

Cold Earth

30/04/2020

US Army Vs URSS

Namalsk

21H10 (Paris)

Version du Document : 3
Date de dernière Édition : 24/04/2020

Version française

Sommaire

Sommaire.....	2
Features.....	3
Règles.....	3
Modset « Cold Earth ».....	3
Mission 1 30/04/2020.....	4
[CE] M01 “First Wave”.....	4
Spécificités.....	4
Avertissement(s).....	4
Logistique.....	4
Sitac.....	5
Objectifs.....	5
Zone de jeu.....	6
Hôtel de ville.....	7
Zone industrielle.....	7
Taupe.....	8
US Army.....	9
URSS.....	9
OB Bluefor.....	10
OB REDFOR.....	11

Features

- Une mission.
- 2 objectifs communs.
- 1 Objectif secondaire par camp.
- OB Imposé.
- 2 Heures de mission.

Règles

- Les règles de l'OFCRA s'appliquent pour la campagne.

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. *@ffar*

Mission 1 30/04/2020

[CE] M01 "First Wave"

Spécificités

- 1) 2 Zones à capturer.
- 2) 1 Objectif par camp : amener le VIP dans une zone.
- 3) 2 Heures, 15 minutes de warmup.
- 4) Briefing in-game.

Avertissement(s)

- La **zone rouge** n'est **pas accessible** aux **forces US**. Un script tue automatiquement tout bluefor tenant d'entrer dans la zone.
- La **zone bleue** n'est **pas accessible** aux **forces soviétiques**. Un script tue automatiquement tout redfor tenant d'entrer dans la zone.

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

Les premiers éléments des Marines viennent de débarquer sur la partie Nord de Namalsk. Une partie du régiment soviétique a reçu l'ordre de défendre la ville afin de couper court au reste de l'invasion.

Objectifs

→ Commun

→ La ville est sous contrôle : 2 zones à capturer 4 points au total.

La première partie de l'offensive va permettre d'assurer le contrôle de la ville fantôme. Ce qui permettra de relancer les centrales électriques du Nord de l'île.

Deux zones sont stratégiques et permettront d'assurer le contrôle total de la ville et prendre l'initiative :

→ Hôtel de ville (2pts).

→ Zone industrielle (2pts).

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

■ La taupe est dans la zone. (1pts).

Selon les renseignements, il existe un chef de bande qui connaît parfaitement les moindres recoins de l'île. Étant vénal, il se dit ouvert à « une offre raisonnable » en échange de ses informations. Nous avons ordre de le ramener auprès d'un point de rendez-vous pour un entretien prévu avec un contact du renseignement militaire.

Condition de victoire : VIP présent dans la zone bleue en fin de partie.

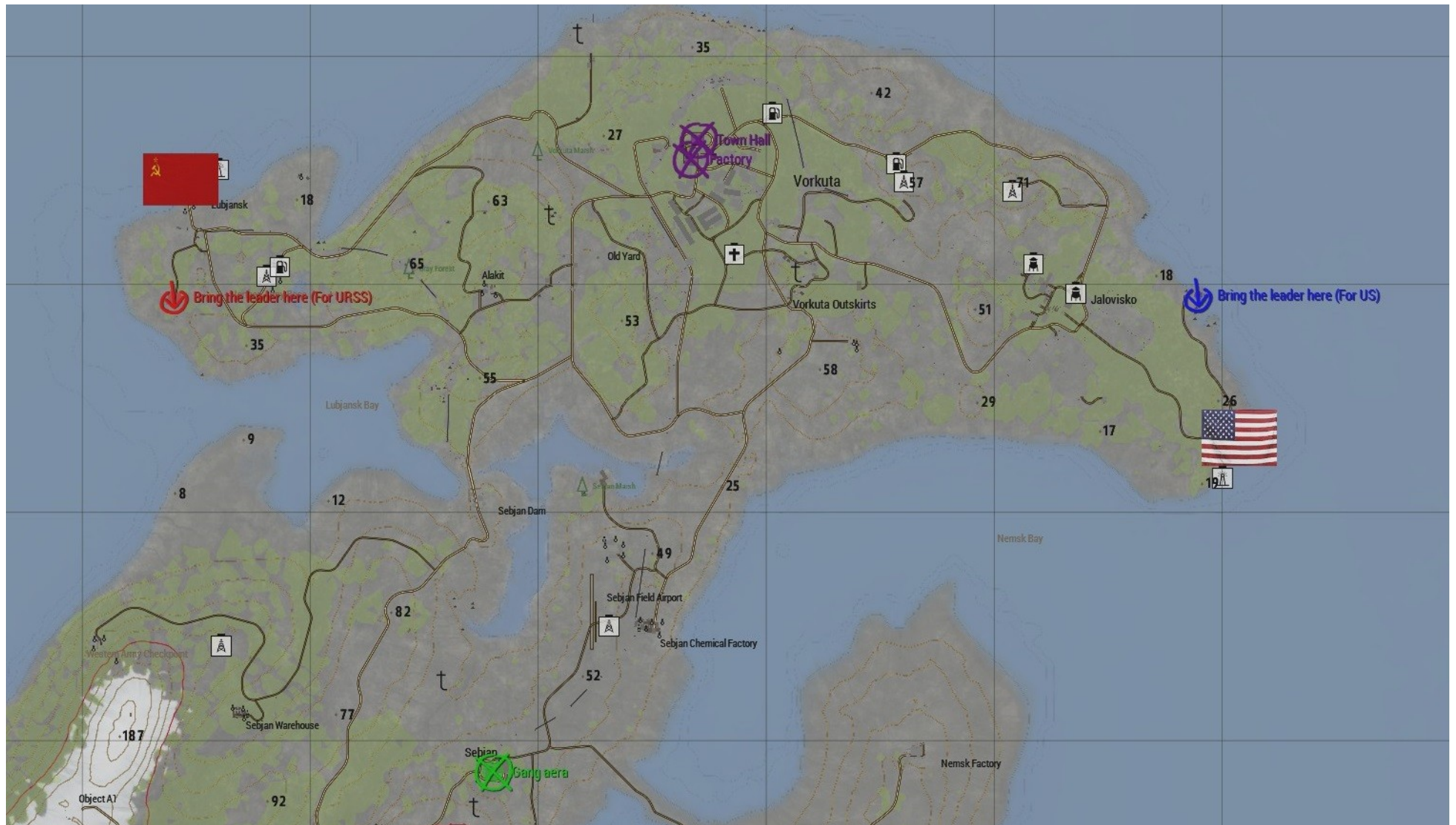
◆ Redfor

■ La taupe est dans la zone (1pts).

Camarades, l'existante de cet infâme bandit menace grandement nos positions sur l'île. Il s'est laissé corrompre par le capitaliste ! Nous avons ordre de le ramener auprès d'agents du KGB pour interrogatoire.

Condition de victoire : VIP présent dans la zone rouge en fin de partie.

Zone de jeu



Hôtel de ville



Zone industrielle



Taupe



US Army



URSS



OB Bluefor

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

1x M1025-M2 – 4x MTRV

➤ **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 6.Pax*
→ Squad Leader (Colt.M4)
→ Team leader (M16A2-M203)
→ AT (SMAW)
→ AT.Assist (M16A2)
→ Gunner (M240)
→ Gunner.Assist (M16A2)

➤ **Assault Squad 3** *Delta 6.Pax*
→ Squad Leader (Colt.M4)
→ Team leader (M16A2-M203)
→ AT.Light (M16A2-AT4HEAT)
→ Autorifleman (M249)
→ Grenadier (M16A2-M203)
→ Medic (M16A2)

OB REDFOR

1 Escouade de Commandement – 3 Escouades d'infanterie mécanisées – 1 Escouade MG

1x UAZ-DShKM – 4x Urals

- **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)
 - Assist.Autorifleman (AKS74)
 - Medic (AKS74u)

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

- **Support Squad 1** *Papa*
 - Squad Leader (AKS74u)
 - Team leader (AKS74-GP25)
 - Rifleman (AKS74)
 - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
 - Gunner (PKM)
 - Assist.Gunner (AKS74)
 - Medic (AKS74u)

- **Assault Squad 3** *Quebec 7.Pax*
 - Squad Leader (AKS74u)
 - Team leader (AKS74-GP25)
 - Rifleman (AKS74)
 - Anti-Tank (AKS74-RPG7v2)
 - Autorifleman (RPK)
 - Assist.Autorifleman (AKS74)
 - Medic (AKS74u)

Fin de Document