

# DOCUMENT DE FORMATION MARKSMAN

>_Introduction-----	2
>_Présentation de l'équipement de Marksman-----	3
>_Equipement Général -----	3
Matériel porté : -----	3
Les Longlas : -----	5
Le Désignateur Laser : -----	7
La table de tir : -----	8
Le Kestrel -----	9
Le Kit SSWT -----	9
>_Ce qu'un Marksman doit avoir sur lui-----	11
>_Equipement Vétéran -----	12
Matériel porté : -----	12
Sniper « Lourd » : -----	14
>_Mission en support rapproché d'infanterie-----	16
>_A savoir utiliser -----	16
La carte -----	16
Les jumelles -----	20
>_Comment se comporter-----	22
>_Mission en reconnaissance et élimination de cibles-----	23
>_A savoir utiliser -----	23
La carte -----	23
Les jumelles -----	23
Le Kestrel -----	24
La table de tir -----	24
>_Comment se comporter (protocole) -----	29

## >\_Introduction

Tout au long de votre vie de Marksman, on vous donnera bien des noms : « TP », « TE », « Sniper », peut-être même « Scout ». Dans le reste de la Garde Impériale, vous êtes plutôt connus sous le nom de « Sharpshooters ». Vous n'êtes rien de tout cela étant donné que vous êtes un peu de tout. Une explication s'impose.

Le Marskman, dans la définition de la 639th et selon la volonté des formateurs précédents ainsi que de celle du Leader de la 639th, est de proposer à des gardes impériaux la possibilité de s'équiper avec du matériel de plus grande précision sur de plus grande distance. Les vétérans recevant également un fusil avec de plutôt bonne capacités de destruction. Vous aurez l'occasion de le voir plus tard.

En somme, vous êtes un garde qui vise mieux et loin. Toutefois, cela laisse place, tout de même, à deux possibilités d'opérations, de missions. Elles formeront les deux chapitres principaux de ce document. Car dans ce papier, je vous dirais uniquement ce dont vous aurez besoin en fonction de ces deux situations.

Exception faite d'un premier chapitre sur les équipements utiles en, relativement, toute situation.

*(Le document comporte environs trente pages, en revanche il comporte beaucoup d'images et la partie « équipement » est longue.)*

## >\_Présentation de l'équipement de Marksman

### >\_Equipement Général

Matériel porté :



Désignation de l'équipement :

- Couvre-chef (« patrol cap » adapté à l'environnement) :
  - [639th] Casque Cadien
  - [639th] Patrol Cap (#au choix#)
  
- Masque :
  - [639] Masque V2
  
- JVN (V2/V3 équipés activement seulement en port du casque) :
  - [Imperium] Cadian Camonetting
  - [Imperium] Cadian Camonetting V2

- [Imperium] Cadian Camonetting V3
  
- Uniforme (*choix couleur adapté à l'environnement*) :
  - [639th] Uniforme de Garde (Beige) !Prioritaire!
  - [639th] Uniforme de Garde (Blanc)
  - [639th] Uniforme de Garde (Vert)
  
- Veste, Plastron :
  - [639th] Garde Marksman Imperial
  
- Sac-à-dos :
  - [639th] Sac-à-dos 01
  - [639th] Sac-à-dos 02
  - [639th] Sac-à-dos 03
  - [639th] Sac-à-dos 04
  - [639th] Sac-à-dos 05
  
- Communication :
  - AN/PRC-152
  
- Jumelles :
  - [Imperium] Magnoculars
  
- Arme de poing :



## ➤ [Imperium] Laspitol



## Les Longlas :

### ▪ Arme Principale :

- [Imperium] M36 Modular Longlas
- [Imperium] M36 Modular Longlas (Beige)
- [Imperium] M36 Modular Longlas (Green)
- [Imperium] M36 Modular Longlas (Snow)



\* Les longlas de manufacture du M36 sont vivement déconseillés en-dehors des combats rapprochés. Le viseur offre un zoom maximal x10 et sacrifie la puissance pour la stabilité de tir en diminuant ainsi le recul. Donc plus précis en tir à la volée que ses congénères. Sa lunette ne dispose d'aucun dispositif de vision nocturne ou thermique.

\* Il doit être équipé manuellement de sa lunette :

- 10x Sight

## ➤ M37 Kantrael Longlas Aquila (VERSION OBLIGATOIRE)



\* Les longlas de manufacture du M37 sont conseillés car de dernière génération. Ils offrent un zoom x12 et allient puissance de feu avec praticité et rapidité de tir. La lunette dispose d'une vision nocturne et, également, d'une vision thermique forte utile que les deux autres manufactures ne possèdent pas. Ils disposent de, principalement, deux types de chargeurs :

- 5rnd Longlas Hotshot Battery (- munitions, + puissant)
- 50rnd Lasrifle Battery Red (+ munitions, - puissant)

\* Il doit être équipé manuellement de sa lunette :

- M36 Longlas Optic

- [Cadian] Longlas (667<sup>th</sup>)
- [Cadian] Longlas (700<sup>th</sup>)
- [Cadian] Longlas (776<sup>th</sup>)

## ➤ [Cadian] Longlas (836<sup>th</sup>)



\* Les longlas de manufacture cadienne disposent d'un atout tourné autour de la puissance de feu. Plus lent pour refroidir entre chaque tir, ses coups sont cependant dévastateurs. Sa lunette n'offre toutefois qu'un zoom x10 et offre une vision nocturne, mais non thermique.

### Le Désignateur Laser :

- Jumelles :
- [Imperium] Magnoculars



(Les deux outils suivants sont utilisables s'ils sont dans l'inventaire. Il suffit ensuite d'ouvrir la roue des menus ACE avec Ctrl+Windows et de les sélectionner dans la section « Equipment ».)

La table de tir :

0.408" - 419 gr (T1OW_LongLas_LasBolt)										300m ZERO			
CheyTac Intervention - 29" 1:13" twist (M-200)													
Target Range (m)	Bullet Drop (MRADs)									4mps Wind (MRADs)		1mps LEAD (MRADs)	
	1000												
100				0.6						0.0			1.0
150				0.6						0.0			1.0
200				0.4						0.0			1.0
250				0.2						0.0			1.0
300				-0.0						0.0			1.0
350				-0.2						0.0			1.0
400				-0.4						0.0			1.0
450				-0.7						0.0			1.0
500				-0.9						0.0			1.0
550				-1.2						0.0			1.0
600				-1.4						0.0			1.0
650				-1.6						0.0			1.0
700				-1.9						0.0			1.0
750				-2.1						0.0			1.0
800				-2.3						0.0			1.0
850				-2.6						0.0			1.0
900				-2.8						0.0			1.0
950				-3.1						0.0			1.0
1000				-3.3						0.0			1.0
1050				-3.6						0.0			1.0
1100				-3.8						0.0			1.0
1150				-4.0						0.0			1.0
1200				-4.3						0.0			1.0
1250				-4.5						0.0			1.0
1300				-4.8						0.0			1.0
1350				-5.0						0.0			1.0
1400				-5.3						0.0			1.0
1450				-5.5						0.0			1.0
1500				-5.8						0.0			1.0
1550				-6.0						0.0			1.0
1600				-6.2						0.0			1.0
1650				-6.5						0.0			1.0
1700				-6.7						0.0			1.0
1750				-7.0						0.0			1.0
1800				-7.2						0.0			1.0
1850				-7.5						0.0			1.0
1900				-7.7						0.0			1.0
1950				-7.9						0.0			1.0
2000				-8.2						0.0			1.0
2050				-8.4						0.0			1.0
2100				-8.7						0.0			1.0
2150				-8.9						0.0			1.0
2200				-9.2						0.0			1.0
2250				-9.4						0.0			1.0
2300				-9.7						0.0			1.0
2350				-9.9						0.0			1.0
2400				-10.2						0.0			1.0
2450				-10.4						0.0			1.0
2500				-10.6						0.0			1.0
2550				-10.9						0.0			1.0

For best results keep ammunition at ambient air temperature. Tables calculated for the above listed barrel and load with optic mounted 2" above line of bore.

La table de tir va vous permettre d'ajuster votre tir selon la distance la force du vent et la balistique de votre arme. Elle n'est utile que pour l'arme de vétéran utilisant une arme à ogive, donc « physique ». Contrairement aux armes laser. (En réalité elles en ont un très léger sur des kilomètres, mais ça reste peu perceptible.)



## Le Kestrel



Le Kestrel est un bon compagnon pour les utilisateurs d'armes balistiques. En effet, il donnera la force du vent et permettra ainsi de régler leur arme en fonction des statistiques de la table de tir.

*(Pour le régler, faites : Ctrl+Windows / Equipment / Open Kestrel 4500 / Appuyer sur le bouton « bas » jusqu'à avoir la vitesse du vent en « CROSSWIND », cela indiquera l'angle de boussole que prend le vent suivant le signe « @ ». / Ctrl+Windows à nouveau / Equipment / Show Kestrel 4500.)*

## Le Kit SSWT

Ce tripode vous permettra de vous procurer un appuie certain pour effectuer des tirs à longue distance sans tremblements.



Cet équipement est adaptable et peut être élevé comme tourné, dépend des besoins du Marksmen.

(Pour être placé : *Ctrl+Windows / Equipment / Place SSWT*)

(Pour être déplacé : *Windows / Adjust SSWT Kit OU Drag*)

(Pour être récupéré : *Windows / Pick up SSWT Kit*)

>\_Ce qu'un Marksman doit avoir sur lui

Dans son inventaire, un Marksman doit absolument avoir :

- Kestrel 4500
- Carte
- GPS
- Un nombre jugé suffisant de chargeurs, nécessite donc de tester un minimum ses armes.
- Kit SSWT
- Des bandages élastiques en quantité suffisante (20)
- Une « Headlamp »
- Lampe de torche pour voir la carte dans l'obscurité
- Des rations dans le cas d'une séparation momentanée ou long terme avec le reste du régiment.
- 4 Garrots
- Coupe-Grillage
- Pelle
- Smokes blanches et bleus
- Idem en flares
- 1 cachet d'anti-douleurs
- 1 briquet
- 1 Frag
- 1 batterie supplémentaire pour sa jumelle



>\_Equipement Vétéran

Matériel porté :



Désignation de l'équipement :

- Couvre-chef (« *patrol cap* » adapté à l'environnement) :
  - [639th] Veteran Casque Cadien
  - [639th] Veteran Casque Cadien V2
  - [639th] Patrol Cap (#au choix#)
  
- Masque :
  - [639] Masque V2 Veteran
  
- JVN (V2/V3 seulement en port du casque) :
  - [Imperium] Cadian Camonetting
  - [Imperium] Cadian Camonetting V2

- [Imperium] Cadian Camonetting V3
  
- Uniforme (*choix couleur adapté à l'environnement*) :
  - [639th] Uniforme de Vétéran (Beige) !Prioritaire!
  - [639th] Uniforme de Vétéran (Blanc)
  - [639th] Uniforme de Vétéran (Vert)
  
- Veste, Plastron :
  - [639th] Veteran Marksman Imperial
  
- Sac-à-dos :
  - [639th] Sac-à-dos 01
  - [639th] Sac-à-dos 02
  - [639th] Sac-à-dos 03
  - [639th] Sac-à-dos 04
  - [639th] Sac-à-dos 05
  
- Communication :
  - AN/PRC-152
  
- Jumelles :
  - [Imperium] Magnoculars



- Arme de poing :
  - [Imperium] Laspitol



Sniper « Lourd » :

- Fusil Balistique :
  - [639th] sniper Veteran



\* Le « fusil de sniper » vétérans est accessible, comme ce sous-chapitre l'indique, aux vétérans uniquement ; donc ceux ayant obtenue leur médaille de vétéran. Ce fusil est sans doute le meilleur outil d'extermination sorti pour nos mains de marksman dans tout l'Imperium. Toutefois, si ses ogives HE font des ravages, elles empêchent l'élimination aux environs des alliés, notamment dans les bâtiments. Les balles HV (Haute Vitesse)

sont cependant nettement moins efficaces que les balles HE. Les lunettes disposent de zoom x25 et de vision nocturne comme thermique.

\* ! ATTENTION ! : maximum 3 chargeurs de HE autorisés

\* Il doit être équipé manuellement de sa lunette, quand bien même ce fusil est compatible avec beaucoup de lunettes, nous en utilisons deux principalement. Elles sont les mêmes hormis l'apparence :

- Oracle N-variant SRS99C Scope
- Oracle N-variant SRS99D Scope

\* Enfin, le bipied doit aussi être installé manuellement :

- Bipod (Black) [AAF]
- Bipod (Black) [CSAT]
- Bipod (Black) [NATO]

-----

Avant de passer aux deux principaux chapitres, vous ne saurez dans lequel vous vous trouvez UNIQUEMENT si vous demandez à votre caporal, ou directement sergent, comment il pense vous utiliser durant la mission. Ou simplement en lui proposant votre approche et attendant sa réponse.

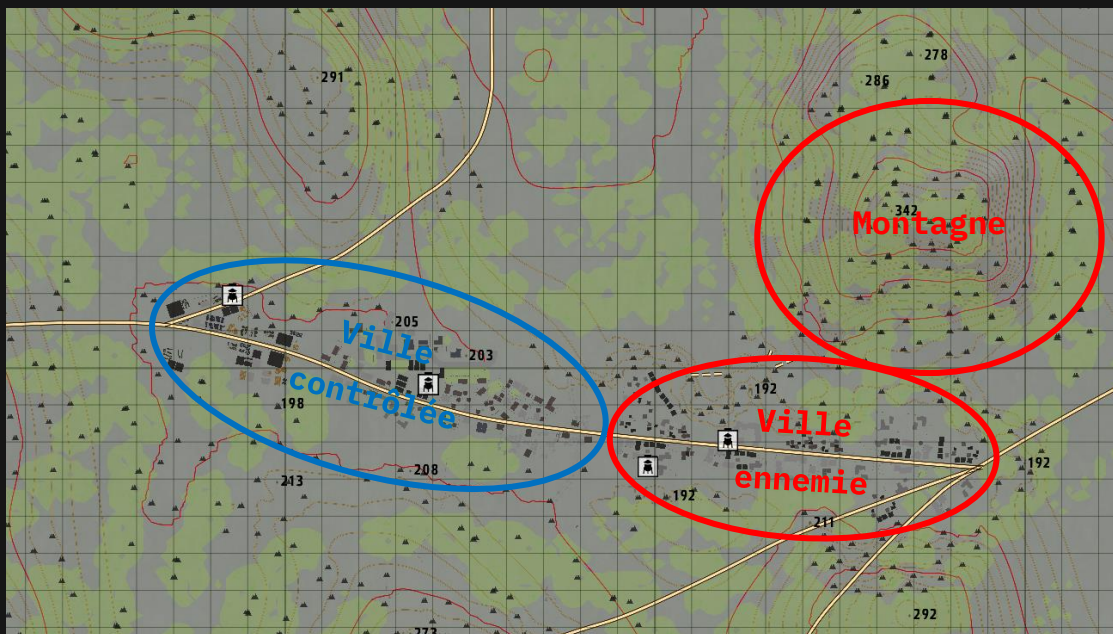
! TOUTEFOIS ! Ne remettez pas ses ordres en question (*sauf si réelle capacité tactique gâchée. A votre discrétion*). Autrement, vous serez rappelé à vos responsabilités et votre missions.



>\_Mission en support rapproché d'infanterie

>\_A savoir utiliser

La carte

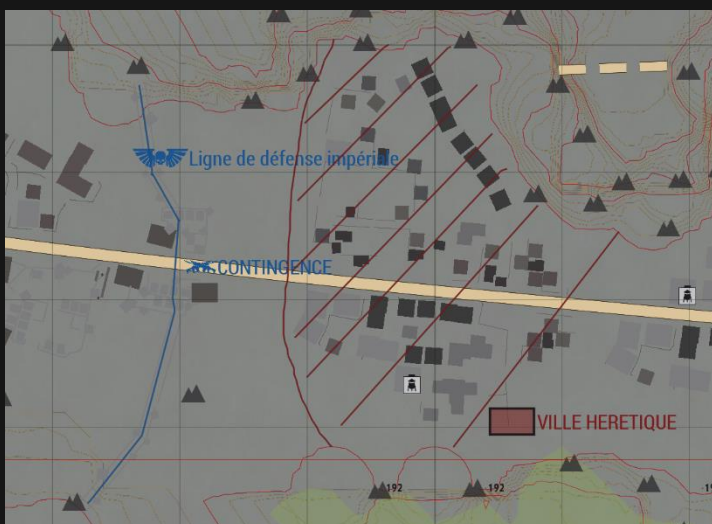


La carte sera parmi vos outils les plus utiles dans cette spécialité. Non seulement elle vous permet de vous repérer, mais également de trouver des points intéressants pour se poster.

Dans ce contexte de mission, il n'est cependant pas fort utile de l'utiliser étant donné que vous ne quitterez pas vraiment votre escouade et restez, globalement, dans la même zone de combat qu'eux si ce n'est pas exactement le cas.

Toutefois, savoir l'utiliser pour marquer des positions ennemies, cependant supposé un pré-acquis en fusilier, reste intéressant étant donné que vous y verrez de plus loin.

Mise en contexte :



Votre escouade, nommée CONTINGENCE dans cet exemple, a reçu pour ordre de tenir l'entrée de cette ville en cas d'attaque hérétique le temps que le reste du régiment se rassemble.

Suivant une demande de votre part, votre caporal vous autorise à monter dans une tour adjacente à votre position. Ceci à probable condition de faire des retours radios ou de prendre quelqu'un avec vous, le garde AT par exemple.



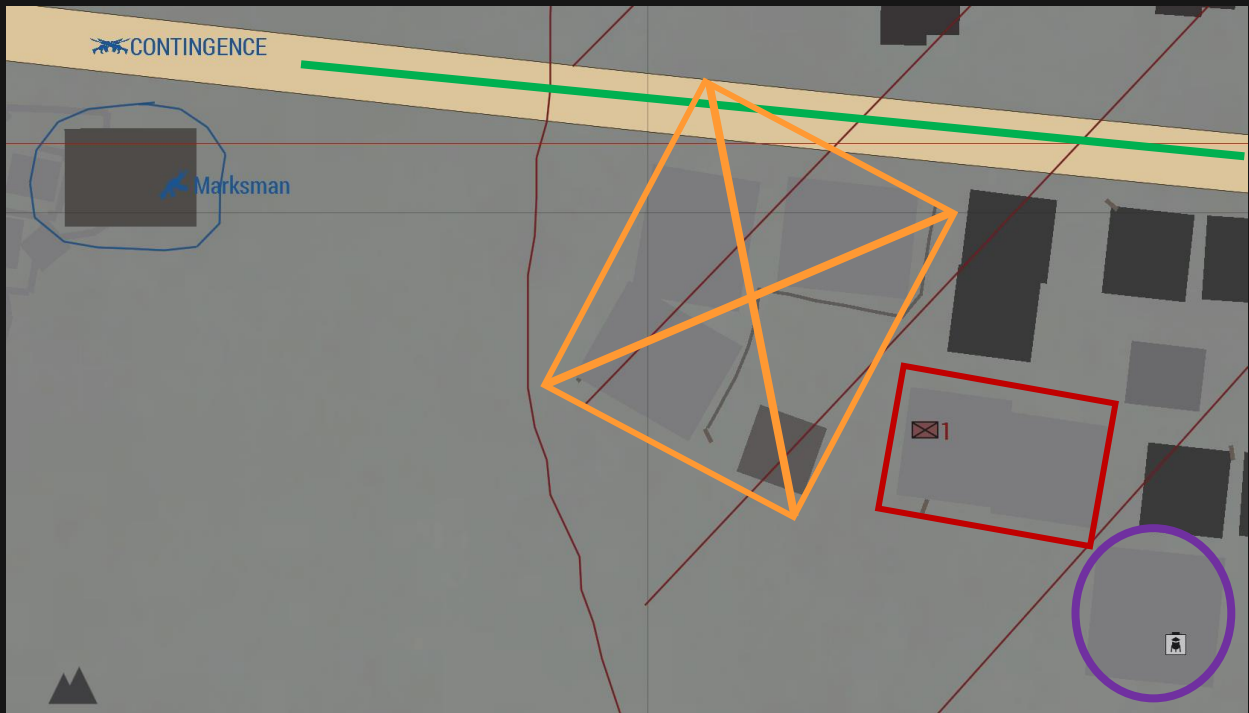
Vous allez alors prendre position, potentiellement avec votre collègue, en haut de la tour. Faisant face à la ville.

Une fois fait, vous remarquez **un ennemi sur un toit en face** (qui visiblement vous a peut-être vu. Vous vous cacherez mieux une autre fois) :





L'ennemi semble se trouver à quelques blocs de maisons de votre position. Pour le trouver sur la carte et marquer sa présence, notamment à supposer qu'il y ait plusieurs ennemis, il faut ouvrir la carte, se repérer et ensuite trouver des repères pour marquer correctement la(les) cible(s).



Ici, un moyen très simple de se repérer est à l'aide de la tour d'eau potable proche du bâtiment ennemi et de la route centrale. On remarque bien que les bâtiments devant sont inoccupés et le seul assez haut et loin de la route pour permettre une position logique, est le bâtiment en rouge ; la cible s'y trouve donc.

En réalité, dans la situation présente... Inutile de marquer quoi que ce soit, un simple tir en pleine tête suffit. Toutefois, si l'ennemi vous a remarqué et riposte, se couvrir et marquer sa position en plus d'en informer le caporal de votre escouade est une bonne option.

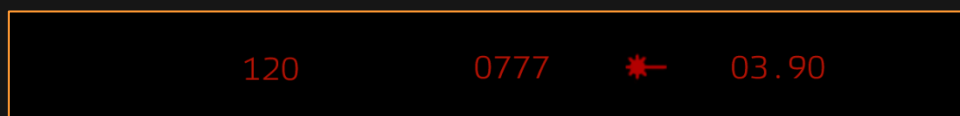
### Les jumelles

Reprenons notre contexte précédent mais cette fois-ci, mettons que l'ennemi ne semble pas être présent sur les lieux. Alors que vous observiez les abords de la ville, vous constatez des volutes de fumée à son Sud-Est. Vous attrapez vos jumelles et regardez sur une route en visuel menant à la ville et constatez ceci :



(Au passage, l'utilisation des jumelles est simple : B puis click droit, le laser s'active avec click gauche à condition d'avoir pris des batteries !).

Une véritable colonne blindée hérétique entre en ville. Pressé d'en informer vos supérieurs, vous mesurez donc la distance en mètres impériaux avec le laser :



(Autre données utiles : à gauche se trouve l'angle de la boussole et à droite votre angle par rapport au sol, « l'élévation ». Avec la distance, elles vous permettent d'obtenir les coordonnées sphériques de la cible par rapport à votre position.)

Et vous lisez donc « 777 mètres » environs. Durant la communication avec le caporal en utilisant les protocoles radios normalement acquis en formation de garde, vous glissez cette information de distance.

Ce n'est pas terminé ! Vous pouvez maintenant utiliser votre carte pour marquer la colonne blindée et même actualiser sa position :



## >\_Comment se comporter

Pour le comportement dans ce genre de mission, il n'y a pas réellement de protocole en soit à respecter mais plutôt des principes. Cette liste sera celle des plus importants à respecter mais reste non-exhaustive car en fonction du leader cela peut changer. Ci-dessous :

- I. Ne quittez pas le reste de votre escouade sauf si autorisation du leader
- II. Les ordres du leader passent devant votre rôle dans ce genre de mission = si vous vouliez vous placer et que les ordres sont contraires, alors les ordres passent avant
- III. Ainsi, demandez toujours l'autorisation de vous écarter pour prendre position
- IV. Si le leader est au sol, alors au second



- V. Dans le cas d'un chaos total, contentez-vous de couvrir votre medicae ou autre garde d'importance autant que possible
- VI. Votre fusil de précision permet des tirs parfois complexes par la distance pour les autres = éliminez les cibles dangereuses (ex : les mitrailleuses) pour vos alliés
- VII. Avertir en cas de danger lointain, oralement ou par radio
- VIII. Surveillez les petites ouvertures et les toits plus encore que les autres
- IX. Retournez les tirs à l'envoyeur. Si vous avez compris...

## >\_Mission en reconnaissance et élimination de cibles

### >\_A savoir utiliser

La carte

L'explication de l'utilisation complète de la carte sera un entraînement à part. Car bien que tout garde devrait déjà savoir lire une carte, des rappels et approfondissements sont nécessaires.

Les jumelles

**Voir sous-chapitre du même nom dans le chapitre précédent**

## Le Kestrel



Le Kestrel est un bon compagnon pour les utilisateurs d'armes balistiques. En effet, il donnera la force du vent et permettra ainsi de régler leur arme en fonction des statistiques de la table de tir.

*(Pour le régler, faites : Ctrl+Windows / Equipment / Open Kestrel 4500 / Appuyer sur le bouton « bas » jusqu'à avoir la vitesse du vent en « CROSSWIND », cela indiquera l'angle de boussole que prend le vent suivant le signe « @ ». / Ctrl+Windows à nouveau / Equipment / Show Kestrel 4500.)*

La table de tir

Utile uniquement aux tireurs vétérans.

Apprenons à lire la table de tir dans la page suivante :

# DOCUMENT DE FORMATION MARKSMAN

0.408" - 419 gr (SC_50calHE_Ball)										100m ZERO			
CheyTac Intervention - 29" 1:13" twist (M-200)													
Target Range (m)	Bullet Drop (MRADs)									mps Wind (MRADs)		mps LEAD (MRADs)	
100			-0.0							0.1		1.2	
150			-0.1							0.2		1.2	
200			-0.4							0.2		1.2	
250			-0.7							0.3		1.2	
300			-1.0							0.3		1.2	
350			-1.4							0.4		1.3	
400			-1.8							0.5		1.3	
450			-2.2							0.5		1.3	
500			-2.6							0.6		1.3	
550			-3.1							0.6		1.3	
600			-3.5							0.7		1.3	
650			-4.0							0.8		1.3	
700			-4.5							0.8		1.4	
750			-5.0							0.9		1.4	
800			-5.6							1.0		1.4	
850			-6.1							1.0		1.4	
900			-6.7							1.1		1.4	
950			-7.3							1.2		1.5	
1000			-7.9							1.3		1.5	
1050			-8.5							1.3		1.5	
1100			-9.1							1.4		1.5	
1150			-9.8							1.4		1.5	
1200			-10.5							1.5		1.5	
1250			-11.2							1.5		1.6	
1300			-12.0							1.7		1.6	
1350			-12.7							1.8		1.6	
1400			-13.5							1.9		1.6	
1450			-14.3							2.0		1.6	
1500			-15.2							2.0		1.7	
1550			-16.1							2.1		1.7	
1600			-17.0							2.2		1.7	
1650			-17.9							2.3		1.7	
1700			-18.9							2.4		1.8	
1750			-19.9							2.5		1.8	
1800			-21.0							2.6		1.8	
1850			-22.0							2.7		1.8	
1900			-23.2							2.8		1.9	
1950			-24.3							2.9		1.9	
2000			-25.5							3.0		1.9	
2050			-26.8							3.1		1.9	
2100			-28.1							3.2		2.0	
2150			-29.4							3.3		2.0	
2200			-30.8							3.4		2.0	
2250			-32.2							3.5		2.0	
2300			-33.7							3.6		2.1	
2350			-35.2							3.7		2.1	
2400			-36.8							3.9		2.1	
2450			-38.5							4.0		2.1	
2500													
2550													

For best results keep ammunition at ambient air temperature. Tables calculated for the above listed barrel and load with optic mounted 2.5" above line of bore.



Explications des encadrés :

1. Le premier encadré **(1)** permet d'informer à quelle distance la balle va commencer à tomber. Les tests sur ce fusil montrent que la balle tombe presque nettement à 867 mètres. Pour la suite, nous nommerons cet effet le « drop » car c'est son nom en haut-gothique.
2. Ce deuxième cadre **(2)** indique, par rapport à ce « drop », quel est le réglage d'élévation, donc l'axe vertical, du canon en milliradians à effectuer par rapport à la distance avec la cible. *(Ce réglage se fait avec l'arme en main en utilisant les touches de base PageUp et PageDown.)*
3. Cependant, le vent peut également influencer la trajectoire des balles horizontalement sur le viseur. Pour cela, après avoir utilisé le Kestrel pour récupérer les informations sur le vent, le troisième encadré **(3)** vous donne les milliradians à changer sur l'axe horizontal. *(Ce réglage se fait avec l'arme en main en utilisant les touches de base Ctrl+PageUp et Ctrl+PageDown.)*

ATTENTION :

Sur l'axe horizontal, la modification doit être apportée en conséquence du sens du vent par rapport à la cible ! Si le vent arrive de la droite vers la gauche, alors il faut régler le viseur vers la GAUCHE. Si le vent arrive de la gauche vers la droite, alors il faut régler le viseur vers la DROITE. Car en poussant le viseur vers un côté, on décale le canon de l'arme dans l'autre sens.

Voyons cela avec un exemple en page suivante :

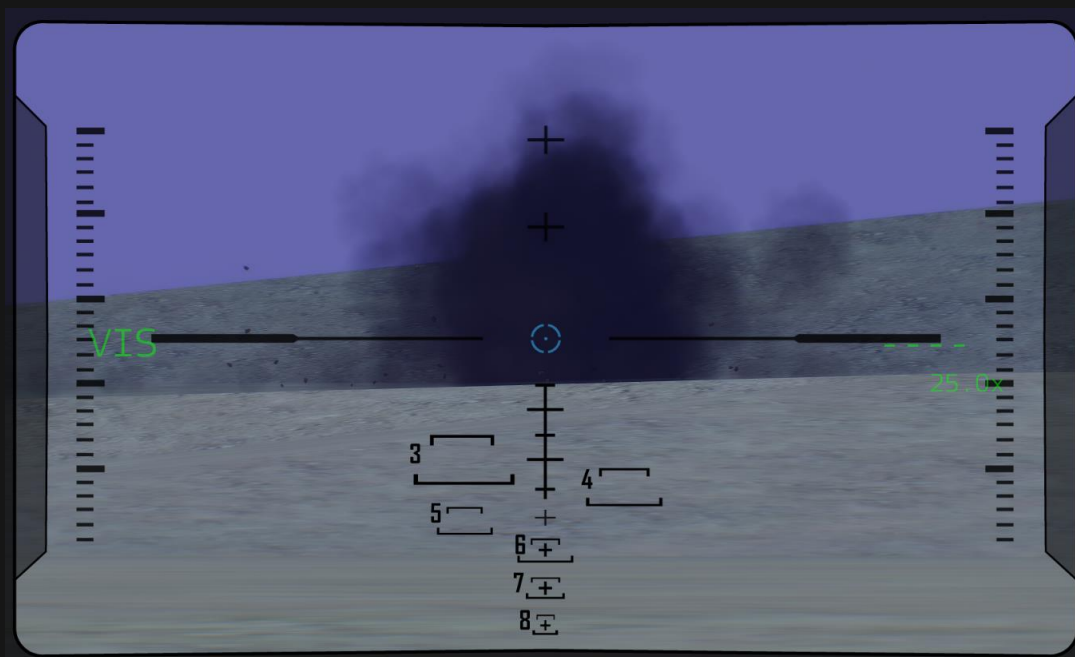
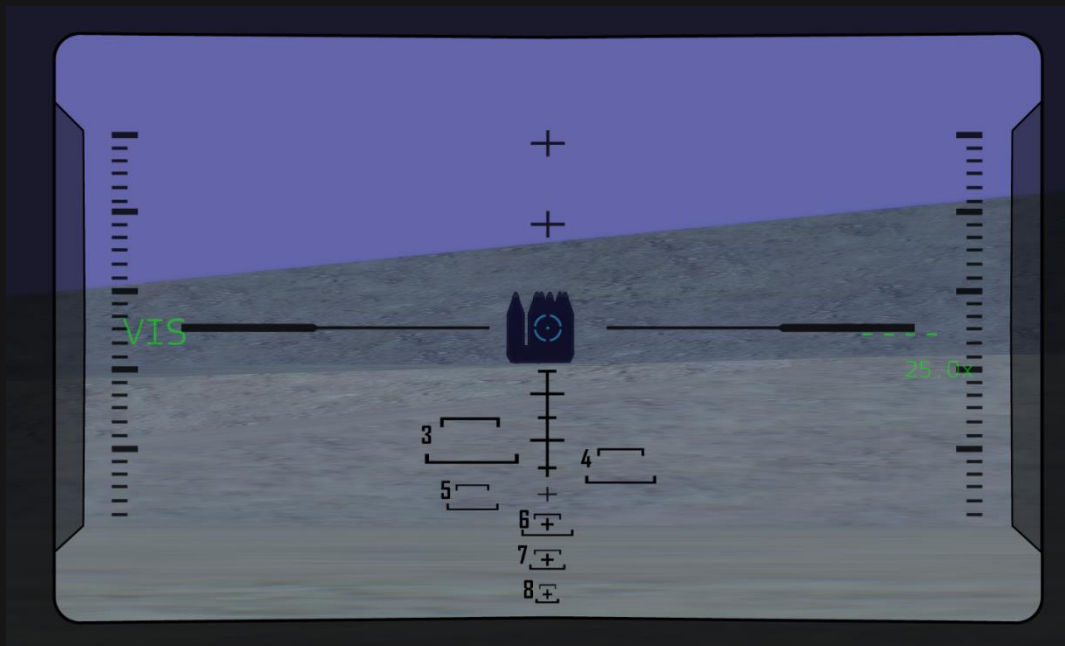


Comme nous pouvons le voir, la cible se trouve à 1712 mètres et le vent va à une vitesse de 1.9 m/s en direction 167°. Donc globalement vers le sud. Nous visons vers l'ouest à peu près. La table a été configuré pour un vent de 4 m/s et la conversion est linéaire.

Donc, en utilisant la table :

- Je lis ma distance avec la cible de 1712 mètres environs, ça se rapproche le plus de 1700 mètres donc je prends la valeur en MRADs en fonction, soit -18.9 MRADs. Le « - » signifie que l'on baisse la lentille de la lunette, donc que l'on augmente l'élévation du canon par rapport à la visée. Cela apparaîtra bien en positif lors du réglage.
- Je lis mon vent, de 1.9 m/s, donc presque 2 m/s. Or les données sont pour un vent à 4 m/s. Créons notre conversion :  $2/4 = 0.5$ , soit 50%. Ainsi, je lis sur la table que pour un vent à 4 m/s à 1700 m, il faut 2.4 MRADs.  $2.4 \times 0.5 = 1.2$  MRADs.

Une fois la mire du viseur réglée, visons directement la cible et tirons :



Cible ainsi acquise et anéantie. Le ciblage est tout un art et ne peut espérer être maîtrisé par la connaissance théorique, seule la pratique définit un bon Marksman d'un mauvais.

## >\_Comment se comporter (protocole)

Concernant le protocole dans ce genre de mission, voici celui précédemment créé par l'ex-sergent immatriculé 01204, surnommé « Rin », qui reprend exactement comment agir. Voici :

Protocole global :

- Protocole pré-engagement :
  - Se placer confortablement
  - Mettre à disposition ses équipements (kit SSWT par exemple)
  - Vérifier arme et équipements secondaires
  - Obtenir l'état de la cible (Unité/Spécialisation)
  - Obtenir l'azimut de la cible (« Degrés cardinaux »)
  - Obtenir la distance de la cible (Mètres)
  - Transmission des informations au chef d'escouade (si adéquat)
  - Si besoin, se repositionner pour une meilleure fenêtre de tir (SSWT kit ou position de tir)
  - Déployer son bipied
  - Commencer le protocole d'engagement
  
- Protocole d'engagement :
  - Utiliser l'organe de visée
  - Régler l'organe de visée en fonction du vent et de la distance
  - Tirer une fois en tir direct ou en cloche selon la distance
  - Confirmer l'impact et/ou l'élimination
  - Parcourir le protocole de post-engagement
  - Réitérer le protocole jusqu'à fin d'engagement à chaque tir.
  
- Protocole de post-engagement :

- Si cible non atteinte, réitérer les protocoles de pré-engagement suivi du protocole d'engagement
- Si arme vide, insertion d'un nouveau chargeur
- Si arme (à nouveau) pleine et d'autres cibles présentes, reprendre le protocole de pré-engagement

Evidemment, il est peu probable que ces protocoles soient suivis à la lettre et ils seront forcément adaptés. Ils permettent simplement de fournir une méthode à suivre une fois arrivé sur les lieux précédemment désignés sur carte pour observation.