

Cold Earth

11/06/2020

US Army Vs URSS

Namalsk

21H00 (Paris)

Version du Document : 3.1
Date de dernière Édition : 31/05/2020

Version française

Sommaire

Sommaire.....	2
Features.....	3
Règles.....	3
Modset « Cold Earth ».....	3
Mission 2 11/06/2020.....	4
[CE] M04 “Last Battle”.....	4
Spécificités.....	4
Avertissement(s).....	4
Logistique.....	5
Sitac.....	6
Objectifs.....	7
Zone de jeu.....	8
Relais de transmission.....	9
Base soviétique.....	9
Officier soviétique.....	10
US Army.....	11
URSS.....	11
OB Bluefor.....	12
OB REDFOR.....	14

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](#).
- En jouant vous acceptez de suivre les règles mentionnées précédemment.
- En participant à la mission en tant qu'officier de chaque camp, vous admettez avoir pris connaissance de tout bonne foi des avertissements listés à la page d'après.
- Toute demande de modification de mission sera à faire au plus tard 7 jours avant la date de la campagne (principalement pour des raisons logistiques).
- La demande doit respecter les procédures de contact, dans le cas contraire, cette dernière sera ignorée.
- L'officier soviétique a interdiction de retirer sa casquette.

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 2 11/06/2020

[CE] M04 "Last Battle"

Spécificités

- 1) Escorte de VIP.
- 2) Le VIP est le CDC REDFOR. Il est joué par un humain !
- 3) **REDFOR Défend.**
- 4) **BLUEFOR Attaque.**
- 5) 1 Zone à capturer.
- 6) 2 Heures, 15 minutes de warmup.
- 7) Briefing in-game.

Avertissement(s)

- Chaque camp va pouvoir choisir plusieurs véhicules au début de la partie. Ce choix peut être fait seulement par le CDC. Les véhicules non choisis disparaissent et ne pourront pas être utilisés en jeu. La liste des véhicules pouvant être choisis est indiqué dans la liste des OB.
- La gestion des OB se fait directement le soir de la mission, par le CDC de chaque camp en suivant la procédure ci-après : <https://github.com/OFCRA/templates/tree/master/campaigns/37-mangusta#2-vehicles-choice>
- Le CDC **Redfor** doit obligatoirement être joué.
- Distance limitée à 2500 m !
- Un brouillard épais est prévu en fin de mission.
- Les plus gros bâtiments dans la zone « transmission tower » sont non destructibles.

Logistique

Le fichier PBO est publique pour les 2 camps. C'est ce fichier qui sera utilisé le soir de la mission.

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

Après plusieurs semaines de bataille intensive les QG des deux camps commencent à voir leurs ressources et leur patience se réduire. Le commandement US veut tenter le tout pour le tout afin de couper la tête du commandant du régiment de la garde. Les Soviétiques quant à eux, ont eu vent de la disparition du liquide secret et doivent contacter le plus rapidement possible la section scientifique secrète directement rattaché au Kremlin. Pour ce faire, l'officier commandant doit se rendre au relais de transmission pour rentrer les codes secrets permettant d'activer les protocoles cryptographiques soviétiques. Nul ne connaît la raison de cette brusque panique après la disparition de ce liquide mystérieux. Seuls quelques natifs civils de l'île ont eu des symptômes bizarres de folie et d'hallucinations. Les Américains ont eu vent du mouvement du commandant soviétique et pense que son élimination pourra amener le régiment de la garde à rendre les armes. Une opération audacieuse est donc montée pour une intervention en plein territoire ennemi. Le camp qui remporte cette dernière bataille prendra largement l'ascendant sur l'ennemie et l'expulsera de Namalsk.

Objectifs

→ Commun

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

Cette base soviétique est vitale pour le ravitaillement de tout le régiment de la garde. Sa possession pourra permettre de faire main basse sur une quantité non négligeable de matériel.

→ Base soviétique (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

■ L'officier commandant est mort. (5pts).

Nous avons eu vent du déplacement de l'officier commandant qui dirige tout le régiment de la garde sur Namalsk. Son élimination permettra de récupérer des clés cryptographiques soviétiques de haut rang et désorganisera grandement la cohésion des forces soviétiques présentes. Facilitant grandement leur réédition.

Condition de victoire : Officier soviétique éliminé.

◆ Redfor

■ L'officier commandant a atteint la zone(5pts).

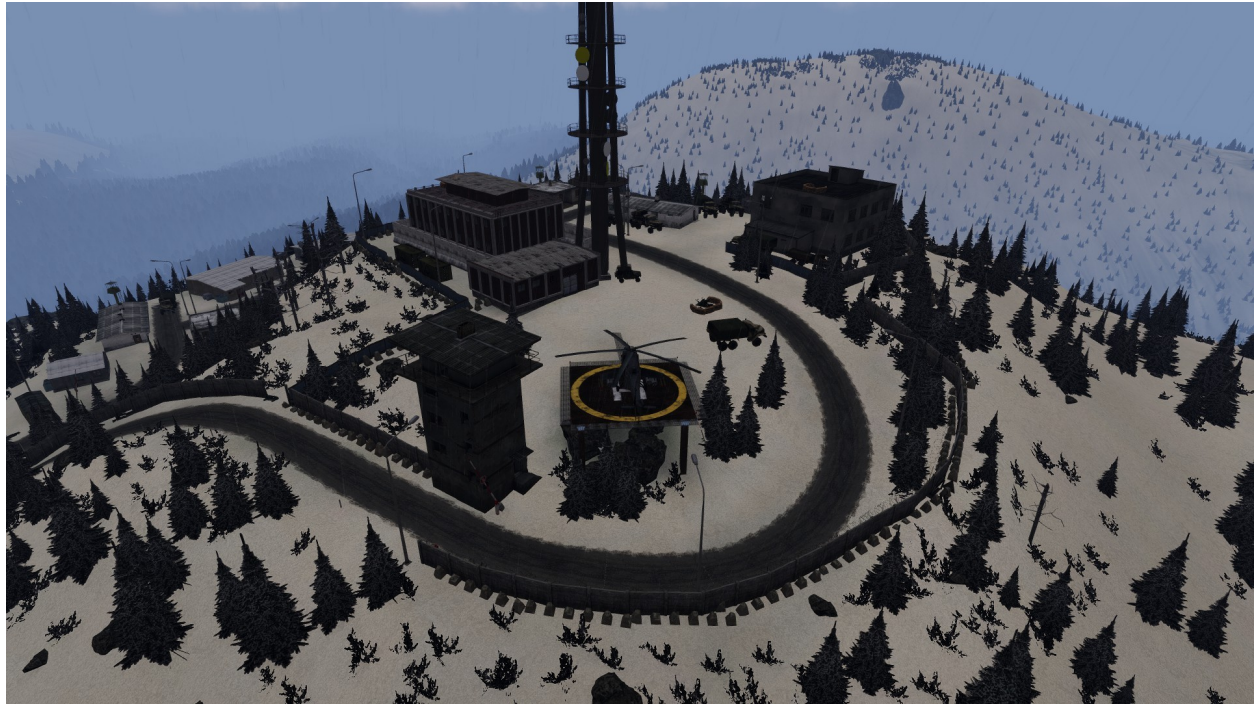
Le camarade officier doit contacter le plus rapidement possible la section scientifique secrète du Kremlin. Selon ces dires il en va de la survie de l'humanité tout entière, la disparition de ce liquide aux propriétés inconnues soulèvent une très grande nervosité chez les scientifiques. Pour pouvoir communiquer dans les meilleures conditions, le camarade officier doit se rendre au relais radio longue portée et y rester !

Condition de victoire : Officier soviétique **en vie** dans la zone.

Zone de jeu



Relais de transmission



Base soviétique



Officier soviétique



US Army



URSS



OB Bluefor

1 Escouade de Commandement – 4 Escouades d’assaut – 2 Escouades de support – 3 Escouades de pilotes

AU CHOIX (SEULEMENT 1 des 2) :

OB AIR ATTACK : 2x UH-1H – 1x UH-1H Gunship

OB GROUND ATTACK : 4x M1025-M2 (5p) – 1x M1025-TOW (5p) – 3x M1025 (4p) – 1x M113-MK19 (50 % Ammo) – 1x M113-M2

Name	Type	Number	Slots
<i>Mike</i>	Platoon Leader	1	→ Officier (Colt.M4)
<i>Alpha</i>	Assault Squad	8	→ 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)
<i>Bravo</i>	Assault Squad	8	→ 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)
<i>Charlie</i>	Support Squad	7	→ Squad Leader (Colt.M4) → Team leader (M16A2-M203) → AT (SMAW) → AT.Assist (M16A2) → Gunner (M240) → Gunner.Assist (M16A2) → Medic (M16A2)

<i>Delta</i>	Support Squad	7	→ Squad Leader (Colt.M4) → Team leader (M16A2-M203) → AT (SMAW) → AT.Assist (M16A2) → Gunner (M240) → Gunner.Assist (M16A2) → Medic (M16A2)
<i>Echo</i>	Assault Squad	6	→ Squad Leader (Colt.M4) → Team leader (M16A2-M203) → AT.Light (M16A2-AT4HEAT) → Autorifleman (M249) → Medic (M16A2) → Marksman (M21)
<i>Foxtrot</i>	Assault Squad	6	→ Squad Leader (Colt.M4) → Team leader (M16A2-M203) → AT (SMAW) → Autorifleman (M249) → Medic (M16A2) → AT.Assist (M16A2)
<i>Golf</i>	Pilot Squad	4	→ Heli.Pilot (MP5) → Heli.Crew (MP5) → Heli.Crew (MP5) → Heli.Crew (MP5)
<i>Hotel</i>	Pilot Squad	4	→ Heli.Pilot (MP5) → Heli.Crew (MP5) → Heli.Crew (MP5) → Heli.Crew (MP5)
<i>India</i>	Pilot Squad	2	→ Heli.Pilot (MP5) → Heli.Crew (MP5)

OB REDFOR

1 Escouade de Commandement – 4 Escouades d’assaut – 2 Escouades de support – 1x PKM-Nest – 5x bobines barbelées

OB FIXE (pas de choix possible, socle) : 3x Urals – 1x Ural-ZU23

AU CHOIX (SEULEMENT 1 des 2) :

SUP BRDM2 : 2x BRDM2

SUP UAZ : 2x UAZ-DSHKM (3p) – 1x UAZ-SPG9 (3p) – 1x UAZ-AGS30 (50 % Ammo) (3p)

Name	Type	Number	Slots
<i>Zulu</i>	Platoon Leader	1	→ Officier (AKS74u)
<i>Oscar</i>	Assault Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u) → Team leader (AKS74-GP25) → Demolition (AKS74) → Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Autorifleman (RPK) → Grenadier (AKS74-GP25) → Medic (AKS74u)
<i>Papa</i>	Assault Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u) → Team leader (AKS74-GP25) → Demolition (AKS74) → Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Autorifleman (RPK) → Grenadier (AKS74-GP25) → Medic (AKS74u)
<i>Romeo</i>	Assault Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u) → Team leader (AKS74-GP25) → Maksman (SVD) → Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Autorifleman (RPK) → Grenadier (AKS74-GP25) → Medic (AKS74u)
<i>Sierra</i>	Support Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u)

			→ Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Assist, AT (AKS74) → Gunner (PKM) → Gunner (PKM) → Assist.Gunner (AKS74) → Medic (AKS74u)
<i>Tango</i>	Support Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u) → Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Assist, AT (AKS74) → Gunner (PKM) → Gunner (PKM) → Assist.Gunner (AKS74) → Medic (AKS74u)
<i>Uniform</i>	Assault Squad	7	→ Squad Leader (AKS74u) → Team leader (AKS74-GP25) → Grenadier (AKS74-GP25) → Anti-Tank (AKS74-RPG7v2) → Autorifleman (RPK) → Assist.Autorifleman (AKS74) → Medic (AKS74u)

Fin de Document