



PENGUIN ASSAULT GROUP · MILSIM SEMI-RP ARMÉE FRANÇAISE

Dotations

La PAG opère en camouflage Centre Europe (CE / CCE). Tout le monde s'habille pareil : seul le béret change selon la classe. Ce guide fixe ce qui est imposé, ce qui est au choix et ce qui relève de la personnalisation.

Chaque soldat part avec la dotation commune, plus la dotation de son rôle du jour. On ne prend une arme spécialisée qu'avec la certification correspondante : le mod enregistre une infraction sinon. Les quantités sont un repère pour une mission standard, le chef de groupe peut les adapter. Les optiques jusqu'à x4 et tous les accessoires d'arme sont libres : poignées, interfaces, organes de visée, cache-flammes, baïonnette.

Les cinq règles

- 1. Haut et pantalon toujours en Centre Europe. Aucun autre camouflage sur le corps : ni Multicam, ni Daguet, ni Tundra, ni noir, ni beige.
- 2. Dans la base : béret de sa classe sur la tête. Le casque se met avant le départ en mission. Le gilet et le sac peuvent se porter à la base, en attente.
- 3. Le gilet et le sac sont ceux de son rôle du jour. On ne prend pas le gilet de mitrailleur sans la certification.
- 4. Un seul béret à la fois, parmi ceux auxquels on a droit. Le bleu ciel est réservé aux invités d'un autre groupe.
- 5. Les personnalisations autorisées sont listées par emplacement. Ce qui ne figure pas dans ce guide est interdit.

- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

02	Tenue du soldat
04	Équipages et pilotes
05	Le béret de sa classe
06	Dotation commune
08	Fusilier
09	Mule
11	Grenadier (lance-grenades)
12	Mitrailleur

13	Tireur de précision
15	Infirmier et médecin
17	Chef de groupe et officier
18	Opérateur radio
19	Logisticien et conducteurs
20	Équipage blindé et pilote
21	Sapeur et antichar



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Tenue du soldat

Une seule tenue pour tout le monde, de la recrue à l'officier, à la base comme en mission. Seul le béret distingue les classes.

Tête *

AU CHOIX

* Dans la base : béret de sa classe, voir le tableau des bérets. Le casque se met avant le départ en mission. Le MSA TCNVG CCE est le casque recommandé, le casque de combat F3 reste autorisé.



★ MSA TCNVG CCE — recommandé



Casque de Combat F3

Haut

AU CHOIX

Chemise de combat, corps CE ou corps vert, ou veste F3. Manches longues ou relevées.



Chemise de combat F3 - Centre Europe



Chemise de combat F3 manche relever - Centre Europe



Chemise de combat F3 - Centre Europe OD



Chemise de combat F3 manche relever - Centre Europe OD



Veste de combat F3 - Centre Europe



Veste de combat F3 manche relevée (Centre Europe)

Pantalon

IMPOSÉ



Pantalon de combat F3 - Centre Europe

Gilet

IMPOSÉ

Le gilet SMB de son rôle du jour : fusilier, mitrailleur, tireur de précision, auxiliaire sanitaire, chef de groupe.



Gilet de Combat SMB - Grenadier Voltigeur (Fusilier)



Gilet de Combat SMB - Mitrailleur



Gilet de Combat SMB - Tireur de précision SCAR-H



Gilet de Combat SMB - Auxiliaire sanitaire



Gilet de Combat SMB - Chef de groupe

Ceinture

AU CHOIX



Ceinture De Combat SMB



WAS Ceinture de combat OD



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Tenue du soldat (suite)

Sac

AU CHOIX

Le Tecpack de son rôle. Le 30 L pour une mission courte, le 70 L pour la logistique ou une mission longue.



TECPACK 45L



TECPACK 30L.



TECPACK 45L Grenadier



TECPACK 45L Minimi



TECPACK 45L AuxSan



Tecpack 45L ER314



TECPACK 70L

Chaussures

PERSONNALISATION LIBRE

Noires ou brunes. La BMJA noire est la chaussure de cérémonie.



Haix Nepal Pro



Meindl



Timberland Pro



BMJA

Gants

PERSONNALISATION LIBRE



gants de combat



gants de combat V2

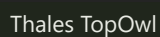
PAG · GUIDE DES DOTATIONS · TENUE DU SOLDAT (SUITE)

03

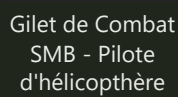
PERSONNALISATION LIBRE

Uniquement à bord ou en route vers l'engin. Le reste est la tenue du soldat.

AU CHOIX



IMPOSÉ



IMPOSÉ





Le béret de sa classe

Porté à la base. En cas de cumul, on choisit parmi ceux auxquels on a droit.

						
Recrue, avant la FGI	Soldat, remis à la FGI	Logisticien	Instructeur habilité	Officier	Vétéran, 100 missions	Invité d'un autre groupe



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Dotation commune

Tous

Ce que tout soldat a sur lui, quel que soit son rôle. Les fiches suivantes ne listent que ce qui change.

Radio

IMPOSÉ

Une radio individuelle par soldat.



Thalès ER328

Caméra de casque

IMPOSÉ

Obligatoire pour tout le monde, fixée sur le casque (emplacement « Camera » du MSA TCNVG CCE ou du casque F3). On l'allume au départ en mission depuis le menu radial : le PC de la base suit l'opération en direct. Deux couleurs au choix.



Caméra de casque



Caméra de casque (noire)

Navigation

IMPOSÉ

Carte, lampe et la montre GPS Tactix Bravo, obligatoire pour tout le monde : elle sert aussi de boussole.



Carte (OTAN)



Tactix Bravo GPS Smartwatch Black



Lampe-torche

Soins individuels

IMPOSÉ

4 bandages, 1 garrot, 1 morphine, 1 pansement thoracique et 1 solution saline. Ce matériel n'est pas pour toi : il sert à soigner ton binôme, et c'est le sien qui te sauvera. La solution saline se donne à l'infirmier, c'est lui qui perfuse. Un blessé qui saigne meurt en 10 minutes, un cœur arrêté en 15 : on arrête le sang d'abord, on masse ensuite, l'infirmier fait le reste. Tout autre matériel médical est réservé aux soignants.



Bandage



Garrot



Morphine auto-injectable



Pansement thoracique



Solution saline

Grenades

AU CHOIX

2 grenades au maximum, offensive ou défensive, et 1 fumigène blanc.



GR MA OF F1



GR MA DEF



GR MA FUM Blanche



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Dotation commune (suite) Tous

Arme de poing

AU CHOIX

Facultative, avec 2 chargeurs.



★ Glock 17 Gen 5
— recommandé



PAMAS G1



Chargeur Glock
9x19 17 cps



Chargeur 15 balles
M9 9 × 19 mm

Arme de poing de l'officier

AU CHOIX

Réservé aux officiers, lieutenant et capitaine, à la place du Glock ou du PAMAS. Avec 2 chargeurs.



PA MAC 50



9Rnd PA-MAC 50
FMJ

Vision nocturne

AU CHOIX

Uniquement pour une mission de nuit, sur ordre.



Thalès O-NYX Tan



Thalès BI-NYX Tan

Écusson

IMPOSÉ



Écusson PAG



Écusson PAG
(veste)

Matériel facultatif

PERSONNALISATION LIBRE

Au choix de chacun, si la place le permet : la crème de camouflage, 2 serflex pour faire un prisonnier, le périscopes pour observer sans s'exposer.



Crème de camouflage



Serflex



Périscopes



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Fusilier FGI

Le soldat sans spécialité, dès la FGI validée. C'est aussi la dotation de la recrue accompagnée.

Arme principale

AU CHOIX

Le HK416 F-S est le fusil recommandé. Le FAMAS reste autorisé.



★ HK416 F-S —
recommandé



Famas Valorisé



FAMAS F1

Munitions

IMPOSÉ

7 chargeurs : 1 engagé et 6 en poches. Balles ordinaires, ou mixtes avec traçantes.



30Rnd HK416 BO
F5



30Rnd HK416
BO/BT F5



30Rnd PMAG BO
F5



30Rnd PMAG
BO/BT F5



BO 25Rnd FMJ
SS109



BO/TR 25Rnd FMJ
SS109



BO 25Rnd FMJ F1



BO/TR 25Rnd FMJ
F1/F1A

Gilet et sac

IMPOSÉ



Gilet de Combat
SMB - Grenadier
Voltigeur (Fusilier)



TECPACK 45L



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Mule

Sans certification

Le pourvoyeur du groupe : il porte le gros sac et ravitaille ses coéquipiers pendant la mission. Aucune certification n'est demandée, la FGI suffit. Une mule par groupe, désignée par le chef de groupe.

Arme principale

AU CHOIX

Le fusil du fusilier, avec 5 chargeurs pour soi : la place sert aux autres.



★ HK416 F-S — recommandé



Famas Valorisé



FAMAS F1

Sac

IMPOSÉ

Le Tecpack 70 L, le plus gros sac de l'arsenal.



TECPACK 70L

Chargeurs du groupe

IMPOSÉ

12 chargeurs de fusil, du modèle que porte le groupe.



30Rnd HK416 BO F5



30Rnd HK416 BO/BT F5



30Rnd PMAG BO F5



30Rnd PMAG BO/BT F5



BO 25Rnd FMJ SS109



BO/TR 25Rnd FMJ SS109



BO 25Rnd FMJ F1



BO/TR 25Rnd FMJ F1/F1A

Munitions des spécialistes

AU CHOIX

Selon la composition du groupe : 3 boîtes de Minimi s'il y a un mitrailleur, 6 grenades de 40 mm s'il y a un grenadier, 3 chargeurs de SCAR-H s'il y a un tireur de précision. Sans spécialiste, on remplace par 6 chargeurs de fusil de plus.



100Rnd Minimi BO



100Rnd Minimi BO/BT



AMF 40mm HE M406



AMF HEDP M433



Chargeur SCAR-H (7,62 × 51 mm OTAN)



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Mule (suite)

Sans certification

Réserve médicale

IMPOSÉ

Pour l'infirmier du groupe, qui vient se servir : 4 solutions salines et 8 bandages.



Solution saline



Bandage

Chargeurs d'arme de poing

AU CHOIX

2 chargeurs pour le groupe.



Chargeur Glock
9x19 17 cps



Chargeur 15 balles
M9 9 × 19 mm

Gilet

IMPOSÉ



Gilet de Combat
SMB - Grenadier
Voltigeur (Fusilier)

PAG · GUIDE DES DOTATIONS · MULE (SUITE)

10



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Grenadier (lance-grenades) LG

Le fusil équipé du lance-grenades HK269 et ses munitions de 40 mm.

Arme principale

AU CHOIX

★ HK416 F-S
HK269 —
recommandé

HK416 F-C HK269

Munitions

IMPOSÉ

7 chargeurs comme le fusilier.

30Rnd HK416 BO
F5

30Rnd HK416
BO/BT F5

30Rnd PMAG BO
F5

30Rnd PMAG
BO/BT F5

Grenades de 40 mm

IMPOSÉ

8 explosives au maximum, HE ou HEDP, et 3 fusées éclairantes ou de signalisation.

AMF 40mm HE
M406

AMF HEDP M433

Fusée blanche
M583A1 40 mm

Fusée verte M661
40 mm

Fusée rouge M662
40 mm

Gilet et sac

IMPOSÉ

Gilet de Combat
SMB - Grenadier
Voltigeur (Fusilier)

TECPACK 45L
Grenadier



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

MitrailleurMG

L'appui-feu du groupe. Une seule mitrailleuse par groupe, deux sur ordre.

Arme principale

AU CHOIX

La Minimi en 5,56 mm est l'arme du mitrailleur de groupe. La MAG 58 en 7,62 mm se prend sur ordre du chef de groupe, pour un appui lourd.



★ FN Minimi MK3
— recommandé



FN Minimi F1



FN MAG58

Munitions

IMPOSÉ

Minimi : 4 boîtes de 100. MAG 58 : 2 bandes de 200. Un fusilier peut porter une boîte de plus.



100Rnd Minimi BO



100Rnd Minimi
BO/BT



200Rnd MAG 58
7.62X51mm
4BO/1TRC

Optique

AU CHOIX



Scrome J4 F1
Minimi F1



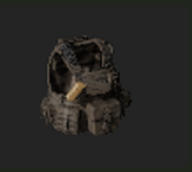
Elcan Specter



Aimpoint CompM5

Gilet et sac

IMPOSÉ



Gilet de Combat
SMB - Mitrailleur



TECPACK 45L
Minimi



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Tireur de précision TP

Le tireur du groupe, et le binôme de tir longue distance avec la PGM.

Arme principale

AU CHOIX

Le SCAR-H PR est l'arme du tireur de précision de groupe. La PGM Hécate II est une arme anti-matériel : sur ordre uniquement, en binôme avec un observateur.



★ FN SCAR-H PR
— recommandé



FR-F2



PGM Hécate II
Polymer RIS



PGM Hécate II Bois
RIS

Munitions

IMPOSÉ

SCAR-H : 7 chargeurs. FR-F2 : 8 chargeurs. PGM : 5 chargeurs.



Chargeur SCAR-H
(7,62 × 51 mm
OTAN)



10Rnd FRF2 BO
M62



10Rnd FRF2 AP



7Rnd 12.7X99 PGM
Hecate II PEI

Lunette

AU CHOIX

Les optiques au-dessus de x4 sont réservées à cette certification.



Schmidt & Bender
3-20x50



Schmidt & Bender
8X24 Mildot CC



Scrome J8



Scrome J10

Observation

IMPOSÉ

Un télémètre pour le tireur ou son observateur.



Leica Vector IV

Aides au tir

IMPOSÉ

Réservées à cette certification. Les tables donnent la correction à afficher sur la lunette, réglable en hausse et en dérive ; l'anémomètre donne le vent et la température.



Tables balistiques
(mrad)



Anémomètre
Kacetrel 4500

PAG · GUIDE DES DOTATIONS · TIREUR DE PRÉCISION

13



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Tireur de précision (suite) TP

Gilet et sac

IMPOSÉ

Le gilet correspond à l'arme emportée.



Gilet de Combat
SMB - Tireur de
précision SCAR-H



Gilet de Combat
SMB - Tireur d'élite
PGM Hecate



TECPACK 30L.



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Infirmier et médecin

MEDIC

Le soignant du groupe. Il se bat comme un fusilier, mais sa priorité est de garder les autres en vie. L'infirmier arrête le sang, perfuse, relance le cœur et réveille ; le médecin ajoute les gestes invasifs et les médicaments du cœur. Ce matériel pris à l'arsenal sans la certification est une infraction.

Arme principale

AU CHOIX

Le fusil du fusilier, avec 5 chargeurs pour laisser la place au matériel médical.



★ HK416 F-S — recommandé



Famas Valorisé



FAMAS F1

Infirmier : arrêter le sang

IMPOSÉ

Pour une escouade de 8 : 12 bandages, 4 garrots, 4 pansements thoraciques, 8 solutions salines. Une poche rend un quart du sang : il en faut 2 à 3 pour remettre debout un blessé grave. Chaque soldat porte aussi la sienne, et la Mule garde une réserve.



Bandage



Garrot



Pansement thoracique



Solution saline

Infirmier : relancer et réveiller

IMPOSÉ

4 morphines, 4 épinéphrines pour l'arrêt cardiaque (avec le massage), 3 carbonates d'ammonium pour réveiller un inconscient, 1 naloxone en cas de surdose de morphine, 1 masque à oxygène.



Morphine auto-injectable



Épinéphrine



Carbonate d'ammonium (sels)



Naloxone



Masque à oxygène

Médecin : en plus

IMPOSÉ

Réservé à la certification Médecin, en plus de tout le matériel de l'infirmier : 1 kit médical, 2 tubes King LT pour garder les voies aériennes libres, 2 kits d'exsufflation pour le pneumothorax sous tension, 2 métoprolols (cœur trop rapide), 2 phényléphrines (tension trop basse).



Kit médical



Tube laryngé King LT



Kit d'exsufflation (NCD)



Métoprolol



Phényléphrine

Fumigènes

AU CHOIX

2 fumigènes blancs pour couvrir une évacuation.



GR MA FUM Blanche



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Infirmier et médecin (suite)

MEDIC

Gilet et sac

IMPOSÉ



Gilet de Combat
SMB - Auxiliaire
sanitaire



TECPACK 45L
AuxSan



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Chef de groupe et officier

CDG

Celui qui commande. Son arme est sa radio et sa carte.

Arme principale

AU CHOIX

Le fusil du fusilier, ou la version courte.



★ HK416 F-S — recommandé



Famas Valorisé



FAMAS F1



HK416 F-C

Observation

IMPOSÉ



Leica Vector IV



Thales OB 72 Sophie



APX M241

Signalisation

IMPOSÉ

Les fumigènes de couleur sont réservés au chef de groupe et à l'opérateur radio : vert pour ami, rouge pour ennemi, jaune pour évacuation.



GR MA FUM Vert



GR MA FUM Rouge



GR MA FUM Jaune

Gilet et sac

IMPOSÉ



Gilet de Combat SMB - Chef de groupe



TECPACK 45L

PAG · GUIDE DES DOTATIONS · CHEF DE GROUPE ET OFFICIER

17



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Opérateur radio

OR

Le lien avec la base et les autres groupes. Il reste à portée de voix du chef de groupe.

Arme principale

AU CHOIX

Version courte recommandée, le sac radio est encombrant.



★ HK416 F-C — recommandé



HK416 F-S

Radio longue portée

IMPOSÉ

Le Tecpack avec la radio ER314 est réservé à cette certification.



Tecpack 45L ER314

Signalisation

AU CHOIX



GR MA FUM Vert



GR MA FUM Rouge



GR MA FUM Jaune

Gilet

IMPOSÉ



Gilet de Combat
SMB - Grenadier
Voltigeur (Fusilier)

PAG · GUIDE DES DOTATIONS · OPÉRATEUR RADIO

18



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Logisticien et conducteurs

LOGI · VL · PL

Ceux qui roulent, ravitaillent et réparent.

Arme principale

IMPOSÉ

La version courte, plus pratique en cabine. 5 chargeurs.



HK416 F-C

Outils

IMPOSÉ



Clé de réparation



Récipient à carburant

Gilet et sac

IMPOSÉ

Le 70 L pour transporter du matériel.



Gilet de Combat
SMB - Grenadier
Voltigeur (Fusilier)



TECPACK 70L

PAG · GUIDE DES DOTATIONS · LOGISTICIEN ET CONDUCTEURS

19



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Équipage blindé et pilote

BLINDE · PILOTE

À bord d'un engin, on emporte le minimum.

Arme principale

AU CHOIX

La version courte avec 3 chargeurs. Le pilote peut partir avec la seule arme de poing de la dotation commune.



HK416 F-C

Outils

IMPOSÉ

Pour l'équipage blindé.



Clé de réparation



- IMPOSÉ
- AU CHOIX
- PERSONNALISATION LIBRE

Sapeur et antichar

GENIE · AT

Le sapeur ouvre la route et protège la position : il détecte et neutralise les mines, enterre les siennes, creuse et fortifie. La partie antichar reste en attente : l'arsenal ne contient pas encore de lance-roquettes ni de charges explosives.

Arme principale

AU CHOIX

Le fusil du fusilier, avec 5 chargeurs pour laisser la place au matériel.



★ HK416 F-S — recommandé



Famas Valorisé



FAMAS F1

Déminage

IMPOSÉ

Réservé à la certification Sapeur. Le détecteur repère les mines et tout objet métallique enterré ; l'interrupteur homme mort se relie aux explosifs de l'inventaire.



Détecteur de mines VMM3



Interrupteur homme mort

Terrassement

IMPOSÉ

La pelle sert à enterrer et déterrer une mine, à creuser une tranchée individuelle ou un abri pour véhicule, et à couper arbres et buissons. Le conteneur apporte les sacs de sable d'un poste de contrôle.



Pelle M1967



Conteneur de sacs de sable

Franchissement

AU CHOIX

Sur ordre, quand la mission prévoit d'entrer par le haut ou de franchir un mur.



Échelle télescopique

Gilet et sac

IMPOSÉ



Gilet de Combat SMB - Grenadier Voltigeur (Fusilier)



TECPACK 45L