



***Compendium des scénarios
de jeux Airsoft pour
jeunes de 10 à 16 ans***

***Préparé par
Jean-Luc Tessier***



Les Petits Guerriers Airsoft



Les Petits Guerriers Airsoft
Été 2016

Avertissement

**Il est interdit de reproduire, traduire ou adapter ce document,
sans l'autorisation écrite des Petits Guerriers Airsoft.**

Pour information et commentaires :

Les Petits Guerriers Airsoft

Jean-Luc Tessier

Téléphone : 438-391-5616

Courriel : jean-luc.tessier@petitsguerriersairsoft.ca



Table des matières

1.	Sauvons l'otage _____	5
2.	Survivor en équipe (Skirmish) _____	6
3.	Survivor individuel (Skirmish) _____	7
4.	Survivor en équipe avec zone sécuritaires (Skirmish) ____	8
5.	Testons les défenses de l'adversaire (volons le drapeau)	9
6.	Récupérons la mallette secrète _____	10
7.	Trouver le traître _____	11
8.	Attaque / Défense _____	12
9.	La cible _____	13
10.	La zone _____	14
11.	La bombe _____	15
12.	Le missile _____	16
13.	Le VIP _____	17
14.	Le nid de mitrailleuses _____	18
15.	Les ballons _____	19
16.	Capture de l'étendard _____	20
17.	L'attaque du bunker _____	21
18.	Le commando _____	22
19.	La chasse à l'homme (snipers) _____	23
20.	La mort subite _____	24
21.	Les zombies _____	25
22.	Trouvez l'antidote _____	26



Les Petits Guerriers Airsoft **Été 2016**

- 23. Détruisons la base de l'adversaire au lance-grenades 27
- 24. Récupérons le pilote _____ 29
- 25. Enfumons l'adversaire (jeu extérieur) _____ 30
- 26. Tirer au but ! _____ 31
- 27. Allons poser une bombe dans la base de l'adversaire 32
- 28. Le médecin ou médic _____ 34



1. Sauvons l'otage

Description	<p>Dans le jeu « Sauvons l'otage », deux équipes s'affrontent, une équipe de sauveteurs et une équipe de kidnappeurs, sans oublier l'otage qui est une personne neutre sans marqueur.</p> <p>Les kidnappeurs détiennent l'otage dans un périmètre défini qu'ils doivent défendre. Les sauveteurs doivent percer les défenses des kidnappeurs pour récupérer l'otage sain et sauf.</p> <p>Les kidnappeurs ne peuvent pas éliminer l'otage tant et aussi longtemps que les sauveteurs ne l'ont pas récupéré. Par contre, lorsque les sauveteurs l'ont récupéré, les kidnappeurs peuvent éliminer l'otage, car la responsabilité de le maintenir en vie est celle des sauveteurs.</p>
Qui gagne ?	<p>Les sauveteurs gagnent s'ils réussissent à récupérer et à maintenir en vie l'otage jusqu'à la fin de la partie; ou</p> <p>les sauveteurs gagnent s'ils réussissent à récupérer l'otage et à l'amener à leur camp de base sain et sauf; ou</p> <p>les kidnappeurs gagnent s'ils parviennent à conserver l'otage; ou</p> <p>les kidnappeurs gagnent s'ils éliminent l'otage une fois qu'il est en la possession des sauveteurs.</p>
Durée	<p>La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.</p>
Nombre de vies	<p>Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.</p>
Source	<p>Les Petits Guerriers Airsoft</p>



2. Survivor en équipe (Skirmish)

Description	Dans le jeu « Survivor », deux équipes s'affrontent et la première équipe qui réussit à éliminer l'autre gagne la partie.
Qui gagne ?	L'équipe qui élimine l'autre; ou l'équipe qui conserve en vie le plus grand nombre de joueurs.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



3. Survivor individuel (Skirmish)

Description	Dans le jeu « Survivor », tous s'affrontent et la première personne qui réussit à éliminer les autres gagne la partie.
Qui gagne ?	La personne qui élimine tous les autres.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



4. Surviver en équipe avec zone sécuritaires (Skirmish)

Description	Dans le jeu « Survivor », deux équipes s'affrontent. Le terrain est divisé en 3 zones. Les zones sécuritaires de chacune des équipes où l'équipe adverse ne peut pas pénétrer. La zone de combat a une frontière en son centre. Les zones sécuritaires ont chacun une zone de résurrection (respawning). On ne peut pas tirer sur un joueur qui est dans sa zone sécuritaire et les joueurs dans la zone sécuritaire ne peuvent pas engager le combat.
Qui gagne ?	L'équipe qui élimine une majorité de joueurs de l'équipe adverse.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Les joueurs reviennent à la vie lorsqu'ils touchent leur point de résurrection.
Source	TakTik Airsoft



5. Testons les défenses de l'adversaire (volons le drapeau)

Description	Dans le jeu « Testons les défenses de l'adversaire », deux équipes possèdent chacun un drapeau national. Chaque équipe essaie de voler le drapeau de l'autre afin de le rapporter à son camp de base.
Qui gagne ?	La première équipe qui rapporte le drapeau à son camp de base.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



6. Récupérons la valise secrète

Description	Dans le jeu « Récupérons la valise secrète », deux équipes s'affrontent afin de trouver une valise qui contient le secret de la victoire. Chaque équipe part à la recherche de la valise qui est cachée sur le terrain afin de la rapporter à son camp de base. L'adversaire veut la même chose, il y aura donc des confrontations entre les équipes pour se voler mutuellement la valise.
Qui gagne ?	La première équipe qui trouve et rapporte la valise à son camp de base.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



7. Trouver le traître

Description	<p>Dans le jeu « Trouver le traître », deux équipes s'affrontent pour éliminer l'autre. Toutefois, dans les rangs de chaque équipe, il y a un traître à la solde de l'équipe adverse. Le traître doit :</p> <p>Aller se réfugier au camp de base de l'équipe adverse. Il doit éliminer ses coéquipiers sans se faire prendre par ceux-ci qui l'élimineront sur le champ. Les équipiers de chacune des équipes doivent :</p> <p>Trouver le traître qui est dans son équipe et l'éliminer avant qu'il ne soit trop tard.</p> <p>Accueillir le traître qui est caché dans l'équipe adverse et qui cherche à changer de camp.</p> <p>Pour déterminer qui est le traître, chaque joueur reçoit une carte d'identité qu'il doit garder secrète. Sur cette carte est écrit s'il est un équipier légitime ou le traître. Cette carte servira au traître à s'identifier lorsqu'il rejoindra l'équipe adverse</p>
Qui gagne ?	La première équipe qui trouve son traître; ou la première équipe qui reçoit et maintient en vie le traître de l'autre équipe.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



8. Attaque / Défense

Description	Une ligne de défense est définie. L'équipe B est derrière et ne peut la dépasser. Au moins un joueur de l'équipe A doit franchir cette ligne.
Qui gagne ?	Le premier joueur de l'équipe A qui franchit la ligne ou si, au bout de 15 minutes, aucun joueur n'a franchi la ligne de l'équipe B.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de deux manches de 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



9. La cible

Description	Se joue en deux manches. L'équipe B est toujours derrière une ligne infranchissable et doit défendre une cible située à proximité de cette ligne. L'équipe A doit PERCER 3 fois cette cible en faisant un maximum de points (cible de 10-5-3-1). Le tir sur cible ne peut se faire qu'au moyen des armes fixes prévues à cet effet (sniper). Elle peut demander 1 seule fois combien de trous il y a dans la cible, et peut arrêter la partie à tout moment sachant qu'elle perd s'il y a plus de 3 trous et si tous ses joueurs sont éliminés (dans ces 2 cas, elle ne remporte aucun point pour la manche).
Qui gagne ?	L'équipe A gagne si elle perce 3 fois la cible. L'équipe B gagne s'il y a plus de 3 trous ou si tous les joueurs sont éliminés.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de deux manches de 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



10. La zone

Description	Une zone à peu près circulaire d'environ 10 mètres (30 pieds) de diamètre est définie au centre de l'arène. Les deux équipes sont à l'opposé l'une de l'autre par rapport à la zone. Un chronomètre par équipe est placé dans la zone. Chaque fois qu'une équipe reprend la zone, elle éteint le chrono adverse et réenclenche le sien. Un temps à atteindre est fixé avant le début de la partie (10 minutes pour une bonne partie). Toutes remises à zéro frauduleuses seront sanctionnées par la défaite immédiate de l'équipe.
Qui gagne ?	La première équipe à atteindre ses 10 minutes.
Durée	La durée recommandée d'une partie est 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



11. La bombe

Description	Trois zones du terrain sont définies comme cibles « à détruire ». L'équipe des terroristes doit poser la bombe dans une des trois zones et le signaler par un grand coup de sifflet ; il enclenche alors le compte à rebours. Si le compte à rebours se termine, les terroristes gagnent alors que si elle est désamorcée par la police, ces derniers gagnent. Si le porteur de la bombe est touché, il doit poser la bombe au sol. Le compte à rebours sera par défaut de 5 minutes.
Qui gagne ?	Les terroristes gagnent si la bombe explose. Les policiers gagnent s'ils empêchent la bombe d'exploser.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de deux manches de 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle la police.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



12. Le missile

Description	Quatre morceaux de missile sont cachés sur le terrain. Chaque équipe doit récupérer les 4 composantes pour assembler le missile et gagner la partie.
Qui gagne ?	La première équipe à construire le missile pour le lancer sur l'autre équipe gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est 15 minutes.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



13. Le VIP

Description	Une équipe représente un convoi organisé qui doit suivre un chemin donné et en atteindre le bout. Il est composé d'un « président (VIP) » et de ses gardes du corps. L'autre équipe est composée de 4 ou 5 joueurs tout au plus, qui se cachent au minimum à 15 mètres des bords du chemin. Leur but étant de surprendre le convoi et d'éliminer le président (l'option « sans rafales » est vivement conseillée !).
Qui gagne ?	L'équipe des gardes du corps gagne si elle réussit à transporter le VIP à sa destination vivant. L'équipe des assassins gagne s'il elle réussit à tuer le VIP.
Durée	La durée recommandée d'une partie est 15 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies, sauf le VIP qui n'en n'a qu'une seule. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



14. Le nid de mitrailleuses

Description	Même principe que l'attaque / défense. L'équipe B est serrée dans une toute petite zone à défendre (~ 3 mètres (30 pieds) de diamètre) comportant idéalement une arme fixe sur bipied. Il faut fixer une tige d'à peu près 2 mètres de haut sur laquelle est fixée une boîte de conserve. Dès qu'elle est touchée, l'équipe A gagne. Il y a obligatoirement un joueur sur l'arme fixe. Ce scénario se joue en au moins deux manches, et un chronomètre permet de désigner un vainqueur.
Qui gagne ?	L'équipe A gagne si elle fait tomber la boîte de conserve. L'équipe B gagne si la boîte de conserve ne tombe pas au bout des 15 minutes.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de deux manches de 15 minutes chacune. Chaque équipe devient à tour de rôle défensive.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



15. Les ballons

Description	Chaque équipe compte un certain nombre de ballons de baudruche (fortement gonflés) et accrochés en hauteur, disposés à différentes « profondeurs » dans leur camp. Le but pour les deux équipes est de faire exploser les ballons de l'adversaire tout en protégeant les siens.
Qui gagne ?	La première équipe qui fait exploser tous les ballons de l'autre équipe.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



16. Capture de l'étendard

Description	De chaque côté des 2 équipes, un drapeau à 30 mètres de leur point de réapparition. Le but : prendre le drapeau et le ramener dans son camp.
Qui gagne ?	La première équipe qui prend possession du drapeau gagne la partie.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



17. L'attaque du bunker

Description	Des défenseurs dans un bunker (hutte ou tente) ont une seule vie, puis des attaquants doivent conquérir le bunker.
Qui gagne ?	La première équipe qui maintient ou prend possession du bunker gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur défensif a une seule vie. Les joueurs attaquant ont trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



18. Le commando

Description	Le but : dépasser les lignes adverses pour aller récupérer un objet et le ramener dans son camp sans avoir été touché ou vu (super montée d'adrénaline en parties de nuit).
Qui gagne ?	La première équipe qui prend possession de l'objet gagne la partie.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a trois vies. Pour reprendre vie, le joueur doit retourner à son camp de base pour une durée de 30 secondes.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



19. La chasse à l'homme (snipers)

Description	Le but est de découvrir et toucher un ou plusieurs snipers embusqués.
Qui gagne ?	Les snipers gagnent s'ils ne sont pas tous découverts. Les chasseurs gagnent s'ils découvrent tous les snipers.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



20. La mort subite

Description	Détruire un objet que porte sur lui un joueur adverse (exemple: un ballon fixé dans le dos et un autre sur le ventre (soit 2 vies).
Qui gagne ?	Le dernier joueur à conserver son objet gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a une ou deux vies selon le nombre d'objet à détruire.
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html



21. Les zombies

Description	Deux équipes s'affrontent. D'un côté les humains et de l'autre les zombies. Tous les joueurs transportent un chiffon rouge. Les zombies arborent le chiffon rouge tandis que les humains le cachent. Lorsqu'un zombie touche un humain, il devient automatiquement un zombie, le joueur alors sort son chiffon rouge et l'arbore. Lorsqu'un humain tire un zombie, celui-ci meurt.
Qui gagne ?	Les zombies gagnent s'ils transforment tous les humains en zombies ou si au bout de 20 minutes ils sont plus nombreux. Les humains gagnent s'ils tirent tous les zombies ou s'ils sont plus nombreux que les zombies au bout de 20 minutes.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Chaque joueur a une seule vie.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft.



22. Trouvez l'antidote

Description	Dans le jeu, deux équipes s'affrontent afin de trouver un antidote à un virus toxique. Chaque équipe part à la recherche du coffret qui contient l'antidote et qui est caché sur le terrain afin de le rapporter à son camp de base. L'adversaire veut la même chose, il y aura donc des confrontations entre les équipes pour se voler mutuellement le coffret.
Qui gagne ?	La première équipe qui trouve et rapporte l'antidote à son camp de base.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



23. Détruisons la base de l'adversaire au lance-grenades

Description	<p>Le but : Détruire la base de l'adversaire.</p> <p>Dans ce scénario, chaque équipe possède un lance-grenades ou un RPG et un bouclier anti-balles.</p> <p>Un joueur par équipe est désigné pour porter le lance-grenades et un second joueur est désigné pour porter le bouclier de protection.</p> <p>Chaque base est désignée par un drapeau et/ou peut être constituée de structures défensives (murs de protection, etc.).</p> <p>Chaque équipe tente de faire avancer son porteur du lance-grenades pour qu'il puisse détruire la base de l'adversaire par une attaque au lance-grenades.</p> <p>Le porteur du bouclier a une vocation défensive qui peut être utilisée soit pour protéger la base ou pour protéger le porteur du lance-grenades. Il est à noter que le bouclier ne peut être détruit que par une grenade, car il est indestructible par les balles, à moins de tirer dans le dos le porteur du bouclier.</p> <p>Chaque équipe a une quantité identique de grenades qui est déterminée avant le début de la partie.</p>
Qui gagne ?	La première équipe qui détruit la base de l'autre.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes chacune.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection



Les Petits Guerriers Airsoft **Été 2016**

	pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies, par contre les porteurs de lance-grenades et du bouclier en ont une seule.
Source	TakTik Airsoft



24. Récupérons le pilote

Description	<p>Dans le jeu, deux équipes s'affrontent afin de trouver un pilote dont l'aéronef s'est écrasé en territoire ennemi.</p> <p>L'équipe A désigne un pilote qui va se cacher dans le territoire de l'équipe B et doit aller l'extraire et le ramener à sa base avant que l'équipe B le trouve et l'emprisonne à sa base.</p>
Qui gagne ?	La première équipe qui trouve le pilote et le ramène à sa base gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



25. Enfumons l'adversaire (jeu extérieur)

Description	Dans le jeu, deux équipes s'affrontent afin de déclencher un fumigène qui est situé au centre du terrain. On peut introduire des lance-grenades et des boucliers pour complexifier le jeu.
Qui gagne ?	La première équipe à déclencher le fumigène gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies.
Source	Les Petits Guerriers Airsoft



26. Tirer au but !

Description	Dans le jeu, deux équipes s'affrontent afin de tirer sur une cible située dans la base de l'adversaire. On peut introduire des lance-grenades et des boucliers pour complexifier le jeu.
Qui gagne ?	La première équipe à tirer trois projectiles dans la cible gagne.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies.
Source	TakTik Airsoft



27. Allons poser une bombe dans la base de l'adversaire

Description	<p>Le but : installer une bombe dans la base de l'adversaire .</p> <p>Dans ce scénario, chaque équipe possède une bombe et un bouclier anti-balles.</p> <p>Un joueur par équipe est désigné pour porter la bombe et un second joueur est désigné pour porter le bouclier de protection.</p> <p>Chaque base est désignée par un drapeau et/ou peut être constituée de structures défensives (murs de protection, etc.).</p> <p>Chaque équipe tente d'aller poser une bombe dans la base de l'adversaire afin de la détruire.</p> <p>Le porteur du bouclier a une vocation défensive qui peut être utilisée soit pour protéger la base ou pour protéger le porteur du lance-grenades. Il est à noter que le bouclier ne peut être détruit que par une grenade, car il est indestructible par les balles, à moins de tirer dans le dos le porteur du bouclier.</p>
Qui gagne ?	La première équipe qui pose la bombe dans la base de l'adversaire.
Durée	La durée recommandée d'une partie est de 20 minutes.
Nombre de vies	Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin ou un médic ou s'il retourne à sa zone de résurrection pendant 1 minute. Chaque joueur a trois vies, par contre les porteurs de lance-grenades et du bouclier en ont une seule.



Source	TakTik Airsoft
---------------	----------------



28. Le médecin ou médic

Description	Le but : un ou plusieurs joueur(s) est désigné médecin. Lorsqu'un joueur est touché, il ne peut entrer à nouveau dans le jeu que s'il est soigné par un médecin. On peut décider de limiter le nombre de soins ou d'en avoir en nombre illimité selon les scénarios. La durée de résurrection est de 30 secondes. Si le médecin ou le médic possède des bandages, il peut instantanément ressusciter un joueur en lui mettant un bandage. Le nombre de bandage est limité selon le scénario et le nombre de joueurs.
Qui gagne ?	Sans objet. Le médecin est une façon de revenir à la vie. Toutefois, s'il est touché, il meurt et les autres joueurs ne peuvent revenir à la vie.
Durée	Sans objet
Nombre de vies	Sans objet
Source	Site web http://g-t-a-s-33-airsoft.skyrock.com/3173929535-23-petit-scenarios-d-airsoft.html