipe.

Effectif :

Quatre ou six joueur minimum.

2. Vol de vie

Situation :

Au début de la partie, chaque joueur est chacun pour soi réparti sur le terrain :

Mode de jeu :

Deathmatch individuel, lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et met en évidence son jeton. Ensuite, il doit attendre qu'un autre joueur vienne lui prendre une vie (symbolisé par un jeton).

Une fois sa vie volé, le joueur retourne au point de respawn et repart en jeu jusqu'à ce qu'il n'est plus de jeton.

Un joueur qui n'a plus de jetons sort du jeu définitivement, le vainqueur est celui qui a le plus de jetons à la fin de la partie.

Durée de jeu :

30 à 45 mn.

Effectif :

Quatre ou six joueur minimum.

3. Deathmatch

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et il doit attendre qu'un autre joueur de son équipe vienne le soigné, puis repart en jeu suivant les règles de respawn.

L'équipe vainqueur est celle qui a réussi à éliminer l'équipe adverse.

Règle de respawn :

Soins par une touche d'une main d'un équipier, retour en jeu se fait immédiatement sur place.

Durée de jeu :

30 mn à 1heure.

Effectif :

Six ou huit joueurs minimum.

4. Carnage

Situation :

Au début de la partie, définir trois équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch,

L'équipe 1 doit éliminer l'équipe 2

L'équipe 2 doit éliminer l'équipe 3

L'équipe 3 doit éliminer l'équipe 1

Règle de respawn :

Pas de respawn, le joueur OUT est éliminé et sort du jeu.

Durée de jeu :

Lorsqu'il ne reste plus que des joueurs de la même équipe en jeu.

Effectif :

Trois équipes de deux joueurs minimum.

Brassards:

L'équipe 1 brassards rouge

L'équipe 2 brassards bleu

L'équipe 3 brassards jaune

5. Le Lapin

Situation :

Au début de la partie, définir un Lapin, le reste des joueurs sont les chasseurs :

Mode de jeu :

Un joueur désigné « le lapin », part se cacher sur le terrain, le reste des joueurs attendent en zone neutre. Une minute plus tard les chasseurs partent à la recherche du lapin.

Règle de respawn :

Pas de respawn pour les chasseurs, un chasseur touché sort du jeu immédiatement, le lapin à trois vies (voir règle spéciale).

Règle Spéciale :

Lorsque qu'un chasseur tir et touche le lapin, les autres chasseurs stop tout mouvement et reste sur place, le chasseur qui a touché le lapin compte alors jusqu'à 20 à haute voix et très fort de façon que tout le monde entende bien le décompte, à vingt le chasseur crie début de partie, et la chasse recommence.

Lorsque le lapin est touché, il crie OUT et doit repartir se cacher, pour cela il dispose de vingt secondes (temps de décompte du chasseur), le lapin possède trois vies, à la fin de ces trois vies il est OUT définitif.

Le lapin est équipé d'un A.E.G et d'un seul chargeur High-cap, les chasseurs de G.B.B ou de pompe avec un seul chargeur, celui qui a vidé son chargeur doit se déclarer OUT et sort du jeu (chasseurs et lapin compris).

Durée de jeu :

Jusqu'à ce que tous les chasseurs soient éliminés, ou que le lapin soit éliminé trois fois de suite.

Effectif :

Un lapin et tout le reste des joueurs en chasseur.



UNITÉ
SCORPION

79

6. La prison

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, répartir les deux équipes sur le terrain, équipe alpha fort 1, équipe bêta fort 2, la prison bunker papoune.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre à la prison (bunker papoune) et attendre qu'un autre joueur de l'équipe adverse arrive pour pouvoir retourner en jeu.

Exemple : si un joueur Alpha arrive en prison, il libère un joueur Bêta et vice versa, mais un seul joueur à la fois, le joueur libéré doit rejoindre son fort pour retourner en jeu.

Durée de jeu :

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y est plus qu'une seule couleur en jeu.

Effectif :

Six ou huit joueurs minimum.

Brassards:

L'équipe Alpha brassards rouge

L'équipe Bêta brassards bleu

7. La Cible

Situation :

Avant la partie, chaque joueur inscrit son nom sur un papier que l'on le met dans une urne :

Mode de jeu :

Deathmatch individuel, chaque joueur doit tirer un papier (si on tire son propre nom il faut retirer à nouveau un papier), il ne faut pas révéler le nom que l'on vient de tirer, il s'agit de votre cible.

Chaque joueur a une cible différente à éliminer et n'a pas le droit d'éliminer la cible de quelqu'un d'autre sous peine d'être lui-même éliminé.

Si vous voyez un joueur vous visé mais que ce n'est pas votre cible, vous n'avez pas le droit de le OUTER, mais vous pouvez vous défendre en rafalant autour de lui pour couvrir votre fuite, mais sans le touché.

Règle de respawn :

Pas de respawn un joueur Out sort du jeu directement.

Durée de jeu :

30 à 45mn, ou jusqu'à ce que toute les cibles (sauf une) soient OUT.

Effectif :

Six ou huit joueurs minimum.

Détail du OUT :

Lorsqu'une cible est touché, il crie OUT et rejoint son chasseur et lui donne son papier, le nom sur le papier devient la nouvelle cible du chasseur.

Si vous touché la mauvaise cible, c'est vous qui êtes OUT, vous rejoignez le joueur que vous avez touché par erreur et vous lui donné votre papier, le nom sur le papier deviens également sa cible, ce qui veut dire qu'il a désormais deux cibles à sortir.

Si vous possédez plusieurs papiers de cible pas encore sorti vous devez toute les donner, part-contre vous conserverez les papiers des cibles sorti.

Détail de la victoire :

Le joueur qui à sortie le plus de cible remporte la partie, en cas égalité, c'est celui qui est resté le plus longtemps en jeu qui gagne.

Détail de jeu :

Des alliances, peuvent-être faites entre les joueurs, des trahisons aussi.

UNITÉ
SCORPION

79

8. Le drapeau

Situation :

Au début de la partie, définir plusieurs équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, un drapeau est déposé sur le terrain au centre de la zone de jeu, chaque joueur doit en connaître l'emplacement.

Chaque équipe a pour mission de récupérer le drapeau.

Le porteur du drapeau doit être continuellement en mouvement, il est interdit de camper.

Lorsque le porteur du drapeau est touché il dépose le drapeau à terre et part au site de respawn, le drapeau peut alors être ramassé soit par ces coéquipiers soit par une autre équipe.

Un site de respawn commun doit être défini avant le début de la partie, il ne doit pas se trouver trop loin de la zone de jeu pour ne pas ralentir le rythme de jeu qui doit être rapide

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre au point de respawn, il doit attendre un certain nombre de joueur pour recomposé une équipe au complet avant de repartir en jeu.

Exemple : Un joueur OUT arrive au point de respawn, si son équipe de base comprenais quatre joueurs, il devra attendre trois autres joueurs indifférents pour recomposé une nouvelle équipe et repartir en jeu.

Durée de jeu :

30 à 45mn.

Effectif :

Quatre équipes de deux joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui détient le drapeau à la fin du temps réglementaire, si personne n'a le drapeau au moment du coup de sifflet final personne n'a gagné.

Détail de jeu :

Les équipes se recompose en fonction des OUT au fil de la partie, au bout de quelque minute de jeu les équipes sont complètement différentes qu'en début de partie.

Le porteur du drapeau ne peut pas se cacher et doit se déplacer continuellement.

N'importe quel joueur peut ramasser le drapeau même si ce n'est pas lui qui a OUTER le porteur.

UNITÉ
SCORPION

79

9. Le traître

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes ainsi que le traître :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, un traître sera défini en début de partie soit par tirage au sort soit par choix de l'équipe attaquant, pour cela les attaquants devront sélectionner parmi les défenseurs un joueur qui jouera le rôle du traître et ceci en secret.

En effet chaque joueur des défenseurs devra passer individuellement devant les attaquants qui après délibération décideront qui sera le traître, ils devront dire au joueur choisi qu'il est le traître mais pas aux autres défenseurs et établir une stratégie de jeu mais très rapidement pour ne pas dévoiler le traître aux défenseurs.

L'objectif des attaquants est de libérer un prisonnier, qui doit être transféré d'une prison vers une autre plus sécurisée, les attaquants devront profiter de ce transfert pour le libérer ou pour créer une diversion pour permettre au traître d'agir.

Lorsque le prisonnier s'est échappé, les défenseurs doivent partir à sa poursuite et peuvent le rattraper tant qu'il n'a pas rejoint le point de respawn de son équipe.

Le prisonnier n'a pas de réplique, mais rien n'empêche ces complices de lui en donner une lorsqu'il est libre.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre au point de respawn respectif défini en début de partie, il doit attendre qu'un membre de son équipe arrive pour repartir tous les deux.

Lorsque le prisonnier est OUT, il reste sur place et doit attendre que quelqu'un vienne le chercher (amis ou ennemis) et de le ramener soit au camp soit en prison.

Durée de jeu :

Pas de durée, jusqu'à ce que le prisonnier soit libéré ou emprisonner dans la nouvelle prison.

Effectif :

Dix à douze joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui a réussi son objectif.

Détail de jeu :

Le traître créer une situation de suspicion, car tout le monde sait qu'il y a un traître, dans son équipe mais personne ne le connaît jusqu'au moment où il se révèle.

L'objectif du traître est de permettre l'évasion de son complice par tous les moyens possibles à sa disposition, si possible sans se dévoiler, plus il sera discret et plus le jeu sera angoissant pour les défenseurs.

**UNITÉ
SCORPION**

79

10. Les drapeaux

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, un drapeau est déposé au centre chaque camps des deux équipes.

Chaque équipe a pour mission de récupérer le drapeau des adversaires sans perdre le siens.

Lorsque le porteur du drapeau est touché il dépose le drapeau à terre et part au site de respawn, le drapeau peut alors être ramassé soit par ces coéquipiers soit par l'autre équipe qui doit le ramener à sa base avant de partir chercher le drapeau ennemi.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre au point de respawn, il doit attendre 20 seconde avant de repartir en jeu.

Durée de jeu :

30 à 45mn.

Effectif :

Huit à dix joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui détient les deux drapeaux à la fin du temps réglementaire.

Si les deux drapeaux ne sont pas dans leur base au moment du coup de sifflet final il y a match nul et personne n'a gagné.

Si un drapeau est dans sa base et que l'autre est dans la nature, c'est l'équipe qui a son drapeau dans sa base qui gagne.

Détail de jeu :

Un drapeau ennemi est considéré comme pris seulement si son propre drapeau est à sa place dans sa base, si une équipe a perdu son drapeau, elle doit le récupérer avant de prendre le drapeau ennemi.

N'importe quel joueurs peu ramasser le drapeau même si ce n'est pas lui qui à OUTER le porteur.

UNITÉ
SCORPION

79

11. La tournante

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes de nombre égales chacune réparties sur le terrain :

Mode de jeu :

Team Deathmatch,

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre auprès de l'équipe adverse, enlève ou met son brassard, suivant si il était dans l'équipe avec ou sans brassards.

Il devient alors, membre de l'équipe qui était son ennemi auparavant.

Durée de jeu :

30 à 45mn.

Effectif :

Huit à dix joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à éliminer équipe adverse, ou qui sera le plus nombreux à la fin du temps imparti.

Détail de jeu :

Un brassard a été remis à tous les joueurs des deux équipes, en début de partie.

Prévoir suffisamment de brassards pour tous les joueurs, le cas échéant, il peut s'agir de brassard de couleurs différentes puisque il y a un équipe avec brassards et une équipe sans brassards.

Brassards:

L'équipe 1 brassards rouge

L'équipe 2 pas de brassards



UNITÉ
SCORPION

79

12. Border land

Situation :

Mêlée général chaque joueurs répartis sur le terrain :

Mode de jeu :

Deathmatch, chaque joueur reçoit une réplique par tirage au sort (A.E.G, G.B.B, Springs, Grenade Airsoft, Couteau en plastique, Pompe, Bazooka, lance grenade, Rien.

Certaines répliques des joueurs OUTER seront récupérables par le joueur survivant (liste établi au briefing).

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, et sort du jeu définitivement.

Durée de jeu :

10 à 15 mn.

Effectif :

Quatre à cinq joueurs minimum.

Détail de la victoire :

Le vainqueur sera le dernier survivant, si à la fin du temps il reste plusieurs survivants tout le monde sera perdant.

13. Le Président

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes une en protection une en attaque :

Mode de jeu :

Escorte, les défenseurs doivent escorter un président d'un point A vers un point B le plus rapidement possible.

Les attaquants ont pour objectif d'OUTER le président.

Le président est équipé d'un G.B.B, et éventuellement d'un bouclier tactique.

Règle de respawn :

Les attaquants n'ont qu'une seule vie lorsqu'ils sont OUT, ils sortent du jeu définitivement.

Les défenseurs sont soignés par le président par une touche d'une main et retourne en jeu immédiatement, seul le président peut soigner.

Le président n'a qu'une vie, lorsqu'il est touché il est OUT définitif.

Durée de jeu :

Jusqu'à ce que l'une des deux équipes est rempli son objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à remplir son objectif.

14. The Bunker land

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes, répartis dans deux forts :

Mode de jeu :

L'équipe 1 situé au fort 1 doivent rejoindre le plus vite possible et entré au complet et en premier dans le bunker Papoune, l'équipe 2 les en empêches.

L'équipe 2 situé au fort 2 doivent rejoindre le plus vite possible et entré au complet et en premier dans le bunker Papoune, l'équipe 1 les en empêches.

Règle spéciale :

Une fois dans le bunker les joueurs doivent tirer en coup par coup de l'intérieur vers l'extérieur du bunker.

Les joueurs qui assiègent le bunker doivent tirer en direction du bunker qu'en coup par coup.

Tout tir en rafales que ce soit à partir du bunker et/ou en direction du bunker ne sera pas comptabilisé et un joueur qui est touché par une rafale à ce moment-là, ne sera pas déclarer OUT.

Toutes autres engagements même autour du bunker peuvent êtres en rafale du moment que cela ne soit pas en direction du bunker.

Règle de respawn :

. Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT, il doit se rendre au point de respawn respectif défini en début de partie (fort 1 pour l'équipe 1 et fort 2 pour l'équipe 2), ils repartent en jeu immédiatement.

Durée de jeu :

Jusqu'à ce que l'une des deux équipes est rempli son objectif c'est-à-dire entré au complet à l'intérieur du bunker.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à remplir son objectif.



UNITÉ
SCORPION

79

15. Le Démineur

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes répartis dans deux forts :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, chaque équipe a pour but de OUTER un joueur adverse et de le ramener dans son fort.

Au début de partie, chaque joueur reçoit une carte numéroté qu'il doit garder secrète, cette carte déterminera le rôle que le joueur devra remplir :

- Démineur.
- Kamikaze.
- commando.

Règle spéciale :

Chaque carte a un double, et après avoir distribué les carte aux joueurs, on tire au sort deux cartes parmi les carte en double, une qui déterminera le Démineur, et une pour le Kamikaze (mais face caché), les autres seront le groupe d'assaut.

Le faite de donnée des cartes, à tout le monde permet de ne pas savoir qui est qui, ce qui oblige à jouer le jeu à fond.

Une fois les rôles (toujours secret même pour les personne choisi) distribué, les cartes démineur de kamikaze de l'équipe 1 son placé une sous la bombe (qui détermine le kamikaze) et l'autre à coté de la bombe (qui détermine le démineur) de l'équipe 2.

Les cartes démineur de kamikaze de l'équipe 2 son placé une sous la bombe (qui détermine le kamikaze) et l'autre à coté de la bombe (qui détermine le démineur) de l'équipe 1.

Lorsqu'un joueur OUT a été ramener à un fort, le joueur qui a ramener son prisonnier demande sa carte au joueur OUT et vérifie la correspondance de la carte avec les carte placés sous et à coté de la bombe.

Si la carte ne correspond ni au démineur ni au kamikaze, il est dépossédé de celle-ci et retourne à son fort pour entrer de nouveau en jeu, si au court de la partie il est de nouveau OUT, un joueur adverse le ramène à son camp puis lui demande sa carte et comme il n'en a plus, il sort définitivement du jeu, si aucun adversaire ne viens lui demander sa carte il peut être soigné par un partenaire et retourner en jeu .

Lorsqu'un joueur OUT a été ramené à un fort et que sa carte correspond à cartes placées sous et à coté de la bombe :

1. La carte démineur, la bombe est désamorcée et la partie est gagnée.
2. La carte kamikaze, la bombe est enclenchée et la partie est perdue.

Sur la bombe il y a plusieurs bouton dont un pour désamorcée et une pour l'enclenchée, le démineur devra appuyer sur le bouton « on/off » pour arrêter le compte à rebours, alors que le kamikaze lui devra appuyer sur le bouton « try me » pour la faire exploser.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit attendre sur place d'être récupérer par les ennemies ou d'être soigné par un partenaire.

Tant qu'un joueur est en possession d'une carte il retourne en jeu jusqu'au moment ou il perd celle-ci, à partir de se moment la il ne lui reste plus qu'une vie et au prochain OUT il sort du jeu définitivement, Sauf si aucun adversaire ne viens lui demander sa carte il peut, être soigné par un partenaire et retourner en jeu.

Durée de jeu :

30 mn, ou Jusqu'à ce que l'une des deux équipes est rempli son objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à remplir son objectif, si au bout des 30mn aucun équipe ne réussi soit a désamorcée ou à faire exploser les bombes, les deux équipes sont perdantes.

16. l'Attaque du fort

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes une dans un fort et l'autre en position attente à la zone neutre:

Mode de jeu :

Prise de Fort, chaque équipe à un objectif différent, une équipe défend le fort et l'autre tente d'y pénétrer.

Règle spéciale :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit attendre sur place pour être soigné par un partenaire.

Les attaquants ont des vies illimitées.

Les défenseurs ont deux à trois vies selon le nombre de joueurs attaquants.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur (attaquants ou défenseurs) est touché, il doit crier OUT et doit attendre sur place pour être soigné par un partenaire par une simple touche d'une main, le soin est immédiat et le joueur retourne en jeu.

Durée de jeu :

30 mn, ou Jusqu'à ce que les attaquants est rempli leurs objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à remplir son objectif.

1. Les attaquants entrés dans le fort avant les trente minutes
2. Les défenseurs tenir le fort pendant trente minutes.



UNITÉ
SCORPION

79

17. Les Balises

Situation :

Définir deux équipes une à chaque points de respawn fixe prévu au début de partie:

Mode de jeu :

Team Deathmatch, chaque équipe (rouge et bleu) a pour but de trouver et de récupérer le plus grand nombre de balises dans le temps impartie.

Règle spéciale :

Chaque équipe possède un certain nombre de balise d'une certaine couleur disposé sur le terrain, l'objectif est d'en ramasser le plus possible et de les ramener dans son camp.

Chaque balise est numéroté et doit être ramener dans l'ordre croissant (ex. je trouve la balise 5, je la laisse sur place, puis je trouve la balise1 je la ramène à mon camp de base et je repars à la recherche de la balise 2 etc. etc. ...).

Le but est de remplir une caisse avec les balises (une pour chaque équipe).

Le but des deux équipes est de ralentir la progression de ces adversaires, pour cela ils peuvent s'emparer des leurs points de respawn pour les obliger a respawnner le plus loin possible afin de perdre un maximum de temps.

Les deux équipe partent d'un point de respawn fixe éloigné de la zone de jeu, mais peuvent conquérir des points au fil du jeu, ces points sont matérialisé par un fanion rouge, bleu ou neutre suivant si ils sont conquis ou non.

Un point de respawn peut être repris à tout moment, il suffit pour cela de retourner le fanion et de mettre la couleur de son équipe vers le haut.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit attendre sur place d'être soigné par un partenaire par une simple touche d'une main, le soin est immédiat et le joueur retourne en jeu.

Durée de jeu :

30 mn à 1h suivant le nombre de joueurs ou jusqu'à ce que l'un des équipes a rempli son objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera celle qui aura réussi à ramener le plus de balise dans le temps impartie ou qui aura remplir son objectif.

Brassards:

L'équipe 1 brassards rouge

L'équipe 2 brassards bleu

Matériels nécessaires :

Plusieurs balises, de 6 à 12 (suivant le nombre de joueur)

Des piquets (fanions), avec flèche amovible de trois couleurs (rouge, bleu et blanc ou jaune).

18. La Bombe

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes une dans un forts et l'autre en position attente à la zone neutre:

Mode de jeu :

Team Deathmatch, en trois phases sans arrêt de jeu entre les phases.

Les terroristes on placés une bombe dans un site abritant des missiles nucléaires, et menace de tous faire explosé, un groupe anti-terroriste est envoyé sur place pour la désamorcer.

Phase 1 :

Mode de jeu :

Prise de fort, les forces spéciales arrive sur place et découvre que la bombe procède une minuterie, et qu'il faut couper un fil pour l'arrêté.

Pour découvrir le bon fil, les forces spéciales décident d'attaquer la base des terroristes, ils doivent entrer à l'intérieur du fort et trouver l'indice qui leur dira quel fil couper en moins de temps possible.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur anti-terroriste, est touché, il doit crier OUT et doit attendre sur place d'être soigné par un partenaire, touche par une main, soin instantané, retour en jeu immédiatement, Les Anti-terroristes ont des vies illimitées, si un anti-terroriste est isolé et qu'il est OUT, il peut au bout de 2mn retourner à un point de respawn établi au départ du jeu.

Les Terroristes ont qu'une vie, ils ne peuvent pas être soignés, lorsqu'ils sont touché, ils doivent crier OUT et aller en défense prêt de la bombe pour la phase 2.

Durée de jeu :

15 mn, ou Jusqu'à ce que la bombe explose.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

La phase 1 ne doit pas dépasser 15 à 20mn maximum, puisque la bombe est programmée pour exploser trente minutes après le début de la partie.

L'équipe des anti-terroriste doivent prendre le fort 1 trouve l'indice leur indiquant le bon fil le plus rapidement possible, plus ils mettront de temps en phase 1 et moins ils auront de temps pour accomplir la phase 2.

Si ils n'arrivent pas à prendre le fort en moins de 15mn, les chances de réussir la phase 2 dans les temps sera très difficiles.

Si les anti-terroriste n'arrivent pas à prendre le fort et trouver l'indice dans les trente minutes, la bombe explose et la partie est fini, les Terroriste sont déclarer vainqueurs.

Si les anti-terroriste remplissent leur mission on passe à la phase deux du jeu.

**UNITÉ
SCORPION**

79

Phase 2 :

Mode de jeu :

Prise de bunker, Tout les Terroristes ont été éliminé lors de la phase 1, l'indice à été trouvé, les Forces Spéciales partent alors à la conquête du site de la bombe afin que le technicien puisse couper le fil de la minuterie.

Les terroriste éliminé en phase 1 se retrouve maintenant en défense du bunker ou se trouve la bombe mais ils ne sont pas obligés de reste à l'intérieur, au coup de sifflet qui marque la découverte de l'indice par les forces spéciales, les terroriste peuvent soit resté à l'intérieur du bunker ou sortir pour tendre une embuscade au forces spéciales.

Attaque défense classique avec tirs en rafales autorisé même vers le bunker.

Une fois à l'intérieur du bunker, le technicien des forces spéciales et lui seul, doit couper le fil qui correspond à la minuterie se qui aura comme effet de supprimer le facteur temps de la partie.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur terroriste est touché, il doit crier OUT et doit se rendre dans le fort 2 et attendre sur place un de ces partenaires, suite à une touche par une main il pourra retourner en jeu.

Lorsque qu'un joueur anti-terroriste est touché, il doit crier OUT et doit se rendre dans le fort 1 puis retourner en jeu immédiatement.

Tous les joueurs des deux équipes, des vies illimitées.

Durée de jeu :

30 mn, ou Jusqu'à ce que la minuterie soit coupé.

Effectif :

Inchangé

Détail de la victoire :

Si au bout des 30mn l'équipe anti-terroriste n'a pas coupé le fil la partie est fini les terroristes gagnent, sinon passage en phase 3.

Détail de la partie :

Lorsque que les anti-terroristes on coupé le fil il doivent le signaler avec la corne de brume prévu à cette effet et commencement direct de la phase 3.

A partir de se moment là, les terroriste adopterons les règles de respawn de la phase trois.

Attention le mécanisme anti déplacement de la bombe est très sensible, le technicien devra opérer avec précaution, si en manipulent la bombe sans précaution et quelle se met a sonné même une seconde, la bombe à exploser et la partie est perdu pour les antiterroriste.



UNITÉ
SCORPION

79

Phase 3 :

Mode de jeu :

Lorsque le fil du minuteur est coupé, les anti-terroristes ont tout leur temps pour essayer de trouver le second indice qui leur permettra de désamorcer définitivement la bombe en coupant le fil qui relie la charge au détonateur.

Les terroristes se transforment alors en kamikaze et leur but est de faire exploser la bombe pour détruire les missiles, pour cela ils leur suffira de la déplacer de quelques millimètres puisqu'elle est équipée d'un capteur de mouvement.

Le but des anti-terroristes est double :

1. Protéger le site en empêchant les terroristes kamikaze de faire exploser la bombe.
2. Retrouver le second indice qui doit permettre au technicien de désamorcer la bombe.

L'indice peut être soit sur un terroriste, soit sur un kamikaze, soit reste au fort, c'est au terroriste de décider, mais si ils décident de le laisser au fort, ils ne doivent pas le cacher trop difficilement, il doit être trouvable mais pas trop facilement non plus (plus de temps de partie).

Une fois trouvé, l'indice doit être rapporté au technicien qui pourra couper le bon fil pour la désamorcer.

Attention le mécanisme anti déplacement de la bombe est très sensible, le technicien devra opérer avec précaution, si en manipulant la bombe sans précaution et quelle se met à sonner même une seconde, la bombe va exploser et la partie est perdue pour les anti-terroristes.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et aller à son fort respectif pour pouvoir retourner en jeu.

Durée de jeu :

Jusqu'à ce que l'une des deux équipes ait rempli son objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur est celle qui aura réussi à remplir son objectif.

Brassards:

L'équipe anti-terroriste : brassards rouge

L'équipe terroriste : brassards bleu



UNITÉ
SCORPION

79

19. Counter Strike

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes une dans un fort et l'autre en position d'attente à la zone neutre:

Mode de jeu :

Team Deathmatch,

L'objectif des terroristes kamikazes, ils doivent placer une bombe dans un site abritant des missiles nucléaires (fort 1 ou fort 2 au choix des terroristes), le défendre et attendre que la bombe explose.

L'objectif des anti-terroristes est de récupérer la bombe avant qu'elle soit posé, pour ce faire ils doivent défendre un des deux sites (en espèrent avoir choisi le bon).

Si la bombe est placé, ils doivent attaquer le site, récupérer la bombe la désamorcer avant qu'elle n'explose.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur terroriste est touché, il doit crier OUT et doit se rendre dans le bunker papoune et attendre sur place un de ces partenaires, suite à une touche par une main il pourra retourner en jeu.

Lorsque qu'un joueur anti-terroriste est touché, il doit crier OUT et doit se rendre dans le l'abri Vietnam puis retourner en jeu immédiatement.

Tous les joueurs des deux équipes ont des vies illimitées.

Durée de jeu :

30 mn, ou Jusqu'à ce que la minuterie soit coupé.

Effectif :

10 joueurs minimum

Détail de la victoire :

Si au bout des 30mn l'équipe anti-terroriste n'a pas récupéré et désamorcé la bombe les terroristes gagnent.

Brassards:

L'équipe anti-terroriste : brassards rouge

L'équipe terroriste : brassards bleu



UNITÉ
SCORPION

79

20. Les espions

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes une dans un fort et l'autre en position sur le terrain de jeu :

Mode de jeu :

Team Deathmatch,

Des espions ont en leurs possessions un dossier top secret qu'ils ont dérobé dans un site sécurisé.

L'objectif des espions est de le communiquer à leurs supérieurs, pour cela, le groupe d'espions doit se rendre à un point éloigné où se trouve une station de communication par satellite.

L'objectif des gardes est de récupérer le dossier ou à défaut les empêcher de le transmettre.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible et appeler à l'aide.

Il y a 2 à 3 médecins par équipes (suivant le nombre de joueurs).

Pour soigner, ils doivent mettre un brassard blanc avec un croix rouge aux joueurs Out, qui pourra repartir en jeu immédiatement.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre en sécurité pour les soigner en sécurité.

Un médecin peut se soigner tout seul.

Tous les joueurs des deux équipes ont des vies illimitées, mais attention le nombre de brassards est limité, et lorsque le médecin n'en a plus il ne peut plus soigner.

Durée de jeu :

45 mn, ou jusqu'à ce que l'une ou l'autre des équipes est remplis son objectif.

Effectif :

10 joueurs minimum

Détail du jeu :

Il est possible pour un joueur (sauf médecin), de voler des brassards de soins à médecin adverse lorsque celui-ci est OUT (mais un seul par médecin).

Un joueur qui à volé un brassard de soin et qui se fait OUTER avant de l'avoir donné à un médecin de son équipe, le perd automatiquement et il peut être récupéré par n'importe quel joueurs adverse, même un médecin.

Détail de la victoire :

Pour que les espions gagnent, ils devront, une fois arrivés sur le lieu de transmission, tenir la position le temps que le technicien mette en place son matériel, le branche au terminal du satellite et envoi les donnés, ajouter à cela 5 mn, qui représente le temps de transmission total des données.

Pour que les gardes gagnent, il suffit soit de récupérer le dossier soit empêcher la transmission par tous les moyens.

Brassards:

Espions : brassards rouge

Gardes : brassards bleu

21. Le Méca

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes, l'équipe 1 dans un fort et l'équipe 2 dans un autre fort, et en position d'attente sur le terrain de jeu un Méca:

Mode de jeu :

Team Deathmatch, avec prise d'une mallette et d'un dispositif électronique.

Un **Mécanoïde** est positionné quelque part sur le terrain, son emplacement est marqué sur des cartes topographiques.

L'objectif de chaque équipe est de :

Equipe 1 (les rouges) : s'emparer de composants électronique en possession des bleus.

Equipe 2 (les bleus) : s'emparer une mallette contenant les plans de montage des composants électroniques.

Le Mécanoïde (pas de brassard) : aider indépendamment l'équipe qui l'a programmé.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible et appeler à l'aide.

Il y a 2 à 3 médecins par équipes (suivant le nombre de joueurs).

Pour soigner un joueur, les médecins doivent faire un faux massage cardiaque de 5 secondes, le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre en sécurité pour que les médecins puissent les soigner en sécurité.

Un médecin peut se soigner tout seul, mais avec un malus de 30 secondes.

Exemple : un médecin est touché, il cri "OUT", il compte 30 seconde puis se soigne, en se massant lui-même pendant 5 secondes, puis peut retourner en jeu.

Tous les joueurs des deux équipes ont des vies illimitées.

Durée de jeu :

30 mn.

Effectif :

10 joueurs minimum.

Détail du jeu :

Attention, le temps de jeu limité c'est pour cette raison qu'il est indispensable pour être sûr de réussir sa mission, d'avoir le Méca dans son équipe le plus souvent possible.

Effectif :

- 1 à 3 médecins par équipe (suivant le nombre de joueurs).
- un technicien par équipe.
- reste des effectifs combattants standards

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle qui aura réussi, à récupérer la mallette, les composants, les assembler (avant la fin du temps) et de conserver le tout jusqu'à la fin du temps imparti.

Brassards:

Equipe 1	:	brassards rouge
Equipe 2	:	brassards bleu
Mécanoïde	:	sans brassard

Définition d'un Mécanoïde :

Véritables robots tueurs, les mécanoïdes d'assaut, identifiés "MEC-ASSAUT", peuvent pratiquement venir à bout de n'importe quel ennemi!

Ces mécanoïdes sont composés d'une structure métallique indestructible de forme humanoïde et de taille humaine, équipé d'un ou plusieurs fusils d'assaut, d'un lance-grenades...

Ils sont programmés pour un objectif précis et ne s'arrête que lorsque leurs objectif est atteint ou lorsque le programmeur en donne l'ordre, ils sont équipé de capteurs de reconnaissance leurs permettant de cibler et de tirer que sur leurs ennemis.

Une fois sa mission rempli, il stop et se met en veille de lui-même en attente d'une nouvelles programmation.

Les Méc-assaut n'acceptent que des programmations de destruction, ils ne peuvent en aucun cas interagir sur des objets, ils ne vont que dans une direction, une fois le programme lancé, ils ne peuvent plus aller en arrière et fonce directement sur leurs cible, de part leurs fonction ils fonts souvent office de chars d'assauts.

Détail du Mécanoïde :

Le Mécanoïde possède un boîtier de commande numérique avec activation à l'aide d'une carte magnétique, il suffira d'insérer la carte dans le lecteur, d'entrer un code d'activation puis de la valider, l'allumage d'une lumière verte signifiera que le Méca est prêt à recevoir ces ordres par commande vocal.

Détail du technicien :

Il est le seul à savoir comment programmer le Méca, pour cela il à en sa possession un carte magnétique et un code d'activation, pour l'activer, il devra insérer sa carte et taper le code d'accès, il pourra alors donner les directives de combat au Méca.

Attention le cas échéant, le technicien est le seul à pouvoir stopper le Méca et réorienter sa directive, pour cela il devra insérer de nouveau sa carte et entrer le code aussi, le Méca s'arrêtera et le technicien pourra alors donner les nouvelles directives.

Mais passer un délai de 40 secondes, le Méca ne pourra plus être arrêté, même par le technicien, donc faire bien attention aux ordres donnés.

22. Le sniper

Situation :

Au début de la partie, définir les équipes, l'équipe 1 en position d'attente sur le terrain de jeu et le ou les sniper(s) vont aller se placer ou il(s) veut(lent) sur le terrain:

Mode de jeu :

Escorte d'objet avec prise d'une mallette.

Un ou plusieurs **sniper(s)** est (sont) positionné quelque part sur le terrain, son (leurs) emplacement n'est pas connu par l'équipe de recherche.

Une équipe de fantassins parcourt le terrain et doivent se rendre d'un point A à un point B défini sur une carte.

L'objectif de chaque équipe est de :

Equipe 1 (fantassins) : emmener une mallette de document top secret jusqu'à l'hélicoptère pour qu'il soit acheminé vers un lieu sécurisé.

Equipe 2 (le(s) sniper(s)) : s'emparer de la mallette contenant les documents en éliminant tous les adversaires.

Règle de respawn :

Pour 5 joueurs :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible.

Si touché sur les membres inférieur et/ou supérieur : appeler à l'aide.

Pour soigner un joueur, ces coéquipiers doivent faire un faux massage cardiaque de 5 secondes, le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement.

Si touché sur le corps : appeler à l'aide.

Peut-être soigné comme précédemment, mais passé un délai de 3 minutes sans soins, le joueur est OUT définitif mais reste sur place et n'appelle plus à l'aide.

Pour soigner, faire un faux massage cardiaque de 5 secondes, le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement.

Si touché à la tête :

Le joueur est OUT définitif mais reste sur place.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre en sécurité pour les soigner.

Un joueur ne peut pas se soigner tout seul

Détail de soins pour le sniper :

Les snipers, qui sont des soldats aguerris, peuvent se soigner seul, pour cela, ils disposent sur eux de "kit de soins" (symbolisé par des bandeaux blancs), qu'ils doivent nouer autour d'un bras ou d'une jambe mais leur nombre est limité (2 ou 3 pour 5 attaquants).

Règle de respawn deuxième cas :

Pour 10 joueurs et plus :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible.

Si touché sur les membres inférieur et/ou supérieur : appeler à l'aide.

Pour soigner un joueur, ces coéquipiers doivent

Si touché sur le corps : appeler à l'aide.

Peut-être soigné comme précédemment, mais seulement par un médecin, pour cela le "médecin" doit faire un faux massage cardiaque de 5 secondes afin de le stabiliser et lui poser un bandeau de soins (attacher sur une partie du corps), le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement, mais passé un délai de 3 minutes sans soins, le joueur est OUT définitif mais reste sur place et n'appelle plus à l'aide.

Si touché à la tête :

Le joueur est OUT définitif mais reste sur place.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre en sécurité pour les soigner.

Un joueur ne peut pas se soigner tout seul

Détail de soins pour le sniper :

Sniper seul :

Les snipers, qui sont des soldats aguerris, peuvent se soigner seuls, pour cela, ils disposent sur eux de "kit de soins" (symbolisé par des bandeaux blancs), qu'ils doivent nouer autour d'un bras ou d'une jambe mais leur nombre est limité (2 ou 3 pour 5 attaquants).

Sniper en bi-nomme avec son tireur :

Si touché sur les membres inférieur et/ou supérieur : au besoin peut appeler à l'aide discrètement.

Peut-être soigné par son coéquipier, pour cela il doit lui poser un bandeau de soins (attacher sur une partie du corps), le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement, mais passé un délai de 3 minutes sans soins, le joueur est OUT définitif mais reste sur place et n'appel plus à l'aide.

Si touché sur le corps : appeler à l'aide.

Peut-être soigné comme précédemment, mais doit faire un faux massage cardiaque de 5 secondes afin de le stabilisé et lui poser un bandeau de soins (attacher sur une partie du corps), le joueur Out, pourra alors repartir en jeu immédiatement, mais passé un délai de 3 minutes sans soins, le joueur est OUT définitif mais reste sur place et n'appel plus à l'aide.

Si touché à la tête :

Le joueurs est OUT définitif mais reste sur place.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mètrent en sécurité pour les soigner.

Un sniper et/ou tireur ne peuvent se soigner tout seul

Durée de jeu :

30 mn à 1h.

Effectif :

5 joueurs minimum.

UNITÉ
SCORPION

79

Détail du jeu :

Attention, le temps de jeu est limité (30 mn, peut-être moins si 5 joueurs), c'est pour cette raison qu'il est indispensable, pour être sûr de réussir sa mission de ne pas rester sur place pour les fantassins, alors que le sniper peut suivant la configuration du terrain, camper.

Il est impératif pour les fantassins de déposer la mallette dans l'hélicoptère avant que celui-ci ne décolle à l'heure prévu (la fin du temps impartie) et doivent obligatoirement emprunter le chemin donné par leur commandement.

Les fantassins doivent rester en semi-automatique

En cas de OUT, tout les joueurs (fantassins, snipers, tireurs) ne doivent donner aucune indication sur la position et le nombre d'adversaire, pour cela ils doivent attendre d'être soignés, en cas de OUT définitifs tout les joueurs reste silencieux.

Effectif :

- 1 à 4 snipers (ou 2 à 3 bi-nommes).
- 5 à 12 fantassins.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle qui aura réussi, soit à récupérer ou à déposer la mallette à la fin du temps impartie.

Brassards:

Pas de brassards.

Conseils de jeu :

Le conseil au sniper :

Le sniper doit impérativement partir le premier et choisir une position tactique et attendre l'arrivée de l'équipe adverse.

Si ils sont plusieurs, ils auront intérêt à se positionner convenablement, l'un par rapport à l'autre pour maximiser l'effet de contrôle de zone afin d'empêcher la progression des fantassins, ils doivent synchroniser leurs attaques afin de désorganiser au maximum et de garder leurs positions secrète le plus longtemps possible.

Il est conseiller aux snipers et/ou aux bi-nomes (dans la mesure du possible), d'avoir une radio chacun, et de rester en contact pour synchroniser leurs attaque.

Le conseil aux fantassins :

L'équipe doit perdre le moins de temps possibles pour localiser le ou les snipers et tenter de les éliminer sans perdre de joueurs supplémentaires.

Prévoir un ou plusieurs éclaireurs suivant le nombre de joueurs.

UNITÉ
SCORPION

79

23. L'assaut

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes, l'équipe 1 dans un fort et l'équipe 2 en position d'attente sur le terrain de jeu:

Mode de jeu :

Prise de Fort, chaque équipe à un objectif différent, une équipe défend le fort et l'autre tente d'y pénétrer.

Règle de respawn :

Lorsque qu'un attaquant est touché, il doit crier OUT et doit se rendre au point de respawn et attendre un partenaire pour repartir tout les deux en jeu.

Les attaquants ont des vies illimitées.

Les défenseurs ont deux à trois vies (donc un ou deux soin(s)), au Out final, le défenseur éliminé rejoint l'équipe des attaquants.

Règles spéciales :

Lorsque le nombre des défenseurs atteint la moitié du nombre de départ, ils peuvent effectuer un repli défensif vers une position plus facile à défendre et ce sous le feu de l'ennemi, par exemple d'un fort vers le bunker.

Les attaquants doivent attaquer le fort en force, mais que d'un seul coté.

Durée de jeu :

1 h ou Jusqu'à ce que les attaquants est rempli leur objectif.

Objectifs de chaque camp :

1. Les attaquants doivent entrés dans le fort avant la fin du temps impartie, en éliminant tous les défenseurs.
2. Les défenseurs doivent tenir le fort pendant 1h.

Effectifs :

- 1 à 2 défenseurs minimum.
- 3 à 5 attaquants minimum.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera celle qui aura réussi son objectif.

Brassards:

Pas de brassard.

**UNITÉ
SCORPION**

79

24. un pont trop loin

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes, l'équipe 1 en position d'attente sur le terrain de jeu et l'équipe 2 dans un fort :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, un camp (les attaquants) se situe d'un côté d'un chemin représentant une rivière infranchissable. Pour réussir son objectif, il a dans ces rangs un technicien capable de construire un pont.

L'objectif de chaque équipe est de :

Attaquants (les rouges) : passer de l'autre côté de la rivière, construire un pont et prendre le point fixe.

Défenseurs (les bleus) : défendre le point fixe. Une fois le pont construit et repéré, éliminer tous les joueurs adverses se trouvant sur la rive où se situe le point fixe.

Règles de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible et appeler à l'aide.

Il y a 2 à 3 médecins par équipes (suivant le nombre de joueurs).

Pour soigner un joueur, les médecins doivent faire un faux massage cardiaque de 5 secondes. Le joueur Out pourra alors repartir en jeu immédiatement.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre à l'abri pour que les médecins puissent les soigner en toute sécurité.

Un médecin ne peut pas se soigner tout seul.

Si un joueur est touché à la tête ou au corps (avec 3mn sans soins) out définitif retour en zone neutre.

Durée de jeu :

3h.

Effectifs :

15 joueurs minimum.

Détails du jeu :

Les attaquants doivent soutenir et protéger le technicien, qui est le seul capable de construire le pont nécessaire à la réussite de leur objectif.

Les défenseurs, après avoir repéré le pont doivent protéger leur démineur pendant qu'il pose une bombe pour détruire le pont.

Effectifs :

- attaquants : 6 joueurs plus un technicien.
- défenseurs : 3 ou 4 joueurs au point fixe
- défenseurs : 5 à 6 joueurs sur la même rive plus un démineur.

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle qui aura réussi à remplir son objectif à la fin du temps imparti.

Brassards:

Equipe 1 : brassards rouge

Equipe 2 : brassards bleu

Détails du technicien :

Il est le seul à savoir comment construire le pont.

Pour construire le pont, le technicien doit installer deux cordes parallèles traversant un chemin de part en part, et attendre dix à quinze minutes avant de pouvoir être franchi.

Détails du démineur :

Il est le seul à savoir comment détruire le pont.

Pour détruire le pont, le démineur doit installer une bombe avec minuterie de 5 minutes minimum, temps nécessaire pour se mettre à l'abri de l'explosion.

Commentaires et conseils :

Travailler et réfléchir sur une tactique vous permettront de prendre le dessus sur l'équipe adverse.

A vous de mettre en place une tactique adapter à votre objectif.

**UNITÉ
SCORPION**

79

25. secourir le pilote

Situation :

Au début de la partie, définir les rôles, deux équipes et un pilote, l'équipe 1 en position d'attente sur le terrain de jeu et l'équipe 2 dans un fort et le pilote dont la position est secrète :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, un camp (les attaquants) se situe d'un coté d'un chemin représentant une rivière infranchissable. Pour réussir son objectif, il a dans ces rangs un technicien capable de construire un pont.

L'objectif de chaque équipe est de :

Les autochtones (l'équipe 1, les rouges, ou bleus) : localiser l'hélicoptère crashé, puis retrouver et faire prisonnier le pilote.

Les secours (l'équipe 2, les bleus ou rouges) : localiser et exfiltrer le pilote vivant afin de récupérer les informations qu'il détient.

Le pilote (pas de brassard) : Suite a son éjection le pilote n'a pas de matériels de survie ni de réplique, son objectifs prioritaire, est de retourner à son hélicoptère pour prendre son matériel, avant l'arrivé des autres soldats et de se mettre a l'abri afin de ne pas tomber entre les mains des Autochtones.

Règles de respawn :

Deux choix de jeu possible :

1^{ER} choix

Pas de respawn, lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit sortir du jeu immédiatement.

Seul le pilote peut être soigné mais seulement avec un kit de soins.

2eme Choix

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit se mettre sur le dos ou sur le côté si cela n'est pas possible et appeler à l'aide.

Il y a 1 médecin par équipes.

Pour soigner un joueur, les médecins doivent faire un faux massage cardiaque de 10 secondes. Le joueur Out pourra alors repartir en jeu immédiatement.

Il est possible d'extraire vos équipiers pour les mettre à l'abri pour que les médecins puissent les soigner en toute sécurité.

Un médecin ne peut pas se soigner tout seul (bien le protéger).

Si un joueur est touché à la tête ou au corps et laissé sans soins pendant 3mn, il est out définitif retour en zone neutre.

Durée de jeu :

45 minutes à 1 h 30.

Effectifs :

15 joueurs minimum.

Détails du jeu :

Le pilote se dissimule sur le terrain de préférence dans un lieu reculé non adjacent à son hélicoptère.

Le pilote devra avoir quitté la zone neutre, avant la distribution des rôles et des brassards de chaque équipes, il ne doit pas savoir qui est qui.

Aucune des deux équipes ne savent où se trouve le pilote, ils sont attirés par la fumée dégagé par le crash de l'hélicoptère, en arrivant sur le lieu du crash, ils s'aperçoivent que le pilote n'est plus là, et décident de partir à sa recherche.

Les secours doivent soutenir et protéger le pilote qui doit être l'exfiltrer en vie, condition nécessaire à la réussite de leur objectif.

Les Autochtones, après avoir repéré le pilote, doivent le capturer et le faire parler (virtuellement), pour cela ils devront le ramener à leurs camp de base prédéfini en début de partie, pour savoir quelles sont les informations qu'il détient.

Le camp de base des Autochtones doit rester inconnu au pilote (jusqu'au moment où il le dépose à l'intérieur), mais aussi à l'équipe de secours.

Effectifs :

- Autochtones : 7 joueurs
- Equipe de secours : 7 joueurs
- pilote : 1 joueur

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle qui aura réussi à remplir son objectif à la fin du temps imparti.

Brassards:

- Equipe 1 autochtone : brassards rouge
- Equipe 2 secours : brassards bleu

Détails du pilote :

Il est le seul à savoir où se trouve son hélicoptère avec précision (donc au top départ du jeu à 2 à 3 minutes d'avance sur les Autochtones).

Le pilote n'a ni carte ni boussole, il ne peut quitter la zone seul, il est obligé d'attendre les secours.

Il ne connaît pas les équipes, Autochtone ou secours (mettre en place un code de type mot de passe),

Il n'a pas de radio, mais s'il reconnaît et/ou à une réponse positive au mot de passe il peut prendre contact avec l'équipe de secours.

Il doit suivre le joueur qui l'a découvert, s'il se retrouve de nouveau seul (joueur OUT) il doit se cacher de nouveau.

Le pilote s'il est touché par une bille, est immobilisé sur place et doit se soigner, ou attendre d'être soigné, soit par l'équipe de secours ou les Autochtones, tant qu'il n'est pas soigné il ne peut être transporté et/ou se déplacer.

Au bout de trois minutes sans soins le pilote est OUT définitif et c'est la fin de la partie avec défaite pour tous.

Le pilote légèrement traumatisé lors de son éjection ne peut pas courir.

Détails des Autochtones :

Ils sont surpris par le passage de l'hélicoptère et tirent dessus c'est pour cette raison qu'il se crash, puis ils alertent leur commandement qui leur donne la marche à suivre.

Le chef donne alors l'ordre de partir à la recherche de l'hélicoptère, une fois sur place ils doivent retrouver le pilote.

Détails de l'équipe de secours :

Ils peuvent si ils le désirent se divisés en plusieurs groupes (mais ne pas oublier qu'il n'y a qu'un seul médecin).

Ils peuvent lancer une recherche pour trouver le camp ennemi avant pendant ou après avoir trouvé le pilote.

Si le pilote est capturé par les Autochtones, ils peuvent toujours le récupérer tant que celui-ci n'a pas divulgué les informations et peuvent aussi ralentir la progression des Autochtones par tous les moyens (en blessant le pilote par exemple).

Commentaires et conseils :

Travailler et réfléchir sur une tactique vous permettront de prendre le dessus sur l'équipe adverse.

A vous de mettre en place une tactique adapter à votre objectif.

**UNITÉ
SCORPION**

79

26. Domination

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, les deux camps doivent positionner en premier leurs drapeau sur un poteau commun aux deux équipes et tenir la position jusqu'à la fin du temps de jeu.

L'objectif de chaque équipe est de :

L'équipe 1, les rouges : localiser le poteau, attacher leur drapeau et tenir la position jusqu'à la fin du temps de jeu.

L'équipe 2, les bleus : localiser le poteau, attacher leur drapeau et tenir la position jusqu'à la fin du temps de jeu.

Règles de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit retourner au point de respawn de son équipe.

Le point de respawn de chaque équipe est le point de départ du début de partie, point défini lors du briefing de règlement avant la partie.

Durée de jeu :

20 minutes.

Effectifs :

10 joueurs minimum.

Détails du jeu :

Le drapeau doit être apporté par un joueur jusqu'au poteau, lorsque le porteur du drapeau est touché, il pose le drapeau au sol.

Le drapeau posé au sol peut être ramassé par n'importe quel joueur de son équipe qui pourra alors l'emmener jusqu'au poteau.

Pour être comptabilisé en place, un drapeau doit être attaché par les deux fixations sur le poteau.

Il est possible d'enlever le drapeau de l'équipe adverse même si il est fixé sur le poteau pour mettre celui de son équipe, ceci tant que le coup de sifflet et/ou de corne de brume final n'a pas retenti.

Il est interdit de prendre le drapeau de l'équipe adverse et de le cacher par exemple.

Effectifs :

- Les rouges : 5 joueurs
- Les bleus : 5 joueurs

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle dont le drapeau sera sur le poteau à la fin du temps du temps imparti.

Brassards:

Equipe 1 : brassards rouge

Equipe 2 : brassards bleu

Détail spécial :

Si il n'y a aucun drapeau sur le poteau a la fin du temps imparti, c'est une défaite pour les deux camps.



UNITÉ
SCORPION

79

27. Contrôle de zones

Situation :

Au début de la partie, définir deux équipes :

Mode de jeu :

Team Deathmatch, domination avec possession de territoire.

L'objectif de chaque équipe est de :

L'équipe 1, les rouges : localiser les P.C. et les mettre à la couleur de son équipe.

L'équipe 2, les bleus : localiser les P.C. et les mettre à la couleur de son équipe.

Règles de respawn :

Lorsque qu'un joueur est touché, il doit crier OUT et doit retourner au point de respawn de son équipe, le plus proche (chaque P.C. pris est un point de respawn).

Le point de respawn principale de chaque équipe est le point de départ du début de partie, point défini lors du briefing de règlement avant la partie.

Durée de jeu :

45 minutes à 1 heure.

Effectifs :

10 joueurs minimum.

Détails du jeu :

Les P.C. sont les Points de Control.

Les deux camps doivent posséder le plus de P.C. à la fin du temps de jeu.

Les bases principales ne peuvent pas être prises.

Les P.C peuvent être repris par l'adversaire pendant toute la durée du jeu.

Un P.C. sous les tirs ennemi n'est plus considéré comme point de respawn jusqu'à ce qu'il soit repris ou libéré.

Les nombre de P.C. doivent être impérativement impaires (ex : 5, 7 ou 9).

Effectifs :

- Les rouges : 5 joueurs
- Les bleus : 5 joueurs

Détail de la victoire :

L'équipe vainqueur sera, celle qui aura le plus de PC à la fin du temps du temps imparti.

Brassards:

- Equipe 1 : brassards rouge
- Equipe 2 : brassards bleu