

# Cold Earth

28/05/2020

**US Army Vs URSS**

**Namalsk**

**21H00 (Paris)**

Version du Document : 2.1  
Date de dernière Édition : 18/05/2020

Version française

Diffusion :  
**Camp REDFOR**

# Sommaire

Sommaire.....	2
Features.....	3
Règles.....	3
Modset « Cold Earth ».....	3
Mission 3 28/05/2020.....	4
[CE] M03 “Bold attempt”.....	4
Spécificités.....	4
Avertissement(s).....	4
Logistique.....	4
Sitac.....	5
Objectifs.....	6
Zone de jeu.....	7
Camion.....	8
Base aérienne.....	8
Emplacement Delta Force.....	9
Delta Force.....	10
US Army.....	10
URSS.....	11
OB Bluefor.....	12
OB REDFOR.....	13

# Features

- ➔ Une mission.
- ➔ 2 objectifs communs.
- ➔ OB Imposé.
- ➔ 2 Heures de mission.

## Règles

- Les règles de l'OFCRA s'appliquent, [ces dernières sont disponibles ICI](#).

## Modset « Cold Earth »

1. @3cb\_factions
2. @ace
3. @ace\_compat\_rhs
4. @acex
5. @CBA\_A3
6. @CUP\_Terrains\_Core
7. @Namalsk
8. @niarms\_ak
9. @niarms\_compat\_rhs
10. @niarms\_core
11. @ofcra\_v3
12. @RHSAFRF
13. @RHSGREF
14. @RHSUSAF
15. @tfar

# Mission 3 28/05/2020

## [CE] M03 "Bold attempt"

### *Spécificités*

- 1) 1 Objectif à détruire / défendre selon le camp.
- 2) **REDFOR doit détruire un camion.**
- 3) **BLUEFOR amène un camion dans une zone.**
- 4) 1 Zone à capturer.
- 5) 2 Heures, 15 minutes de warmup.
- 6) Briefing in-game.

### *Avertissement(s)*

- Le camion n'a pas d'essence. L'escouade de la Delta Force possède des jerrycans pour remplir le réservoir du camion.
- La position de l'escouade Delta Force est connue seulement par BLUEFOR.

### *Logistique*

Chaque camp se verra doté d'un fichier PBO pour faire leur reconnaissance. Ce fichier est spécifique pour chaque camp.

Le serveur de test sera en ligne au moins 7 jours avant la date annoncée.

➔ Chaque camp possède un serveur :

- OFCRA Bluefor pour le camp US
- OFCRA RedFor pour le camp soviétique

### Contact :

- **Flip4Flap (OFCRA)** > Pour toute question diplomatique.
- **Manchot (OFCRA)** > Pour toute question ayant trait à l'organisation.
- **Mrwhite350 (OFCRA & Campagne Maker)** > Pour toute question concernant le déroulement de la campagne et des missions.

📌 Le canal de communication se fait :

- ★ Sur le [forum OFCRA](#), par message privé ou publique
- ★ Sur le [discord de l'OFCRA](#), par message privé ou dans un canal public.

✗ **Tout autre demande via un autre canal ne sera pas traité.**

# *Sitac*

Suites aux diverses investigations de la CIA, un site possédant d'étranges caractéristiques est identifiée. Des scientifiques ont été dépêchés sur place pour enquêter sur ces phénomènes jamais vu auparavant. Le problème est que cette zone est située en plein territoire soviétique, les forces américaines ont alors monté une opération secrète de recherche pour permettre d'en savoir plus. Au cours des investigations, l'équipe de recherche a trouvé un liquide organique aux propriétés étranges. Un camion citerne a pu récupérer le liquide, toutefois les Soviétiques ont eu vent de l'opération et veulent couper le pied aux Américains. Une opération militaire est lancée.

# Objectifs

## → Commun

### → La base aérienne est sous contrôle : 1 zone à capturer.

La base aérienne de Sebjan est le seul aérodrome capable d'accueillir des avions gros porteur. Sa capture permettra une montée en puissance rapide des différents dispositifs militaires.

→ Base aérienne (3pts).

Condition : Au moins une personne à l'intérieur de chaque zone pour avoir les points.

### → Supremacy Bonus (2pts).

S'il y a moins de 5 personnes dans le camp opposé, l'équipe gagne 2 points.

## ◆ Bluefor

### ■ Le camion est dans la zone. (5pts).

Le commandement américain veut à tout prix récupérer ce camion intact. Il est nécessaire de le ramener dans les lignes militaires US afin qu'il puisse être évacué vers l'arrière.

Condition de victoire : Le camion est dans la zone en fin de partie. Ce dernier ne doit pas être HS !

## ◆ Redfor

### ■ Le camion est détruit (5pts).

Le régiment de la garde a reçu l'ordre de détruire coûte que coûte le camion américain, le pouvoir soviétique à l'air d'être effrayé à l'idée que les Américains fassent main basse sur ce liquide étrange.

Condition de victoire : Véhicule détruit (en flamme) en fin de partie.



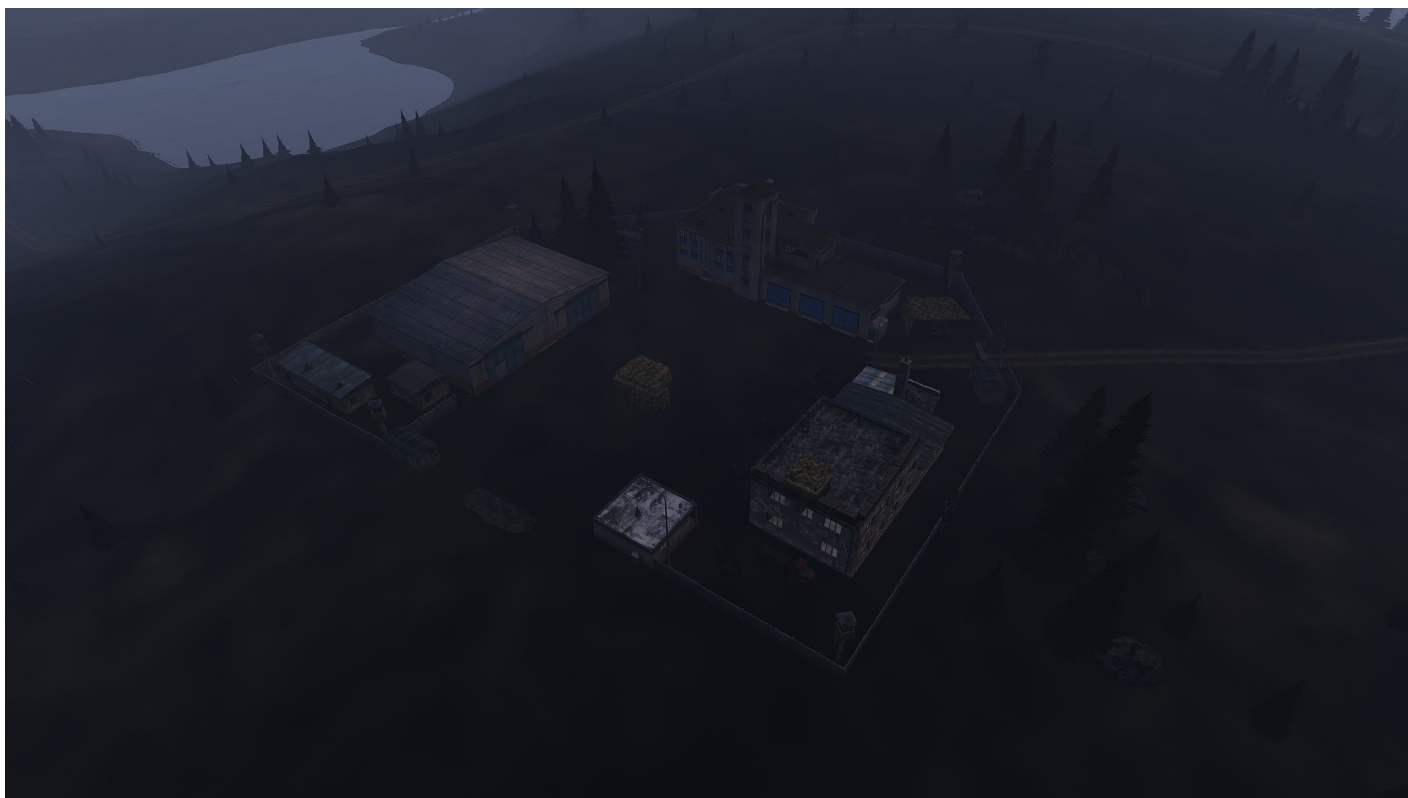
## Zone de jeu



## *Camion*



## *Base aérienne*





## *Delta Force*



## *US Army*



**URSS**





# OB Bluefor

*1 Escouade de Commandement – 4 Escouades d'assaut – 2 Escouades de support – 1 Escouade Delta Force*

*1x M1025-M2 – 1x M1025 (4p for FS) – 3x MTRV – 2x M1025 (8p) – MK19 Static (ACE interaction ! In Ammo Box + Dead body)*

- **Platoon Leader** *Mike*
  - ➔ Officier (Colt.M4)
- **Assault Squad 1** *Alpha 8.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Demolition (M16A2)
- **Assault Squad 2** *Bravo 8.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Marksman (M21)
- **Support Squad 1** *Charlie 7.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ AT (SMAW)
  - ➔ AT.Assist (M16A2)
  - ➔ Gunner (M240)
  - ➔ Gunner.Assist (M16A2)

- **Support Squad 2** *Delta 7.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ AT (SMAW)
  - ➔ AT.Assist (M16A2)
  - ➔ Gunner (M240)
  - ➔ Gunner.Assist (M16A2)
- **Assault Squad 3** *Echo 6.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ Grenadier (M16A2-M203)
- **Assault Squad 4** *Golf 6.Pax*
  - ➔ Squad Leader (Colt.M4)
  - ➔ Team leader (M16A2-M203)
  - ➔ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Medic (M16A2)
  - ➔ Grenadier (M16A2-M203)
- **Delta Force** *Foxtrot 4.Pax*
  - ➔ Squad Leader (MP5SD)
  - ➔ Operator (MP5SD)
  - ➔ Operator (MP5SD)
  - ➔ Operator (MP5SD)

# OB REDFOR

*1 Escouade de Commandement – 5 Escouades d'infanterie – 1 Escouade Reco – 2 Équipages de véhicule*

*2x UAZ – 3x Ural – 2x BMP-1D*

- **Platoon Leader** *Zulu*
  - Officier (AKS74u)

- **Assault Squad 1** *November 7.Pax*
  - Squad Leader (AKS74u)
  - Team leader (AKS74-GP25)
  - Demolition (AKS74)
  - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
  - Autorifleman (RPK)
  - Grenadier (AKS74-GP25)
  - Medic (AKS74u)

- **Assault Squad 2** *Papa 7.Pax*
  - Squad Leader (AKS74u)
  - Team leader (AKS74-GP25)
  - Marksman (SVD)
  - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
  - Autorifleman (RPK)
  - Grenadier (AKS74-GP25)
  - Medic (AKS74u)

- **Assault Squad 3** *Quebec*
  - Squad Leader (AKS74u)
  - Team leader (AKS74-GP25)
  - Demolition (AKS74)
  - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
  - Autorifleman (RPK)
  - Grenadier (AKS74-GP25)
  - Medic (AKS74u)

- **Assault Squad 4** *Romeo 7.Pax*
  - Squad Leader (AKS74u)
  - Team leader (AKS74-GP25)
  - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
  - Gunner (PKM)
  - Assist.Gunner (AKS74)
  - Grenadier (AKS74-GP25)
  - Medic (AKS74u)

- **Recon Squad** *Sierra 2.Pax*
  - Squad Leader (ASVAL)
  - Recon (ASVAL)

- **BMP Crew** *Tango 2.Pax*
  - Chief. (AKS74u)
  - Crew (AKS74u)

- **BMP Crew** *Uniform 2.Pax*
  - Chief. (AKS74u)
  - Crew (AKS74u)

- **Assault Squad 5** *Victor 7.Pax*
  - Squad Leader (AKS74u)
  - Team leader (AKS74-GP25)
  - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
  - Gunner (PKM)
  - Assist.Gunner (AKS74)
  - Grenadier (AKS74-GP25)
  - Medic (AKS74u)

**Fin de Document**