

18/12/2012



UNITE
SCORPION
79

Joueurs spéciaux pour scénario d'Airsoft



Liste non exhaustive pour aide de scénario | GOKU

Sommaire

Créer des joueurs avec un rôle propre pour scénario d'Airsoft.....	3
1. Le commandant :	3
2. Le capitaine :	3
3. Le soldat :	3
4. Le commando :	3
5. Le sniper :	4
6. Le soutien :	4
7. Le garde :	4
8. Le médecin :	4
9. L'infirmier :	4
10. Le technicien :	4
11. L'espion ou traître :	5
12. Le démineur :	5
13. Le chauffeur :	5
14. Le Terminator :	5
15. Le radio :	5
16. L'éclaireur :	5
17. Le scientifique :	5
18. Le zombie :	6
19. Le V.I.P :	6
20. Le terroriste :	6
21. Le kamikaze :	6
22. Le lapin :	6
23. Le mercenaire :	6
24. Le Personnage Non Joueur :	6
25. L'organisateur :	7
26. L'organisateur joueur :	7
27. L'arbitre :	7
28. Mécha ou mastodonte :	7
29. :	7
30. :	7

Créer des joueurs avec un rôle propre pour scénario d'Airsoft

Pour rendre les scénarios d'Airsoft plus intéressent afin de créer un sentiment d'immersion et de marquer l'esprit jeu de rôle de l'Airsoft, il est possible aux joueurs d'incarner des personnages avec des particularités ayant des obligations, des pouvoirs, des actions, des missions particulières à effectuer lors des parties.

1. Le commandant :

Il est le chef de toute l'équipe et coordonne les différents groupes au sein de l'équipe peut évoluer uniquement en groupe.

2. Le capitaine :

Il est le chef d'un groupe au sein de l'équipe, prend ces ordres du commandant, mais peut prendre des décisions, peut évoluer uniquement en groupe.

3. Le soldat :

Il est chargé de mener à bien des missions, peut évoluer, en binôme ou en groupe, possède une réplique automatique ou semi-automatique et/ou de poing.

4. Le commando :

Il est chargé de mener à bien des missions spéciales et difficiles, peut évoluer seul, en binôme ou en groupe, possède une réplique automatique ou semi-automatique et ou de poing.

5. Le sniper :

Possède une réplique longue portée (2 joule maxi), peut évoluer seul, en binôme ou en groupe, il est souvent en arrière, en couverture.

6. Le soutient :

Possède une réplique automatique de grande capacité, Il est chargé de faire baisser les têtes pour permettre la progression des soldats et/ou commandos.

7. Le garde :

Ce joueur ne peut s'éloigner de plus de quelques mètres de son poste de garde ou de son chemin de ronde. Il est chargé de garder : un site, un objet, des otages etc. ou encore escorter un vip par exemple.

8. Le médecin :

Il est chargé lorsqu'un joueur est touché de le soigner, pour cela, le médecin réalise un soin, (un faut pansement, qui consiste souvent à nouer un brassard autour du bras, de donner des jetons ou des carte de soin, faire un faut massage cardiaque, etc. etc. Il est souvent distingué par un brassard avec une croix rouge.

9. L'infirmier :

Il s'agit d'un médecin avec des droits limités, ne peut pas soigner toute les blessures ou un certain nombre de fois etc. etc. (règles à définir en début de partie).

10. Le technicien :

Il est chargé de :

Construire un poste de survie (point de respawn par exemple).

De mettre en place le matériel du scénario.

De démonter, remonter, réparer des : missiles, rampe de missiles, ponts, camp de base, placer des explosifs, etc. etc.

D'élaborer une connexion satellite.

Etc. Etc.....

Le technicien doit avoir un symbole distinctif (gilet brassards etc. etc.) ...

11. L'espion ou traître :

Un espion peut être choisi, désigné, ou tiré au sort par une équipe, l'espion ou traître est dans une équipe mais alliée secrètement à l'autre.

Peut être connu de toute l'équipe ou seulement du chef d'équipe.

Plusieurs actions vont avec ce rôle, écouter les conversations, donner des informations, permettre une évasion, sortir le chef adverse, etc. etc. ...

12. Le démineur :

C'est le seul joueur qui a les compétences pour désamorcer une bombe.

13. Le chauffeur :

C'est le seul joueur qui peut conduire un convoi (suivant scénario).

14. Le Terminator :

Cyborg sans pitié, il est souvent indestructible et/ou possède un seul point faible, est chargé d'éliminer la race humaine.

15. Le radio :

Il est chargé de transmettre les messages, à la base, au chef d'équipe, d'appeler des renforts, etc. etc. ...

16. L'éclaireur :

Il est chargé de trouver la base ennemi, d'ouvrir la route à un convoi, de trouver des objets ou indices, etc. etc. ...

17. Le scientifique :

Personnage emblématique, souvent un rôle de :

Reconnaissance d'objets.

Donneur de quêtes.

Savant fou responsable de cataclysmes.

Etc. etc. etc. ...

18. Le zombie :

Personnage errant avec un féroce appétit, très difficile à OUTER (règle spécial).

19. Le V.I.P. :

Personnage particulier (président, porteur de mallette, otage, diplomate, etc.) qu'il faut escorter, protégé, secourir ou éliminer.

20. Le terroriste :

Il est chargé de mener à bien des missions de type posé des bombes ou prendre des otages, élimination, etc. etc.

21. Le kamikaze :

Il est chargé de mener à bien des missions spéciale et de se sacrifié pour réussir. L'équipe des terroristes peuvent en posséder un ou plusieurs suivant les scénarios.

22. Le lapin :

Joueur désigné part se cacher sur le terrain, le reste des joueurs partent à sa recherche.

Peut-être aussi utilisé dans des scénarios, type chasse à l'homme, pour obliger les équipes à partir dans des situations particulières.

23. Le mercenaire :

Personnage particulier qui peut charger d'équipe à tout moment, suivant le scénario et/ou les propositions qu'il reçoit, il est à la recherche de bénéfices et se joins à celui qui le paye le plus.

24. Le Personnage Non Joueur :

Personnage particulier qui ne joue pas directement, mais qui participe au scénario en jouant un rôle établi spécialement pour un scénario.

25. L'organisateur :

Personne qui ne joue pas, qui participe pas non plus au scénario, qui est à l'origine de la partie, du scénario, de l'O.P etc. etc., qui gère : le jeu, la mise en place, la sécurité, le matériels, le respect des règles etc. etc...

26. L'organisateur joueur :

Personnage particulier qui prend part au jeu, mais qui est au courant du scénario et des règles, chargé de guider les joueurs en jouant à leur côté, un rôle qui permet emmener les joueur précisément dans le sens du scénario sans révéler celui-ci.

27. L'arbitre :

Personne désigné ou volontaire qui ne joue pas et qui control la bonne marche et le respect des parties et règles du jeu, il est porteur d'un gilet jaune ou orange, peut être organisateur ou pas, il n'est pas forcément au courant de la totalité du scénario.

28. Mécha ou mastodonte :

Personnage indestructible, à fort pouvoir de destruction, ne fait pas partie intégrante d'une équipe, souvent utilisé à des fins de renfort ou de tank, change d'équipe en fonction de certains critères défini dans le scénario.

29. :

P.....
.....
.....

30. :

P.....
.....
.....