

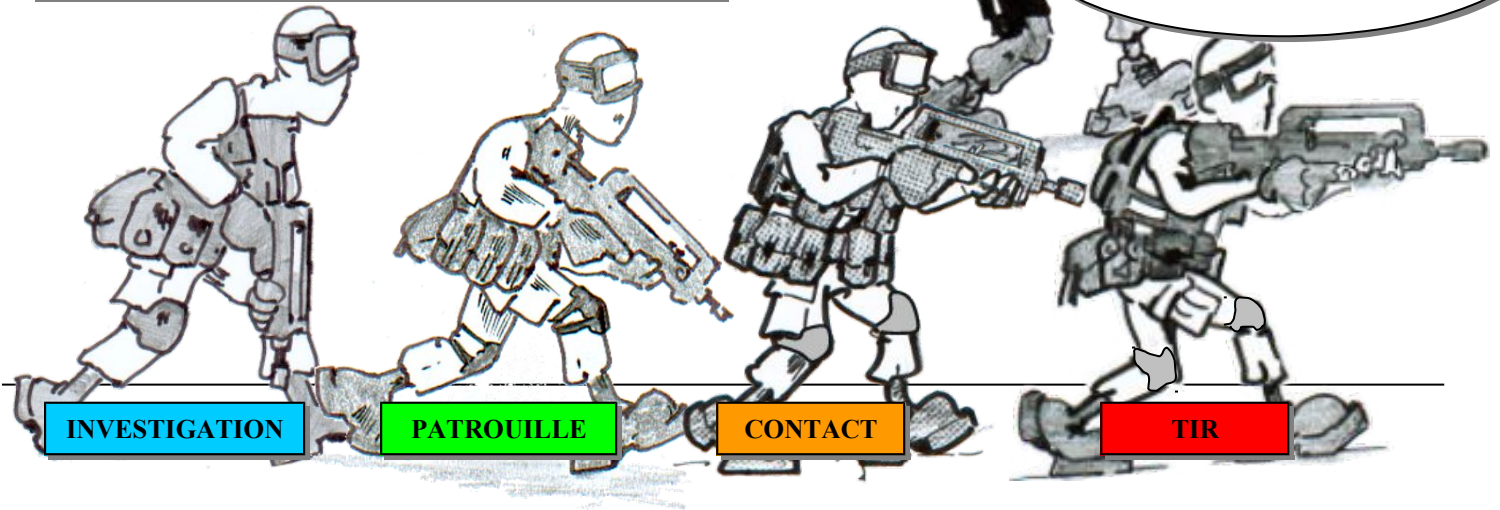
3 / LE SOLDAT SE DEPLACE

31 / EN ZONE URBAINE

A / LE PAS NORMAL

Les déplacements peuvent se faire, dans toutes les différentes positions de tenue de l'arme.

Lors de tes déplacements, utilise au mieux le terrain.



Le plat du pied vient rouler sur le sol.

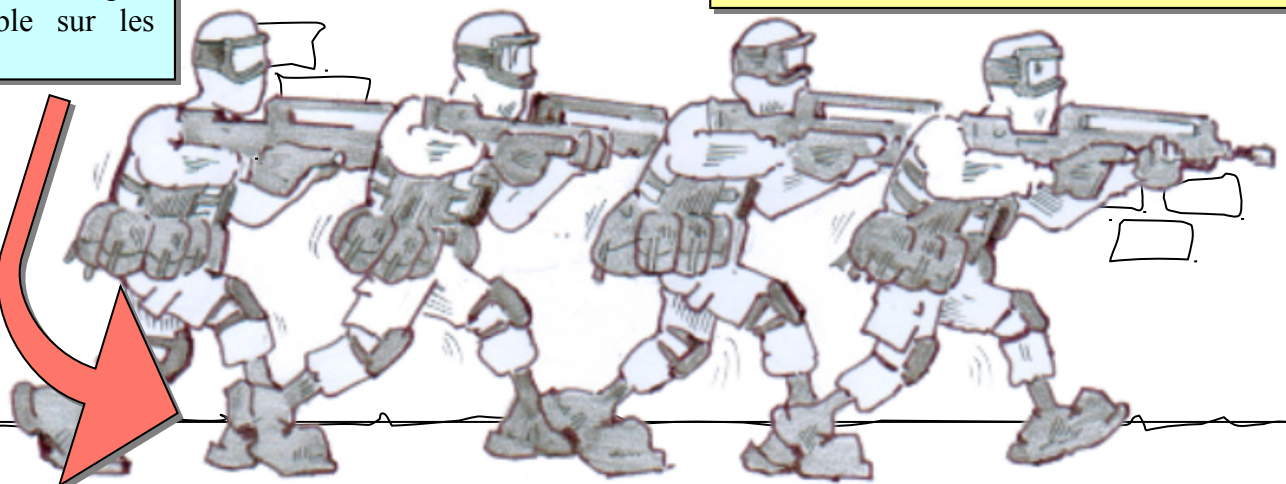
Le soldat se déplace tout en maintenant sa position de tir

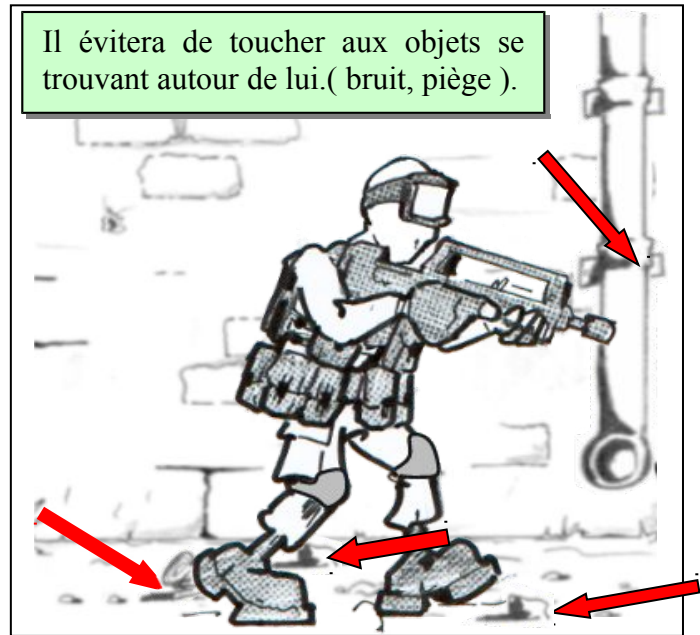
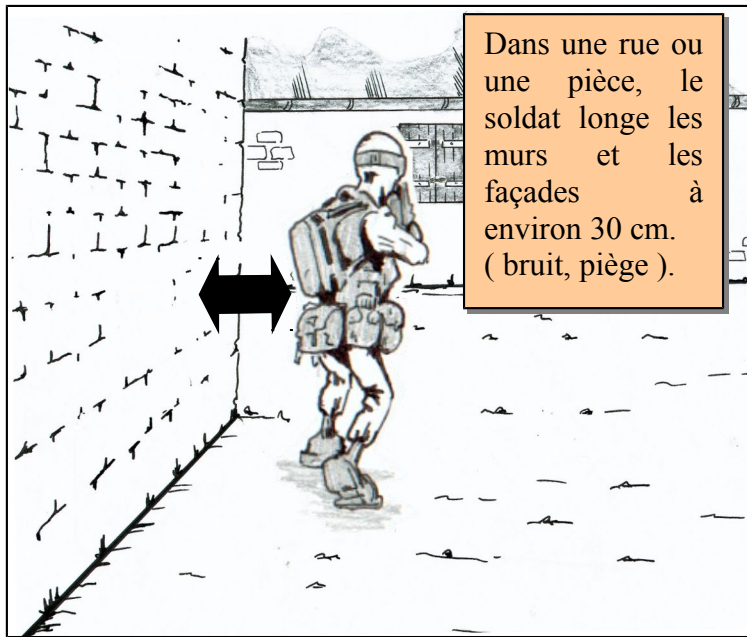
L'allure du soldat doit rester souple, et stable sur les appuis

Même en déplacement, l'arme doit pouvoir être

Elle suit le regard.

Il doit être capable d'effectuer un tir tout en marchant sans perdre son équilibre.

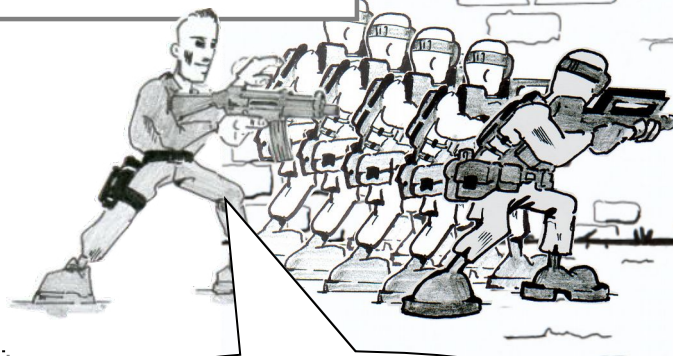




B / LE PAS CHASSÉE

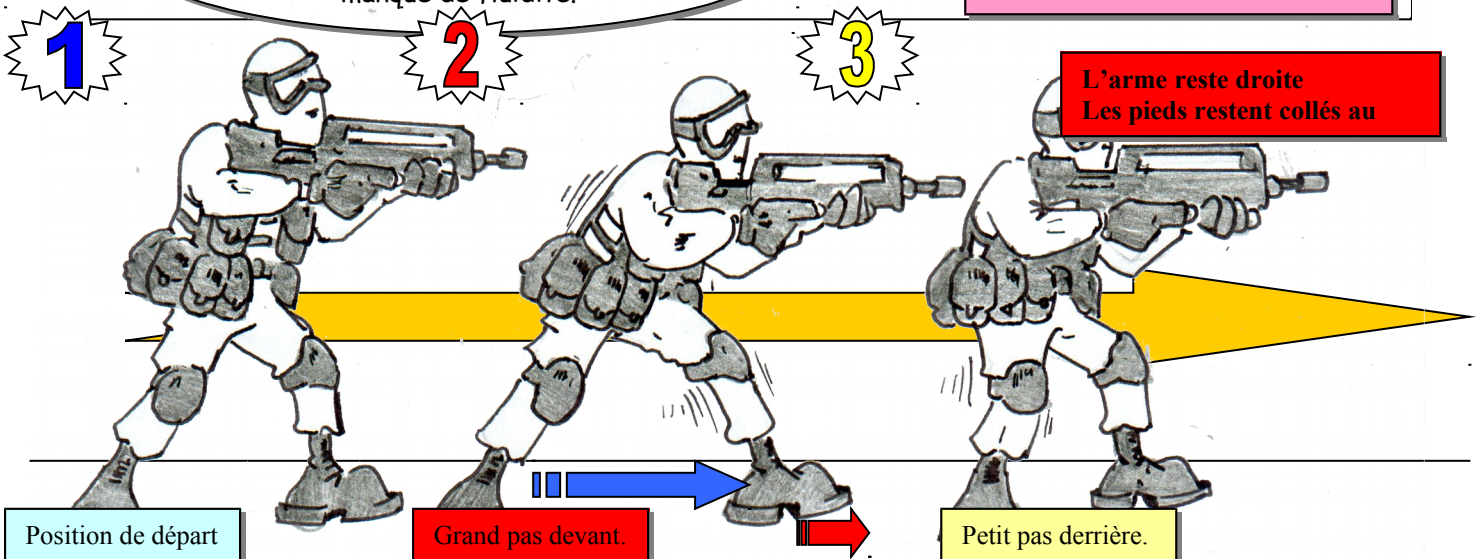
Si le soldat se sent proche du danger, il peut se déplacer en faisant des pas chassés.

Technique d'ouverture d'angle vue dans un paragraphe précédent.

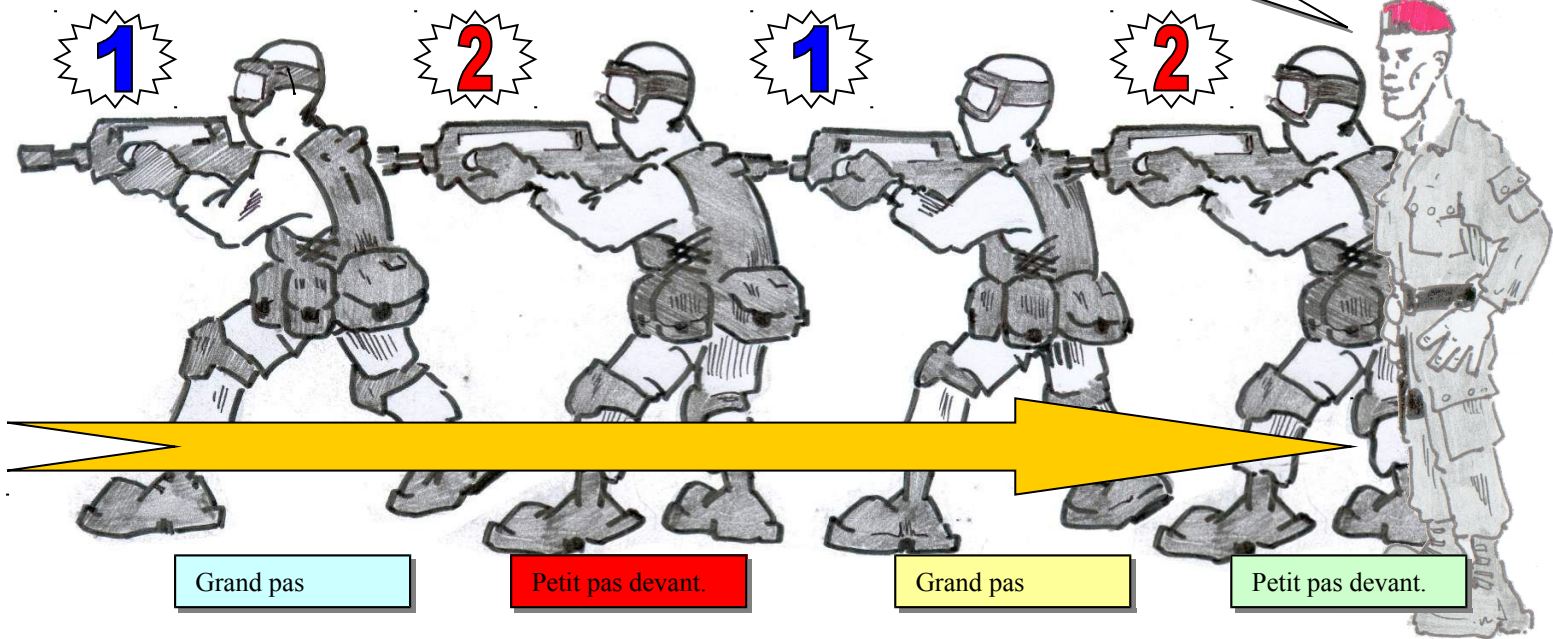


Applique cette technique que sur de courte distance, car elle manque de fluidité.

En appliquant cette technique le soldat maintient une bonne position de tir.

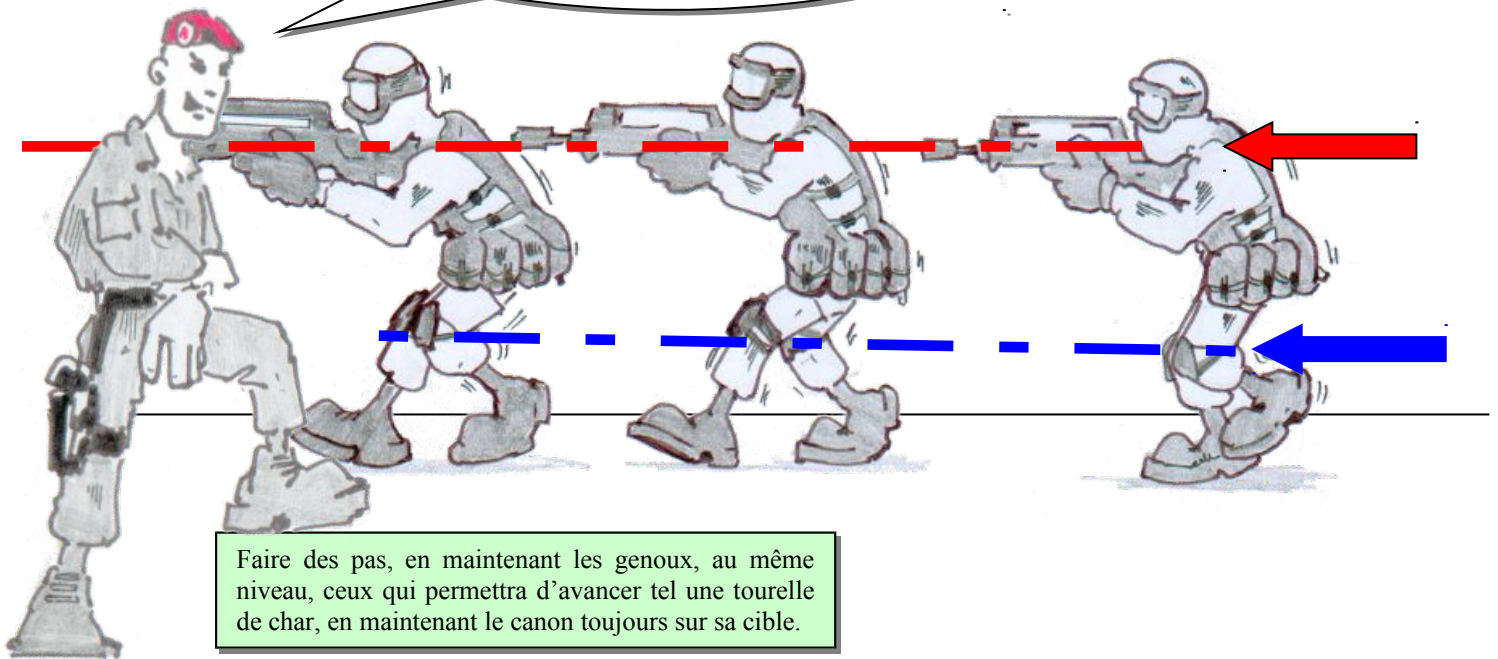


Tu vas surtout utiliser « le pas chassé » pour reculer face à une direction dangereuse.



C / LE PAS DU RAT

Technique que tu vas utiliser pour faire des tirs précis, en déplacement rapide.

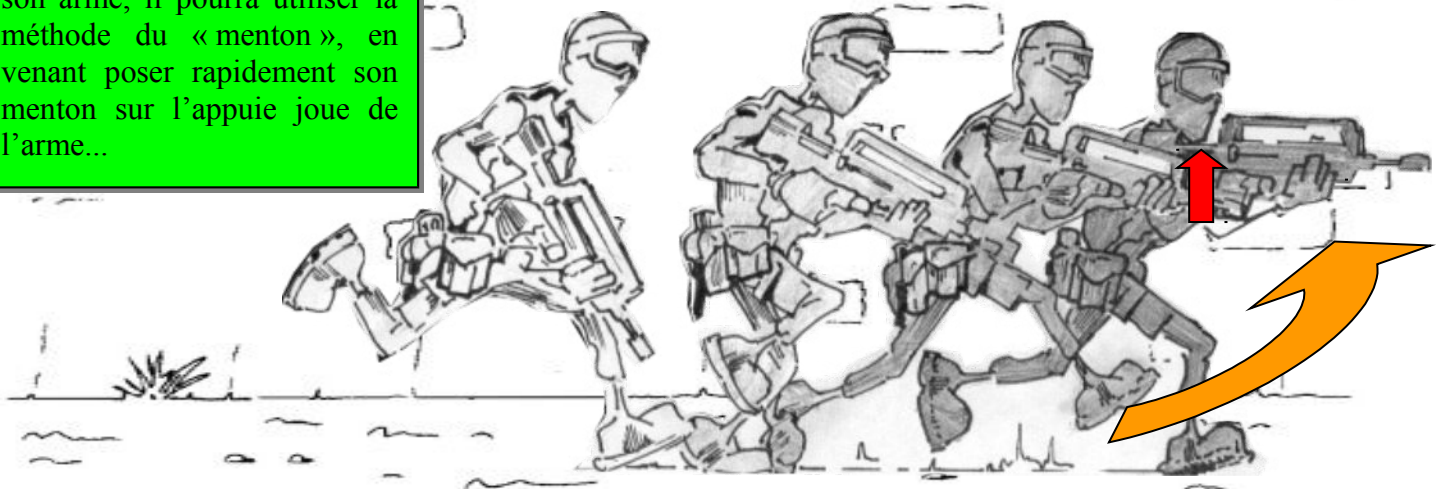


D / L'AMBIANCE RAPIDE

Cette méthode plus rapide, ne tient pas compte de la discrétion, ni du tir. Elle est utilisée pour s'esquiver d'un endroit critique, ou franchir une coupure.

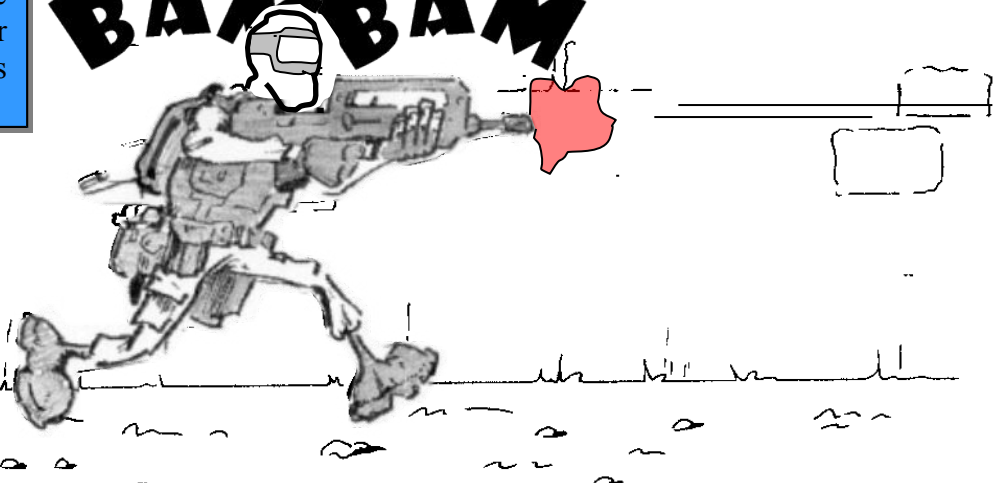


Si jamais le soldat doit utiliser son arme, il pourra utiliser la méthode du « menton », en venant poser rapidement son menton sur l'appuie joue de l'arme...



Surtout en déplacement, cette méthode lui permettra d'avoir un tir beaucoup plus précis même en courant rapidement.

BAM BAM



32 / DANS UNE PIECE

Le soldat se déplacera dans une pièce en respectant les mêmes consignes que celle appliqué dans une rue.

On fera des passages FLASH et PHOTO devant les ouvertures.

On longera les murs pour éviter le centre de la pièce.

On évitera de marcher sur les paillasons, tapis pour les pièges.

On ne toucheras aucun objets mêmes anodins.

Idem pour les meubles qui pourraient être piégés ou faire déceler notre présence.

