



Ce guide n'est pas à connaître par cœur quand vous commencez sur le serveur, mais il vous aidera énormément à progresser si vous n'êtes pas familier au Military RP ou même vous apprendre certaines règles.

Ce guide n'est pas non plus parfait militairement car nous ne connaissons pas tout et nous ne voulons pas rendre trop compliqué l'expérience de jeu.

Enfin plus vous monterez les grades, plus nous vous demanderons de connaître ce guide.

1. Grades et Spécialisations

A. Les différents grades

Apprentissage

Recrue
Soldat

Droit de se spécialiser

Soldat 1re Classe
Caporal
Sergent
Sergent-Chef
Adjudant
Adjudant-Chef
Major
Lieutenant

Droit de rejoindre l'Etat Major

Capitaine
Commandant
Colonel

1. Grades et Spécialisations

B. Les différentes spécialisations

Recrue: La Recrue est un nouveau membre de la division déployée sur le terrain, il doit passer des tests afin de voir s'il est apte à combattre aux côtés de son pays.

Soldat: Le Soldat est un combattant armé avec peu d'expérience, il doit encore faire ses preuves pour pouvoir choisir une spécialisation.

Assauts: Les personnes de la spécialisation Assauts sont les soldats en première ligne dans les différentes interventions. Ils sont spécialisés dans le combat rapproché dans n'importe quel milieu.

Snipers: Les Tireurs d'Élites ont pour but d'appuyer le groupe mais ils s'occupent aussi du repérage, de la surveillance ou encore des assassinats.

Soutiens: Les Forces de Soutien s'occupent de réapprovisionner en munition mais aussi d'extraire et de soigner les hommes.

Blindés: Le rôle du pilote terrestre est d'appuyer les troupes d'assaut mais aussi d'ouvrir des brèches dans les défenses ennemies efficacement. Ils ont aussi pour rôle de transporter les hommes sur le front.

Pilotes: Les Pilotes sont les personnes s'occupant du transport aéroporté mais aussi des différentes attaques aériennes.

Conducteur de véhicules: Le rôle du pilote terrestre est d'appuyer les troupes d'assaut mais aussi d'ouvrir des brèches dans les défenses ennemies efficacement. Ils ont aussi pour rôle de transporter les hommes sur le front.

Ingénieur: Les Soldats de l'ingénierie tiennent le rôle des garagistes en entretenant les véhicules mais ils mettent aussi en place les défenses en plaçant des tourelles déployables sur le front ou dans les bases.

Etat-major: Les personnes dans l'État-major donnent les ordres à tous les soldats. Ils coordonnent les missions et les tours de garde pour remporter le conflit. C'est à eux de mettre en place les stratégies afin de surprendre l'ennemie.

1. Grades et Spécialisations

B. Les différentes spécialisations

Agents Infiltrés (VIP): Ces agents ont pour rôle d'infiltrer le camp ennemie grâce au matériel mit à leur disposition. Ils doivent alors informer leur Etat-major des attaques prévues et des déplacements adverses.

Mastodonte (VIP): Les Mastodontes sont des soldats équipés d'une tenue de protection leurs permettant d'encaisser beaucoup de dégâts. Ce sont des militaires privilégiant du corps à corps capable de percer les défenses ennemies.

Force Spéciale (VIP): Les forces spéciales sont des soldats surentraînés pouvant effectuer les missions les plus simples comme les plus compliqués.

Police Militaire (ADMIN): Ces hommes s'occupent du bon déroulement des missions et du reste dans le camp.

2. Vocabulaire

Appuyer : situation ou le soldat se tient prêt à tirer dans la direction de l'objectif pendant qu'une troupe alliée mène un assaut.

Tir de suppression : désigne un feu nourri en direction de l'ennemi pour protéger le mouvement d'un allié. Le but étant surtout d'empêcher l'ennemi de sortir la tête (et donc de pouvoir viser) afin que l'allié puisse se déplacer en sécurité.

Azimut : permet d'indiquer une direction en degrés (de 0 à 360°) ou par les points cardinaux (Nord, Sud, Est ou Ouest).

Couvrir : surveiller une direction ou un allié en mouvement pour se prémunir de l'arrivée d'un ennemi non identifié (ne pas confondre avec Appuyer).

Décrochage : désigne un mouvement pour se repositionner à une distance de couvert plus adéquat ou sortir d'une zone délicate.

PAX : désigne un personnel, ami, ennemi ou même neutre.

TENGO : désigne une personne identifié comme ennemi.

Visuel : PAX ou Tengo en visuel.

Contact : permet d'indiquer des coups de feu venant d'un ennemi (ne pas confondre avec le signalement d'un ennemi dans le champ de vision: le visuel).

QG / PC : Quartier général base général / Poste de Commandement, Salle de lancement des opérations.

RAS : Rien à signaler

3. Règles de Communication

A. Bases de la communication Radio

Lorsqu'on est en opération, les communications radio doivent se résumer au minimum et être les plus structurées possibles.

RAPIDITÉ – PRÉCISION – CLARTÉ

- Filtrez vos informations,
- Évitez les bavardages.
- Ne répétez pas vos communications sauf si demandé.
- Utiliser un langage militaire.
- Soyez Bref et explicite.

3. Règles de Communication

A. Procédure basique de communication

PRISE DE CONTACT

« Émetteur pour Destinataire »

« Destinataire, Parlez »

On demande la communication. Si le message est envoyé sans prise de contact, et que le destinataire est pris sous le feu, il risque de ne pas être bien compris.

« Parlez » Le Destinataire est prêt à recevoir le message et à y être attentif.

RÉPONSE DU DESTINATAIRE

« Destinataire, A vous »

« Bien prit. »

L'Émetteur donne la parole, si il attend une réponse.

« Bien prit » est utilisé pour assurer à son coéquipier que le message a bien été compris.

FIN DE COMMUNICATION

« Du destinataire, Terminé. »

« Terminé » signe la fin de la communication, de manière générale c'est le destinataire qui termine la transmission.

3. Règles de Communication

A. Communiquer avec un supérieur

Il est obligatoire de s'exprimer avec respect envers un supérieur, pour cela il y a une procédure à suivre :

SALUTATION

Vous devez toujours commencer par vous mettre au garde à vous en effectuant un salut en disant:

« Mes respects mon -grade- »

DEMANDE PDP

Une fois qu'il vous à répondu et autorisé à vous mettre au repos Vous pouvez demander une autorisation de parler.

Une fois celle-ci accepté vous pourrez dire ce que vous voulez.

DISPOSER

Quand vous aurez fini ou que votre supérieur en aura assez entendu. Il vous direz de disposer.

Vous vous devez de toujours parler avec respect à vos supérieurs. Si vous ne respectez pas cette règle votre supérieur à le droit de vous sanctionner.

4. Codes d'alerte

A. Jaune

PAX en approche des avants postes:

PAX en approche d'un avant poste, les soldats faisant la garde se doivent d'interpeller le PAX afin d'écarter tout type de menace.

B. Orange

Perte de l'avant poste:

l'ensemble des hommes doivent rejoindre le Quartier Général pour le défendre, l'ensemble des missions sont annulées et le port d'arme dans la base est autorisé.

C. Rouge

Perte du Quartier Général:

les derniers hommes ont pour ordre de se replier vers les véhicules de transport et d'évacuer la base, l'ensemble des missions sont annulées.

5. Briefing de mission

Avant Chaque Lancement de mission vous assisterez à un briefing. Ce dernier vous permettra de prendre la connaissance du MOCIF, soit l'ensemble des informations nécessaires à votre mission.

MOCIF:

- **Mission :**
- **Objectif :**
- **Conduite à tenir :**
- **Itinéraire :**
- **Formation :**

6. Embarquement, Débarquement et règles d'utilisation

A. Véhicules terrestres

Embarquement

En terrain sécurisé, la procédure d'embarquement est simple:

- Quand le chef de groupe en donne l'ordre tous les membres entrent dans le véhicule.

En terrain hostile, la procédure est la même mais le groupe devra être plus réactif et rapide :

Débarquement

En terrain sécurisé, la procédure de d'embarquement est simple:

- Quand le chef de groupe en donne l'ordre tous les membres sortent du véhicule.

En terrain hostile, le chef de groupe va ordonner à l'équipage de descendre en précisant si un regroupement à lieu vers un endroit (exemple : Bâtiment) ou si les soldats doivent effectuer un périmètre de sécurité autour du véhicule.

Enfin si le débarquement doit avoir lieu après un endommagement trop important du véhicule par l'ennemi tout le monde sort du véhicule et se mettent en position de combat de l'autre côté des tires afin d'en trouver la source.



6. Embarquement, Débarquement et règles d'utilisation

A. Véhicules terrestres

Règles d'utilisation

- Il est obligatoire de conduire prudemment
- On ne peut descendre du véhicule uniquement quand il est à l'arrêt
- Il faut garer les véhicules à l'abri et « prêt à repartir »
- Si un conducteur est dans la base il est interdit d'utiliser un véhicule.
- Lors d'un convoi, les conducteurs doivent conduire encore plus prudemment et laisser une distance de sécurité de la place d'un camion afin de ne pas se percuter ou tous exploser si il y a une mine anti-matériel.

6. Embarquement, Débarquement et règles d'utilisation

B. Véhicules aéroportés

Embarquement

En terrain sécurisé, la procédure d'embarquement se fait en plusieurs étapes :

- L'ensemble du groupe forme une colonne, face à l'un des côtés de l'appareil en position d'attente.
- Au moment de l'annonce de l'ordre d'embarquement, le groupe rentre un à un dans l'appareil en s'annonçant une fois à l'intérieur « Pseudo – In/embarqué ».
- Le chef de groupe embarque en dernier et annonce au pilote « verrouillé » : l'effectif total est embarqué et prêt à partir.

En terrain hostile, la phase d'embarquement génère un créneau de vulnérabilité pour l'équipage et le reste du groupe : l'ensemble est statique, facilement repérable et engageable. Il va donc falloir alors réagir au plus vite :

- L'ensemble du groupe est disposé de façon à décrire une zone de poser pour l'appareil.
- À l'arrivée de l'appareil l'embarquement doit être terminé avant même que les patins touchent le sol : il faut donc anticiper le déplacement vers l'appareil de telle manière à ce que l'embarquement se fasse au plus vite.
- C'est toujours le chef du groupe voire le dernier à embarquer qui annonce « verrouillé ».
- N'annoncez pas « verrouillé » si vous n'êtes pas le dernier à embarquer, même si vous le voyez pénétrer à bord, rien n'empêche une erreur de sa part et que l'appareil décolle sans sa présence.



6. Embarquement, Débarquement et règles d'utilisation

B. Véhicules aéroportés

Débarquement

Après l'atterrissage, le processus de débarquement se fait différemment selon le cas :

En terrain sécurisé, tous les hommes peuvent débarquer une fois l'hélicoptère posé et que le chef de groupe en a donné l'ordre.

En terrain hostile, le chef de groupe va ordonner à l'équipage de descendre en précisant si un regroupement à lieu vers un endroit (exemple : Bâtiment) ou si les soldats doivent effectuer un périmètre de sécurité autour de l'appareil afin d'assurer le redémarrage de celui-ci en sécurité.

Pour effectuer une chute opérationnelle efficacement il faut respecter plusieurs étapes :

- Tout d'abord, avant l'embarquement, chaque personne se verra attribuer un numéro sachant que le 1 correspond au chef de groupe.
- Avant l'éjection de l'appareil, chacun doit se tenir prêt à s'éjecter lorsqu'ils sont prévenu de l'approche de la zone de saut.
- Chaque effectif va alors s'éjecter à l'annonce de son numéro, pas avant, pas après, pas d'anticipation ça pourrait vous être mortel.
- Une fois dans les airs, chaque membre du groupe copie les faits et gestes du coéquipier précédent jusqu'à l'ordre d'activation des parachutes. Une fois le sol atteint tous le monde se remet en formation prêt à repartir.

Enfin si le débarquement doit avoir lieu après avoir reçu un missile ennemi tout le monde doit sauter de l'appareil en urgence.



LA VÉRITÉ SUR
LE DÉBARQUEMENT



6. Embarquement, Débarquement et règles d'utilisation

B. Véhicules aéroportés

Règles d'utilisation

Vous devez avoir effectué une formation de pilote pour utiliser un véhicule aéroporté sous peine d'être lourdement sanctionné.

Les véhicules doivent être inspecté et en bonne état avant de décoller de la base.

Il est interdit de décoller de la base sans une autorisation du Haut Commandement.

Il est interdit de faire quelque manœuvre pouvant mettre en danger une personne de son équipage ou autour.

Il faut demander une autorisation de tirer avant de le faire pour être sur que ce ne sont pas des alliés.

Il est interdit de tirer sur un soldat seul. Les munitions coutent très chers.

7. Règles de tir

- Le tir fratricide même accidentel, n'est pas toléré. Avant chaque tir ou lancer de grenade vous devez analyser votre environnement et prévenez vos alliés proches afin de ne pas blesser un de vos frère d'arme.
- La vérification de chaque tir et le respect des consignes d'engagement donnés est d'une importance capitale. Vous ne pouvez tirer qu'après l'autorisation du chef d'escouade sauf cas rare.
- Même si vous utilisez votre arme en automatique, vous n'avez pas le droit de vider un chargeur sans arrêter le tir tout au long de ce chargeur. (Max 5-10 balles) Pour ne pas vous causer de micro-fractures ou encore abimer votre arme.
- Une fois le combat commencé, N'hésitez pas à tirer dans la direction de l'ennemi même si vous ne le voyez pas. Ne pas l'engager revient à lui laisser le temps de se mettre en place pour lancer une contre-offensive.

8. Désignation DVRD

Lorsque on désigne un Itinéraire, Objectif ou Situation géographique on se réfère au Code DVRD.

DVRD

Direction: Azimut horaire où orientation vers un élément facile à distinguer dans la zone.

Visuel: Si c'est le cas, indiquer le nombre d'individus présents sur l'objectif ou une information utile.

Repère: Un élément de terrain ou de décor distinct proche de l'objectif ou pouvant servir de repère.

Distance: Pas la peine d'être au mètre près si cela prend trop de temps à évaluer. Une estimation de la distance disponible grâce au jumelle suffit.

9. Déplacements et Formations

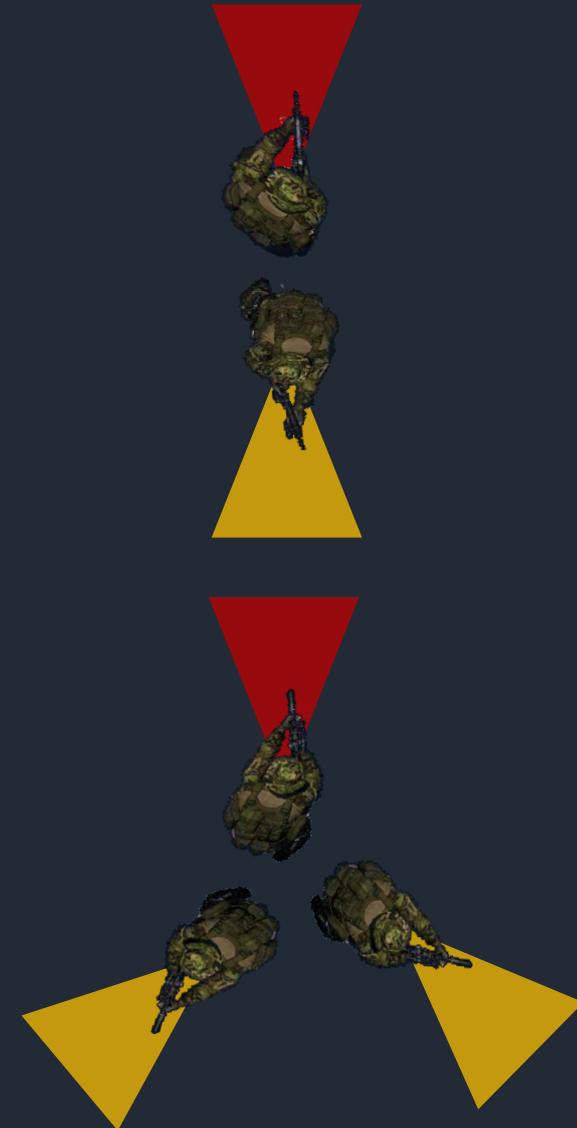
A. Déplacements

- Vérifier régulièrement la présence de son binôme, s'assurer qu'il suit, et si jamais il ne lui arrive quelque chose être capable d'annoncer sa position rapidement, sa vie en dépend probablement.
- Si un allié vient à tomber au combat, ne vous placez pas à ses côtés directement sous peine de subir le même sort, sécurisez la zone avant.
- Ne sprintez pas pour rattraper la formation, vous finirez par ralentir tout le monde car vous serez épuisé après 100m.
- Vérifier régulièrement la présence de son binôme s'assurer qu'il suit et si jamais il ne lui arrive quelque chose être capable d'annoncer sa position rapidement, sa vie en dépend.
- Assurez-vous de ne pas être en danger quand vous marchez à découvert ou soyez très vigilant.

9. Déplacements et Formations

B. Formations

Ces formations en binôme et en trinôme ne sont recommandées qu'en cas d'extrême urgence afin de survivre jusqu'au point d'extraction. En effet, elles ne couvrent pas l'ensemble des azimuts. Vous risquez donc de ne pas voir arriver certaines ennemis.



9. Déplacements et Formations

B. Formations

La colonne Assaut

La colonne d'assaut est une formation utilisée le plus souvent dans des zones étroites ou pour des déplacements en forêt. Cependant, cette formation empêche la riposte rapide en cas d'attaque frontale.

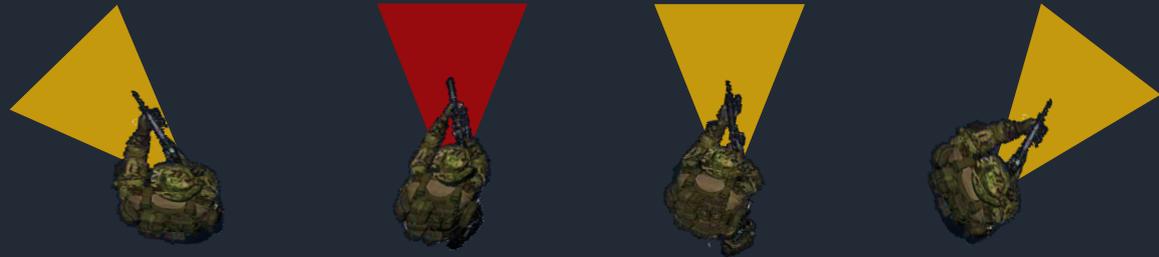


9. Déplacements et Formations

B. Formations

La ligne de feu

La ligne de feu est utilisée pour ratisser un périmètre ou pour étendre le front. Mais cette progression est lente et très exposée à une percée de l'ennemie.



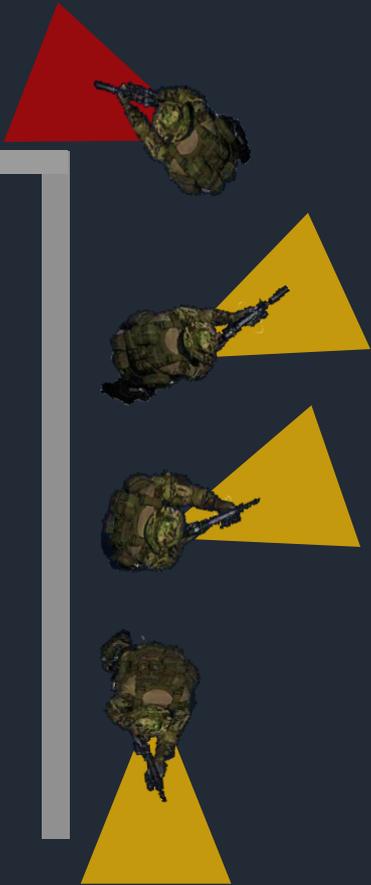
L'Escarmouche

L'Escarmouche est une bonne formation pour avancer dans un milieu urbain en étant couvert derrière entre deux bâtiments.



9. Déplacements et Formations

B. Formations

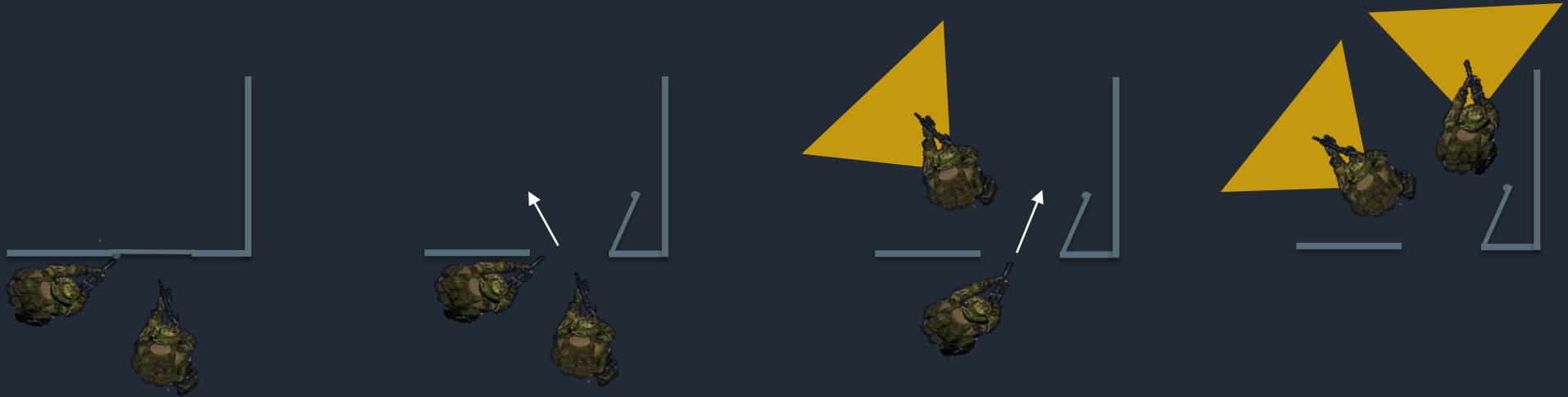


Ces illustrations ne sont que des exemples de positions. Il en existe beaucoup d'autres.

Pour les formations défensives (cette page) n'oubliez pas que chaque cas est unique. Cependant la priorité est toujours de protéger les Officiers / VIP en les mettant à l'abris.

9. Déplacements et Formations

C. Investir un bâtiment



- En investissant un bâtiment on ne s'arrête pas d'avancer jusqu'à la prochaine porte.
- Faite attention bloquer les portes. (Au cas ou une évacuation serait nécessaire.)
- Ne jamais rester fixe devant une fenêtre trop longtemps.
- A l'investissement de chaque bâtiment un soldat doit toujours surveiller les accès d'entrer depuis l'intérieur du bâtiment.