

# Aegean Pivot

22/10/2020

**BLUEFOR Vs REDFOR**

**Imrali Island**

**21H00 (Paris)**

Version du Document : 1.2  
Date de dernière Édition : 11/10/2020

Version française

Diffusion :  
**Camp REDFOR**

# Sommaire

Sommaire.....	2
Features.....	3
Règles.....	3
Modset « Aegean-Pivot ».....	3
Mission 3 22/10/2020.....	4
[AP] M03 “Fiery dagger”.....	4
Spécificités.....	4
Avertissement(s).....	4
Logistique.....	5
Sitac.....	6
Objectifs.....	7
Zone de jeu.....	8
Carte générale (version redfor).....	8
Zoom tac-map.....	9
VIP.....	10
Poste de transmission.....	10
Zone sécurisée.....	11
BLUEFOR.....	12
REDFOR.....	12
OB BLUEFOR.....	13
OB REDFOR.....	14

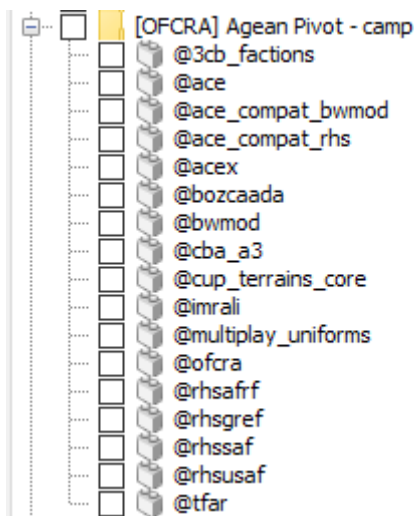
# Features

- ➔ Une mission.
- ➔ 1 objectif par camps.
- ➔ 1 zone de capture
- ➔ OB Imposé.
- ➔ 2 Heures de mission.
  - Pas de missions secondaire après la principale, on est pas sur une publique, vous mourrez pas de seconde chance

## Règles

- Les règles de l'OFCRA s'appliquent, [ces dernières sont disponibles ICI](#).
- L'utilisation des slots de secours est réservé en cas de mort due à un bug ou à une fâsse manipulation pendant le saut
  - Si vous mourrez pendant le saut à cause des combats, nous n'êtes pas autorisé à utiliser les slots de secours.

## Modset « Aegean-Pivot »



# Mission 3 22/10/2020

## [AP] M03 "Fiery dagger"

### *Spécificités*

- 1) 1 Objectif à détruire / défendre selon le camp.
- 2) Ramener un joueur (VIP) dans une zone / tuer le VIP.
- 3) **REDFOR doit amener un VIP joué par un humain dans une zone.**
- 4) **BLUEFOR doit tuer le VIP**
- 5) 1 Zone à capturer.
- 6) 2 Heures, 15 minutes de warmup.
- 7) Briefing in-game.
- 8) 10 Slots de secours par camp

### *Avertissement (s)*

- Vous avez 2 H de missions, réfléchissez avant d'agir !
- Le VIP ne possède pas de radio pour communiquer (il était en vacances !).
- Il s'agit d'une mission pouvant paraître complexe, pour information ce type de mission a été jouée plusieurs années auparavant avec de bons retours et des plans prenant en compte toutes les possibilités tactiques. Réfléchissez avant de vous plaindre (par avance merci).
- Le soleil se lèvera progressivement après 1H de jeu (matin sombre). Début mission ; 4h30.
- Le Tank REDFOR a toutes les munitions, il n'y a pas eu de restriction concernant les munitions.
- REDFOR ne sait pas où démarre BLUEFOR
- De l'équipement pour BLUEFOR a été déposé par un membre du renseignement extérieur. Cet emplacement n'est connu que de BLUEFOR.
- BLUEFOR saute depuis des avions ! Un commando de plongeurs ont fait surface depuis un sous-marin.
- Les avions BLUEFOR sont statiques, ils sont situés à 3 000 m d'altitude.
- D'autres éléments sont présents, c'est à vous de faire une reconnaissance exhaustive.
- Les slots de secours sont des fusiliers simples.

# 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 BLEUFOR
- OFCRA REDFOR pour le camp REDFOR

## 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 public
- ★ 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*

Épuisé par les combats, les deux camps sont à rejoindre la table des négociations sous la pression de l'OTAN qui menace les belligérants de dures sanctions. La fin du conflit n'est qu'une question de jour et les commandements militaires des deux pays lancent leurs dernières forces afin d'obtenir une position favorable pour les négociations.

Le commandement bluefor a reçu un renseignement primordial : un transfuge est en vacance sur l'île d'Imrali. Ce denier est un personnage clé dans la direction des opérations au sein des sociétés militaires privée en lien avec l'ennemi.

Son élimination affaiblira considérablement la politique militaire clandestine de redfor, l'obligeant à se retirer de certains points chauds.

Outre le transfuge, l'île d'Imrali possède un port militaire qui est vitale pour la logistique au sein de la mer Egée. Sa possession permettrait aux belligérants d'assurer une emprise encore plus forte sur la mer Egée.

Le commandement bluefor prend la décision de lancer une opération aéroportée afin éliminer le transfuge et de s'emparer des installations militaires de l'île pour prendre de court les troupes redfor stationnées sur place

# Objectifs

## → Commun

### → La base aérienne est sous contrôle (3pts).

Le poste de transmission d'Imrali est le seul assez puissant pour communiquer directement avec le haut commandement. Sa capture permettra de demander des renforts redfor en urgence.

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

### → Bonus de survie (2pts).

Si au moins 5 personnes sont encore vivantes dans votre camp à la fin de la mission, vous gagnerez 2 points.

▶ À vous de faire attention et de doser chaque prise de risque !

## ◆ BLUEFOR

### ■ Le VIP est mort. (5pts).

Le commandement bluefor a identifié le lieu de vacance d'un transfuge possédant des codes cryptographiques très importants. Il est nécessaire de l'éliminer. Ce dernier étant en vacance, il n'est pas protégé ni équipé correctement, c'est une occasion inespérée pour l'éliminer.

Condition de victoire : Le VIP est mort en fin de partie. S'il est dans le coma, le VIP est considéré comme vivant !

## ◆ Redfor

### ■ Le VIP est dans la zone (5pts).

La section chargée de la défense d'Imrali a appris le déploiement immédiat de troupes ennemies sur l'île. Or, un important transfuge a pris des vacances au sud. Il est nécessaire de ramener ce dernier dans la zone ultra sécurisée de la base militaire afin de procéder à son extraction.

Condition de victoire : VIP dans la zone en fin de partie. Attention il ne doit pas être mort (vivant ou coma accepté !).



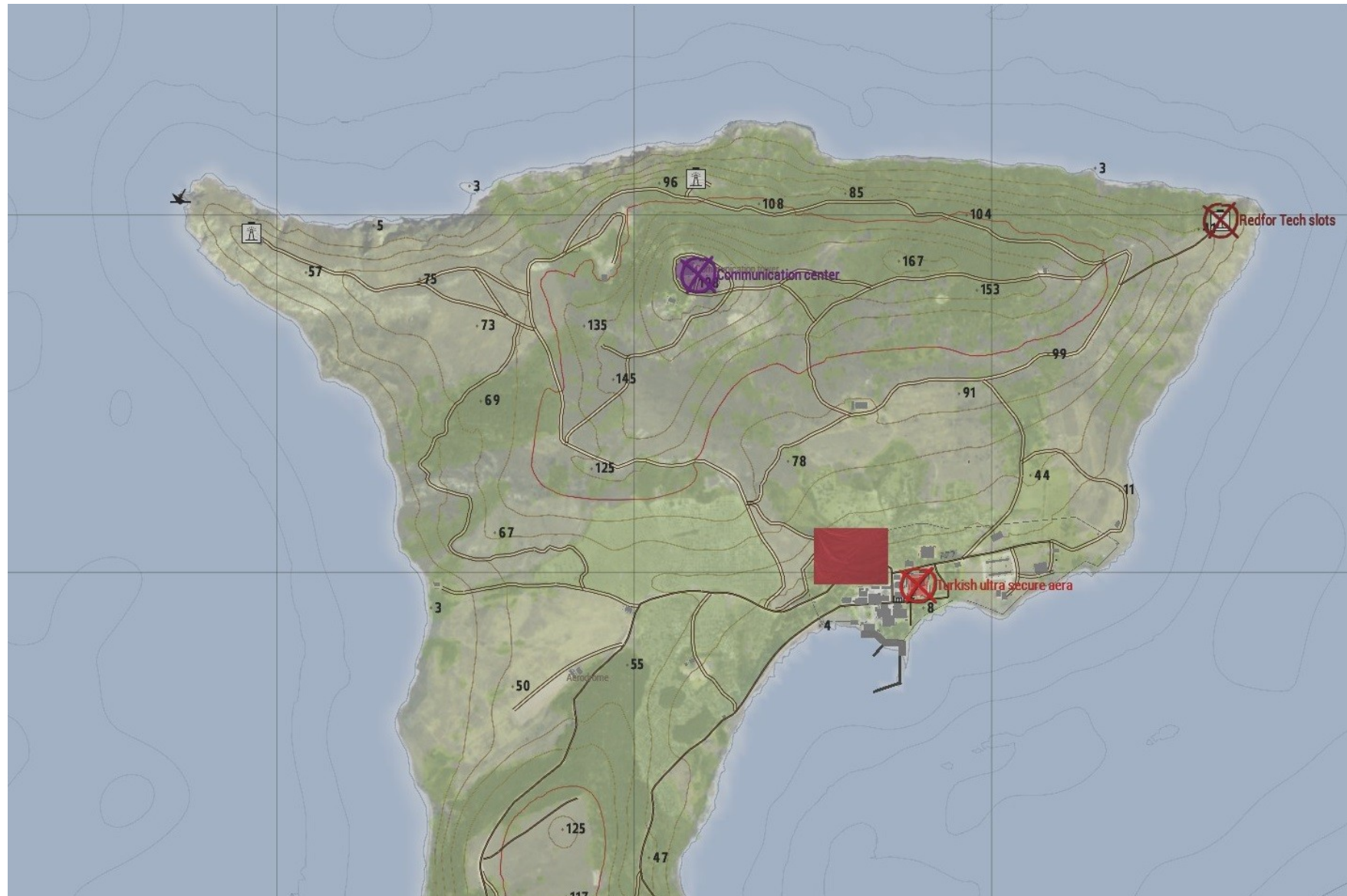
# Zone de jeu

## *Carte générale (version redfor)*





## Zoom tac-map





*VIP*



*Poste de transmission*



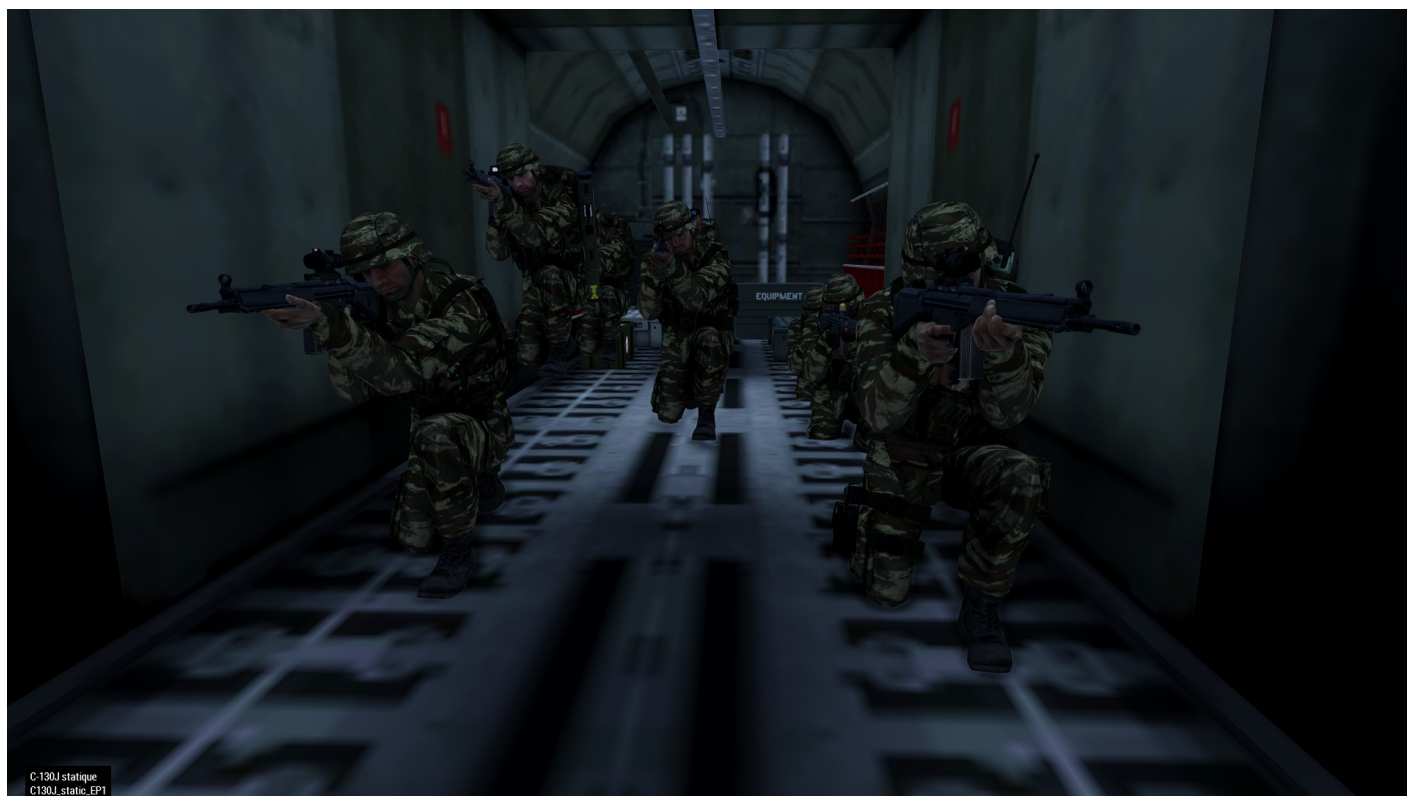


# *Zone sécurisée*





## ***BLUEFOR***



## ***REDFOR***



# OB BLUEFOR

*1 Escouade de Commandement – 4 Escouades d'assaut aéroportée – 2 Escouades de support aéroportée – 1 Escouade plongeurs*

*Des caisses de parachutes sont disponibles dans chaque avion – 1 SDV (pour plongeurs) – Chaque escouade à son avion C-130*

- **Platoon Leader Mike**
  - ➔ Officier (G3)

- **Assault Squad 1 Alpha 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT.Light (G3-M72LAW)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Assist.Autorifleman (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Grenadier (G3-M203)
  - ➔ Demolition (G3-M72LAW)

- **Assault Squad 2 Bravo 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT.Light (G3-M72LAW)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Assist.Autorifleman (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Grenadier (G3-M203)
  - ➔ Demolition (G3-M72LAW)

- **Assault Squad 3 Charlie 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT.Light (G3-M72LAW)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Assist.Autorifleman (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Grenadier (G3-M203)
  - ➔ Demolition (G3-M72LAW)

- **Support Squad 1 Delta 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Gunner (FN-MAG)
  - ➔ Assist.Gunner (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT (G3-MAAWS)
  - ➔ AT. Assist (G3)
  - ➔ Marksman (PSG1)

- **Support Squad 2 Echo 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Gunner (FN-MAG)
  - ➔ Assist.Gunner (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT (G3-MAAWS)
  - ➔ AT. Assist (G3)
  - ➔ Marksman (PSG1)

- **Assault Squad 4 Foxtrot 9.Pax**
  - ➔ Squad Leader (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ AT.Light (G3-M72LAW)
  - ➔ Autorifleman (M249)
  - ➔ Assist.Autorifleman (G3)
  - ➔ Medic (G3)
  - ➔ Team leader (G3)
  - ➔ Grenadier (G3-M203)
  - ➔ AT.Light (G3-M72LAW)

- **Diving Squad 4 Golf 4.Pax**
  - ➔ Squad Leader (P90)
  - ➔ Demolition (P90)
  - ➔ Commando (P90)
  - ➔ Marksman (HK417)

# OB REDFOR

*1 Escouade de Commandement – 3 Escouades d'infanterie – 2 Escouades Support – 1 Équipage de véhicule*

*1x M60 Patton – 2x M113-M2 – 1x Jeep – 2x MTVR – 2x Nids de MG*

- **Platoon Leader Zulu**
  - Officier (HKG33)

- **Assault Squad 1 November 9.Pax**
  - Squad Leader (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)
  - Team leader (HKG33)
  - Autorifleman (MG3)
  - Assist.Autorifleman (HKG33)
  - Grenadier (HKG33-M203)
  - Medic (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)

- **Assault Squad 2 Oscar 9.Pax**
  - Squad Leader (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)
  - Autorifleman (MG3)
  - Assist.Autorifleman (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - Grenadier (HKG33-M203)
  - Medic (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)

- **Support Squad 1 Papa 9.Pax**
  - Squad Leader (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - Gunner (FN-MAG)
  - Assist.Gunner (HKG33)
  - Marksman (SR25)
  - Team leader (HKG33)
  - AT. (HKG33-RPG7v2)
  - AT.Assist (HKG33)
  - Medic (HKG33)

- **Support Squad 2 Quebec 9.Pax**
  - Squad Leader (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - Gunner (FN-MAG)
  - Assist.Gunner (HKG33)
  - Marksman (SR25)
  - Team leader (HKG33)
  - AT. (HKG33-RPG7v2)
  - AT.Assist (HKG33)
  - Medic (HKG33)

- **Assault Squad 3 Romeo 9.Pax**
  - Squad Leader (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)
  - Autorifleman (MG3)
  - Assist.Autorifleman (HKG33)
  - Team leader (HKG33)
  - Grenadier (HKG33-M203)
  - Medic (HKG33)
  - AT.Light (HKG33-M72LAW)

- **Tank Crew Sierra 3.Pax**
  - Chief. (Colt.M4)
  - Crew (Colt.M4)
  - Crew (Colt.M4)

- **VIP Squad Tango 1.Pax**
  - VIP

**Fin de Document**