



SECRET DEFENSE

Compte-Rendu GUANTANAMO

Emetteur	Destinataire	Date	Communication
CDT FREDI	Etat Major LC2	26/02/2014	Restreinte

Lieu de l'OPEX : TOROPARK (ROUEN)

Date de l'opération : 23/02/14

Opérateurs LC2 présents : AKI, FREDI, YAKIN, TONYTOCA, KLAI, ZYZ, DOGO

Conditions météo : Ensoleillé 6/9°C, terrain gras

Billes utilisées : TORO précision

Arrivée de la Team 8H00, préparatifs et armement, accueil chaleureux des TAG'EURE

Pendant nos préparatifs, nous retrouvons nos Alliés des F.R.A.P venus au nombre de 6 (ULRICH, YAGO, IMO, et 3 autres dont je n'arrive jamais à retenir l'indicatif mais qui n'enlève rien de leur importance humaine et tactique...) Les F.R.A.P joueront également dans le camp des « détenus ».

Nous retrouvons également la LEGION 62 qui sera du côté des USP...

AKI désigne les Binômes : DOGO/YAKIN ZIZ/TOCA/AKI KLAI/FREDI

Début du briefing 10H00

Ordre de Mission :

- Evasion de la prison par la neutralisation des gardiens à l'aide de couteaux et de 2 lanceurs de poing.
- prise de l'armurerie ou nous avons laissé nos lanceurs et nos munitions.
- prise de l'infirmerie avec son MEDIC (atout stratégique pour les détenus : point de « respawn »)
- Recherche de la station radio et réparation de l'antenne pour demande de renfort, Nous aurons alors droit aux talkies...

- Recherche du directeur de la prison

Forces en présence :

- 20 à 25 détenus environ
- 40 à 45 USP environ

Début de Partie :

Nous sommes emmenés par nos 6 gardiens dans nos cellules dans une folle ambiance de colonie de vacances... En cellules, ambiance « Fleury », le GN est respecté à fond !!! C'est pendant la promenade que l'initiative est prise, les 6 gardiens tombent rapidement... objectif : l'armurerie qui est gardée par deux hommes en arme et nous n'avons que 2 lanceurs de poing...

Les 2 gardes tombent rapidement également, nous donnant l'accès à nos armes avec loader 30 billes mais les munitions sont enfermées dans des caisses cadénassées. Les clefs sont à chercher sur les gardiens... Deux groupes se forment: un pour la prise de l'infirmierie et l'autre pour la recherche des clefs.

Nos 2 Teams sont séparés :

- KLAI/FREDI/IMO/YAGO et d'autres détenus pour prendre l'infirmierie et la tenir
- AKI/TOCA/DOGO/YAKIN/ZIZ/ULRICH et d'autres détenus pour les clefs et le reste de la mission...

La recherche des clefs prend beaucoup de temps et les forces des USP progressent très rapidement. Leur objectif principal est apparemment de reprendre l'infirmierie pour couper l'atout stratégique qu'elle représente... et ainsi extraire le MEDIC et le gardien détenus en otages.

A l'infirmierie, nous sommes sérieusement pris à parti par l'USP et nous sommes vite coupés de toutes communications avec le reste des détenus qui cherchent le site de la station radio... alors que les clefs ont été récupérées. Nous entendons AKI et ULRICH se battre comme des lions pendant que l'infirmierie tombe sous l'assaut des USP...

Dans les hauteurs du terrain, l'autre groupe, accroché par l'autre partie des USP, a enfin trouvé la station radio. Les renforts sont demandés et une partie des TAG'EURE nous rejoint...

C'est la fin de la première partie de la journée et l'heure de la pause déjeuné... Le temps se fige et nous reprendrons aux places que nous avons laissées.

13h00 : Nous reprenons le jeu... YAGO, IMO, KLAI, FREDI et YAKIN et d'autres détenus entrent sur le terrain avec les renforts constitués de quelques membres de TAG'EURE. Objectif : faire la liaison avec le reste des détenus (AKI/TOCA/ULRICH/DOGO/ZIZ et d'autres détenus...) pris à partie par l'USP dans le haut du terrain... Notre « RESPAWN » est tout en haut du terrain et coupé d'accès par une partie des USP.

Le combat fait rage dans la partie cellules du terrain et la jonction avec le reste des détenus est ralentie et très difficile par la résistance et le contournement des USP qui nous bloquent sur 2 fronts : avant et arrière. Nous n'avons aucunes nouvelles de l'avancement des investigations de l'autre groupe de détenus qui cherchent toujours le directeur de la prison... Nous sommes toujours séparés et les communications radio sont très difficiles.

La Fin de la deuxième partie de jeu est sonnées pour je ne sais quelle raison... Avons-nous récupéré le directeur de la prison, avons-nous été vainqueur des USP ???

La Troisième et dernière partie de cette journée commence et l'objectif des USP, à présent, est de remettre tous les détenus en cellules (sans les tuer, si possible...) La défense s'organise autour de l'infirmier et cette fois ci LC2 et F.R.A.P sont réunis et au complet... Je vous rappelle que le rapport de force est de 1 contre 2...

Les détenus prennent place pour défendre très haut... YAKIN/KLAI/AKI/FREDI en première ligne. TOCA est notre Médecin en binôme avec DOGO. ZIZ est avec ULRICH pour tenir l'infirmier. IMO/YAGO et d'autres FRAP et détenus sont également en première ligne.

L'USP passe à l'attaque et progresse efficacement sous l'appui de leur « FEU »... La distance d'engagement est très grande et on en prend plein la G... mais la première ligne tient bon et TOCA fait un boulot de dingue à aller soigner tout ce petit monde qui ne fait que l'appeler de partout... Ambiance « Stalingrad »...

Le manque de munition se fait sentir au bout de 30mn de résistance acharnée et nous voyons des membres des USP sortir au fur et à mesure (Tué, manque d'air ou de bille ???) Cela remonte le moral... On passe en mode « Fort ALAMO » mais Une idée de contre-attaque avec le reste de billes qu'il nous reste, organisée par AKI, prend forme... pendant qu'un détenu d'une autre TEAM use de ruse et sort 5 USP au couteau !!! Tous les membres de toutes les équipes déjà « sortis » du jeu sont massés au filet pour regarder le dénouement de cette dernière partie de journée. YAKIN/AKI et DOGO entament la contre-attaque avec ZIZ/ULRICH et d'autres et remontent sur les USP pour nettoyer et sécuriser le terrain.

Les prisonniers ne retourneront pas en cellule !!!

Bilan de la journée

- Organisation : bonne
- Ambiance : très bonne, accueil des TAG'EURE excellente, c'est toujours un plaisir de revoir les F.R.A.P et nous avons enfin pu rencontrer CAPONE des LEGIONS 62 qui est très sympathique également...
- Terrain : très pentu et difficile, peut-être trop petit pour 60 à 70 joueurs en MILSIM ?
- impression personnelles : J'ai passé une excellente journée et je remercie les organisateurs des TAG'EURE et tous leurs membres de nous avoir invité pour cet OPEX qui valait la peine d'être vécu ! BRAVO les gars...
- J'en profite pour remercier mes « frères d'arme » pour ce bon moment passé en leur compagnie.

- **FIN DE TRANSMISSION** -