

Cold Earth

14/05/2020

US Army Vs URSS

Namalsk

21H00 (Paris)

Version du Document : 3.0
Date de dernière Édition : 01/05/2020

Version française

Sommaire

Sommaire.....	2
Features.....	3
Règles.....	3
Modset « Cold Earth ».....	3
Mission 2 14/05/2020.....	4
[CE] M02 “Bloody Raid”.....	4
Spécificités.....	4
Logistique.....	4
Sitac.....	5
Objectifs.....	6
Zone de jeu.....	7
Artillerie.....	8
Dépôt de char.....	8
US Army.....	9
URSS.....	9
OB Bluefor.....	10
OB REDFOR.....	11

Features

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

Règles

- Les règles de l'OFCRA s'appliquent.
- Lien : [Français](#) | [Anglais](#)

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 14/05/2020

[CE] M02 "Bloody Raid"

Spécificités

- 1) 1 Objectif à détruire / défendre selon le camp.
- 2) **REDFOR Défend.**
- 3) **BLUEFOR Attaque.**
- 4) 1 Zone à capturer.
- 5) 2 Heures, 15 minutes de warmup.
- 6) Briefing in-game.

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

Suite à la première partie de l'opération, les forces soviétiques ont commencé un pilonnage en règle de la ville, occasionnant de gros dégâts et l'impossibilité de rétablir le courant sur une partie de l'île. Des renseignements ont permis d'établir la position du canon automoteur. Les forces américaines projettent une opération.

Objectifs

→ Commun

→ Le dépôt est sous contrôle : 1 zone à capturer.

Le dépôt de blindé situé au centre de l'île est un point logistique central, sa capture assurera pour les deux camps une capacité logistique accrue pour conduire le reste de l'opération.

→ Dépôt de char (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'artillerie est détruite. (5pts).

Afin de pouvoir continuer l'offensive, il nous est nécessaire de détruire les moyens d'appui ennemi. Ce canon d'artillerie est très dangereux pour nos prochaines manœuvres, il doit être détruit.

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

◆ Redfor

■ L'artillerie est sauvée (5pts).

Notre artillerie est vitale pour rependre le contrôle de la partie nord de l'île, les Américains le savent et il est nécessaire que nous la protégeons avant qu'elle soit remise en état par les mécaniciens.

Condition de victoire : Véhicule en état en fin de partie.

Zone de jeu



Artillerie



Dépôt de char



US Army



URSS



OB Bluefor

1 Escouade de Commandement – 3 Escouades d'assaut – 2 Escouades de support

2x M1025-M2 – 1x M1025-MK19 (50 % Ammo) – 2x MTRV – 3x M1025 (6p)

➤ **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)
→ Demolition (M16A2)

➤ **Support Squad 1** *Charlie 7.Pax*
→ Squad Leader (Colt.M4)
→ Team leader (M16A2-M203)
→ AT (SMAW)
→ AT.Assist (M16A2)
→ Gunner (M240)
→ Gunner.Assist (M16A2)
→ Medic (M16A2)

➤ **Support Squad 2** *Delta 7.Pax*
→ Squad Leader (Colt.M4)
→ Team leader (M16A2-M203)
→ AT (SMAW)
→ AT.Assist (M16A2)
→ Gunner (M240)
→ Gunner.Assist (M16A2)
→ Medic (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 | AT4HEDP)

OB REDFOR

1 Escouade de Commandement – 5 Escouades d'infanterie

4x Urals – 1 PKM Nest – 1 DshKM low pod

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

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

- **Assault Squad 2** *Oscar 7.Pax*
 - Squad Leader (AKS74u)
 - Team leader (AKS74-GP25)
 - Rifleman (AKS74)
 - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
 - Autorifleman (RPK)
 - Assist.Autorifleman (AKS74)
 - Medic (AKS74u)

- **Assault Squad 3** *Papa*
 - Squad Leader (AKS74u)
 - Team leader (AKS74-GP25)
 - Rifleman (AKS74)
 - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
 - Autorifleman (RPK)
 - Assist.Autorifleman (AKS74)
 - Medic (AKS74u)

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

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

Fin de Document