

**Rôles que vous pouvez incarner au sein de votre faction.  
Chaque classe doit emporter le matériel propre à sa spécialisation.**

- Chaque joueur doit avoir une vélocité qui n'excède pas 275 à 280 fps en règle générale. Tout comme les règles de touches, la vélocité est adaptée en fonction du terrain et de ses infrastructures.
  - Lanceur "light" : stock class, pompe ou semi de poing → loader 15 billes max.  
Lanceur : tout type de marqueur → loader 50 max.  
Lanceur "heavy" : marqueur custo si possible assez lourde → loader 200.
  - Back up : lanceur de poing avec chargeur 10 billes maximum.
- 



- **Le chef de section:**

**Il gère ses hommes sur le terrain. Il assure la liaison entre les scénaristes et la réalité du terrain. Le chef de section peut prodiguer des soins.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur "light" + 150 billes, sacoche scénario , kit de soin.*

---



- **Le sniper/Eclaireur:**

**Il a une mission d'observation. Son lanceur sera le seul à être autorisé à 300 fps (pas un de plus), moyennant une interdiction de tir à moins de 5m.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur "light" + 150 billes, ghillie, back up(30 billes).*

---



- **Le gunner:**

**C'est le soutien du squad. Il peut embarquer 600 billes et utiliser le loader de son choix.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur "heavy" + 600 billes, back up(30 billes).*



- **Le médecin:**

**Il se doit de tout faire pour soigner ses équipiers. Il ne peut utiliser son lanceur lorsqu'il prodigue des soins.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur + 150 billes, kit de soin.*

---



- **L'artificier:**

**Il peut poser des mines, embarquer des grenades et des fumigènes. Il est le seul à "savoir" manipuler ce type de matériel.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur + 150 billes, kit d'artificier.*

---



- **Le technicien:**

**Il peut réparer les équipements et armes endommagées. Il peut aussi saboter les systèmes de surveillance et débloquer certains accès.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur + 150 billes, kit de réparation.*

---



- **Les fantassins / Soldats d'élite:**

**Rapides et mobiles, pas de spécificités.**

**Exemple d'emport:**

*Lanceur + 150 billes, back up(30 billes).*

---

