

Scénarios Canada

Instruction élémentaire CA

Groupe tactique Angier (20 GBMC)

Équipe de combat Carter (20 GBMC)

Groupe tactique Dennis (20 GBMC)

Groupe tactique Dingman (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 2 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 3 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 4 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 5 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 6 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 7 (20 GBMC)

Groupe tactique Flatto 8 (20 GBMC)

Groupe tactique Fullerton (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 2 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 3 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 4 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 5 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 6 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 7 (20 GBMC)

Groupe tactique Gainer 8 (20 GBMC)

Équipe de combat Hague (20 GBMC)

Groupe tactique Hale (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 2 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 3 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 4 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 5 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 6 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 7 (20 GBMC)

Groupe tactique Hamilton 8 (20 GBMC)

Groupe tactique Holden 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Holden 2 (20 GBMC)

Équipe de combat Hunt (20 GBMC)

Équipe de combat Knop (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 1 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 2 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 3 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 4 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 5 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 6 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 7 (20 GBMC)

Équipe de combat Kyle 8 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 2 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 3 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 4 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 5 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 6 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 7 (20 GBMC)

Groupe tactique Mandel 8 (20 GBMC)

Équipe de combat Massey (20 GBMC)

Groupe tactique Nelson 1 (20 GBMC)

Groupe tactique Nelson 2 (20 GBMC)

Groupe tactique Nelson 3 (20 GBMC)

Équipe de combat Oldham (20 GBMC)

Groupe tactique Patten (20 GBMC)

Groupe tactique Pipes (20 GBMC)

Équipe de combat Shanks (20 GBMC)

Groupe tactique Stewart (20 GBMC)

Équipe de combat Smith (20 GBMC)

Groupe tactique Trabue (20 GBMC)

Prendre le drapeau Méc CA (20 GBMC)

Prendre le drapeau Chars CA (20 GBMC)

Scénario standard CA (20 GBMC)

Instruction élémentaire CA

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 20 minutes.

Une force de reconnaissance de la taille d’une compagnie se dirige vers l’est dans le coin nord-ouest de la carte. Un poste d’observation OPFOR de la taille d’une escouade se trouve dans l’objectif A, un boisé situé à environ deux ou trois km à l’est.

MISSIONS :

CA - Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemie.	OPFOR - Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.
---	--

Note admin : CA gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Troupe de blindés	Char T80
Section reco	Escouade de fusiliers motorisée (BMP)
Peloton d’infanterie mécanisée	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm	Aucun. Aucune chance d’appui supplémentaire
2 x F18	des ressources aériennes ou de l’artillerie.
AV8	
Aucune chance d’appui supplémentaire des ressources aériennes ou de l’artillerie.	

Groupement tactique Angier (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b (+).



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Un groupement tactique CA et un bataillon de fusiliers motorisé renforcé de l'OPFOR se dirigent vers la même petite raffinerie de pétrole et de gaz – l'objectif A – depuis deux directions opposées. Les deux unités ont reçu pour mission d'évaluer l'état de la raffinerie et elles ne soupçonnent pas la présence de l'autre force jusqu'à ce que leurs éclaireurs se tirent simultanément les uns sur les autres. Le scénario débute par cet échange de tirs initial.

MISSIONS :

CA - Nettoyer et occuper l'objectif A.

OPFOR - Nettoyer et occuper l'objectif A.

Note admin : Le gagnant est la force qui occupe exclusivement l'objectif A à la fin des 60 minutes. Tout autre résultat équivaut à une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

OPFOR

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d'infanterie mécanisée (+)

2 x Compagnies de chars
Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

OPFOR

2 x Obusiers 155 mm
2 x F16/F18
5 % de chances de recevoir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'appui aérien supplémentaire.

2 x Obusiers 152 mm
2 x MIG27
5 % de chances de recevoir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Carter (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 007b.



Durée maximale du scénario 45 minutes.

Un escadron de chars et un peloton d’infanterie mécanisée CA doivent nettoyer un secteur pour empêcher l’ennemi d’observer une petite ville qui servira bientôt de zone de rassemblement à l’avant. Le peloton mécanisé est déjà dans la ville qui se trouve au centre de la carte. L’escadron de chars est à environ un kilomètre à l’ouest. Pendant que le peloton mécanisé entrait en ville, il a appris d’un groupe de civils qui quittaient la région que des unités OPFOR occupaient des positions de défense juste à l’est de la ville. Ces informateurs ont ajouté qu’ils n’avaient pas vu de troupes OPFOR à l’intérieur de la ville sauf le long de l’extrémité est.

MISSIONS :

CA - Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemie dans les 45 minutes.	OPFOR - Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.
---	--

Note admin : CA gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
1 x Escadron de chars	2 x Pelotons de chars
1 x Peloton d’infanterie mécanisée	1 x Peloton de fusiliers motorisé (BMP)
1 x Groupe de mortiers 81 mm Bison	

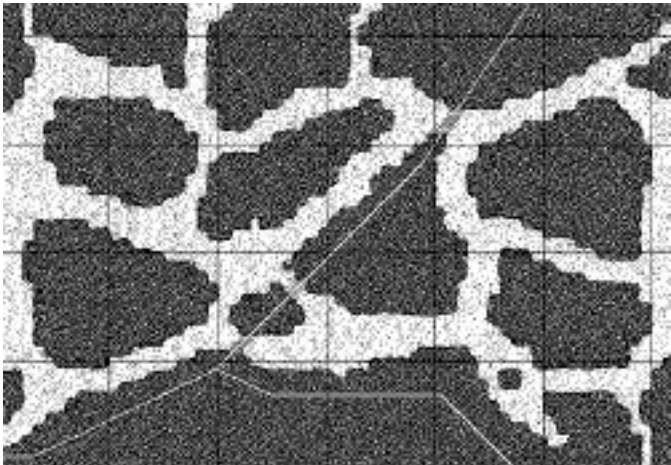
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
1 x Obusier 155 mm	1 x Obusier 152 mm
1 x F16/F18	Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.	

Groupement tactique Dennis (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 012b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Une compagnie d’infanterie mécanisée (+) CA occupe trois ponts clés sur un oued complexe situé profondément en territoire ennemi. Sa mission est de tenir ces trois ponts pour le reste de la brigade qui se trouve à environ une heure derrière elle. L’OPFOR est au courant de cette incursion et est en train d’organiser une contre-attaque pour reprendre ces ponts avant que la brigade CA n’arrive. Une deuxième compagnie d’infanterie mécanisée (+) CA appuyée par des hélicoptères d’attaque alliés est en route pour venir renforcer la compagnie déjà en défense.

MISSIONS :

CA - Nettoyer et occuper l’objectif A. CA gagne s’il n’y a pas d’unité OPFOR dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

OPFOR - Nettoyer et occuper l’objectif A. OPFOR gagne s’il n’y a pas d’unité CA dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

Note admin 1 : Le désert de couleur brun foncé est considéré comme du terrain élevé pour la LDV et du terrain dégagé pour ce qui est des mouvements.

Note admin 2 : Le désert de couleur brun pâle est un oued, terrain bas pour la LDV et terrain légèrement accidenté pour ce qui est des mouvements.

Note admin 3 : Le terrain entourant immédiatement chaque pont est couvert de pierres, de pièces de métal et de débris de béton provenant de plusieurs générations de ponts antérieures. La ligne de visée est très imprévisible à proximité de chaque pont. Les ponts et le terrain environnant sont considérés comme du terrain bas pour ce qui est de la ligne de visée, ville ou terrain accidenté pour ce qui est de la défense et route ou terrain accidenté pour ce qui est des mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 2 x Compagnies infanterie méca
- 2 x Troupes de blindés
- 2 x Détachements de défense antiaérienne
- 2 x Hélicoptères AH64AT

OPFOR

- Bataillon de fusiliers motorisés (+) (BMP)
- Bataillon de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 2 x Obusiers 155 mm
- 2 x F16/F18
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 5 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 2 x Obusiers 152 mm
- 2 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 5 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Groupement tactique Dingman (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b (+).



Durée maximale du scénario 180 minutes.

L’OPFOR est une petite nation extrêmement belliqueuse qui essaie depuis longtemps de mettre au point une arme nucléaire à portée limitée. La communauté internationale considère généralement l’OPFOR comme une nation hors la loi. Il y a dix jours on a découvert que l’OPFOR avait obtenu des composants clés d’un autre pays et était en train d’assembler plusieurs armes nucléaires. Le renseignement allié a repéré la plupart des installations qui participent au programme nucléaire de l’OPFOR. Il a été convenu de neutraliser ces installations en faisant appel à des frappes aériennes et terrestres simultanées. La plupart des sites seront détruits par des frappes aériennes, mais plusieurs installations se trouvent dans des cavernes souterraines et sont présumément à l’abri des attaques aériennes. Un groupement tactique CA a reçu pour mission de saisir et détruire les dispositifs nucléaires se trouvant dans l’un de ces sites souterrains, l’objectif Foxtrot. Une fois le site repéré, la prise et la destruction des dispositifs nucléaires exigeront plusieurs heures.

La joute commence alors que l’opération est déjà en cours - un bataillon au sol et un dans les airs. L’OPFOR vient de se rendre compte qu’un raid était en cours. Elle dispose de plusieurs garnisons de la taille d’une compagnie dans l’objectif F et autour de cet objectif, mais possède peu de moyens de transport. Un régiment de fusiliers motorisé (-) est en route et parviendra à l’objectif F d’ici une heure. Une division de fusiliers motorisée est en route et parviendra à l’objectif F en moins de trois heures (cette division n’est pas intégrée dans la joute, son arrivée est présumée dans les conditions de victoire).

Note admin : Les unités OPFOR déployées sur la carte commencent toujours la joute dans les mêmes positions. Cette condition sert à simuler la probabilité que le renseignement allié serait capable de préciser la position exacte des garnisons et forces de protection près de l’objectif. Le joueur CA devrait désactiver la fonction « confusion de la guerre » OPFOR durant la mise en place pour être en mesure d’étudier la situation sur la carte. Il est recommandé de réactiver la fonction « confusion de la guerre » OPFOR avant d’amorcer la première phase de combat. Les unités OPFOR à l’extérieur de la carte peuvent entrer en scène n’importe où sur le bord est de la carte.

MISSIONS :

CA – Occuper l’objectif F pendant deux heures. Le joueur CA gagne instantanément dès qu’il est parvenu à occuper l’objectif avec au moins une unité terrestre pendant au moins deux heures cumulativement.

OPFOR – Défendre l’objectif F jusqu’à l’arrivée de la division de renfort. L’OPFOR gagne si à la fin des trois heures allouées la force CA n’est pas parvenue à occuper l’objectif pendant deux heures.

Note admin 1 : À chaque tour où le joueur CA a au moins une unité terrestre dans l’objectif à la fin de la phase de combat, une minute s’ajoute au compteur cumulatif du temps d’occupation.

Note admin 2 : Les conditions de victoire n’exigent pas que le joueur CA fasse sortir une partie de ses forces pour gagner. Toutefois, la fonction Compte rendu de la joute montre le pourcentage de toute unité de la force CA ayant réussi à sortir par le bord ouest de la carte. Les joueurs d’expérience pourraient souhaiter se fixer un objectif personnel, par exemple celui de ramener un pourcentage important de leurs unités.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (-) (Hél)
Bataillon d’infanterie mécanisée (-)
40 x Hél Griffon CH146

OPFOR

2 x Compagnies de garnison
Régiment de fusiliers motorisé (-) (BTR)
Bataillon de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

2 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18
Très forte probabilité d’appui aérien
supplémentaire durant toute la joute.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
2 x MIG27
Faible chance d’appui aérien non planifié.

Groupement tactique Flatto 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d'infanterie mécanisée s'avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s'avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d'infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d'infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d'appui supplémentaire de l'artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d'appui supplémentaire de l'artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 4 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 5 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 6 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 7 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Flatto 8 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un bataillon de fusiliers débarqué CA (+) est en position défensive dans le centre de la carte. Un escadron de blindés et une compagnie d’infanterie mécanisée s’avancent pour venir en aide à la défense et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (+)
Escadron de blindés
Compagnie d’infanterie mécanisée (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Groupement tactique Fullerton (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 010b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Avec un préavis minimal, un bataillon de fusiliers CA a reçu pour mission d’organiser un raid punitif hélicoptéré contre un camp d’entraînement terroriste. La nation hôte de ce camp a toujours nié obstinément soutenir le terrorisme international et affirme que l’installation en question est simplement une garnison de son armée régulière. En plus de détruire le camp, le groupement tactique doit fouiller minutieusement les bâtisses pour trouver des preuves irréfutables de la vraie nature de l’installation et peut-être même capturer des chefs terroristes pour la tenue d’un procès public par la suite. Les terroristes et les soldats de l’OPFOR qui se trouvent au camp correspondent à peu près à une compagnie d’infanterie légère renforcée. Le camp n’a pas d’artillerie antiaérienne lourde mais dispose de

beaucoup de missiles SA16 portatifs. Un peloton de l’armée régulière OPFOR disposant de quelques transports de troupes blindés BTR est stationné dans un petit village proche du camp. Une garnison de l’armée régulière OPFOR se trouve à quelques kilomètres à l’est du camp et un bataillon de fusiliers motorisé est en mesure de venir prêter main-forte au camp dans un délai d’environ 20 minutes. Depuis plusieurs jours, quatre détachements de reconnaissance/tireurs d’élite CA font la reconnaissance du périmètre du camp et sont maintenant en position d’appuyer l’assaut aéroporté. La force d’assaut aéroportée est maintenant en route vers le camp.

MISSIONS :

CA – Pénétrer dans les objectifs A à E et les nettoyer, occuper l’objectif E pendant 20 minutes et ramener au moins 50 % de la force originale.

OPFOR – Défendre les objectifs A à E, affaiblir la force CA et l’empêcher de repartir.

Note admin 1 : L’OPFOR gagne, à la fin des 60 minutes, si la force CA n’est pas parvenue, à un moment donné de la joute, à pénétrer dans chacun des objectifs et à les nettoyer, si elle n’a pas occupé l’objectif E pendant 20 minutes et/ou si elle ne parvient pas à ramener 50 % de sa force originale. Il n’est pas nécessaire pour le joueur CA de maintenir une unité dans l’un ou l’autre des objectifs, sauf l’objectif E, une fois que ces objectifs ont été simultanément occupés par une unité CA et nettoyés de toute présence ennemie. Par contre, il faut occuper l’objectif E pendant 20 minutes.

Note admin 2 : Les détachements de tireurs d’élite et de reconnaissance CA peuvent être placés n’importe où sur la carte pendant la phase de mise en place sauf à l’intérieur du périmètre clôturé du camp.

Note admin 3 : Les chars, véhicules et armes OPFOR ne devraient pas être munis de dispositifs de visée thermiques ou disposer de munitions perfectionnées dans le cadre de ce scénario.

Note admin 4 : Les unités OPFOR sur la carte commencent toujours la joute dans les mêmes positions et sont visibles pour le joueur CA pendant la phase de mise en place. Cette condition simule la probabilité que le renseignement CA et les détachements de reconnaissance/tireurs d’élite prédéployés seraient en mesure de préciser la position exacte de la garnison et des forces de protection près de l’objectif. Les unités OPFOR hors carte peuvent entrer en scène n’importe où sur le bord est de la carte.

Note admin 5 : Les petits carrés situés dans les coins supérieur et inférieur gauches de la carte représentent des zones sûres hors carte éloignées où les hélicoptères CA peuvent s’abriter en attendant de revenir chercher les forces d’assaut. Le joueur CA ne devrait placer que des unités hors carte dans ces carrés. Le joueur OPFOR ne devrait pas pénétrer dans ces carrés ni les attaquer. Lorsqu’on joue ce scénario en solitaire, l’OPFOR informatisée n’attaquera pas intentionnellement ces carrés tant que les hélicoptères qui s’y trouvent n’ont pas atteint une altitude moyenne.

ORDRE DE BATAILLE :

CA
2 x Compagnies de fusiliers (+) (Hél)
12 x Iltis TOW
4 x Équipes de tireurs d’élite
44 x Hél Griffon CH146

OPFOR
Compagnie de garnison
Peloton de garnison (BTR)
2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA
Obusier 155 mm
4 x F16/F18
Aucune chance de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
15 % de chances de recevoir un appui aérien supplémentaire durant toute la joute.

OPFOR
Aucun appui des ressources aériennes ou de l’artillerie hors carte.

Groupement tactique Gainer 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 4 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d'infanterie mec exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d'infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 5 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 6 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 7 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie méc exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Escadrons de blindés
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Gainer 8 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie mec exécute une opération de défense mobile et de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	--

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
2 x Escadrons de blindés 2 x Compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm, 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm, 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Équipe de combat Hague (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 004b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Une compagnie d’infanterie mécanisée et une troupe de chars CA se trouvent à cinq kilomètres à l’ouest de l’objectif A, lequel est occupé par un peloton de fusiliers motorisé (BTR) et un peloton de chars OPFOR.

MISSIONS :

CA - Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemie.

OPFOR - Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : CA gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Compagnie infanterie mécanisée
- 1 x Troupe de chars

OPFOR

- 1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Peloton de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 1 x Obusier 155 mm
- Aucun appui aérien préplanifié, mais possibilité d’appui aérien non planifié.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- Aucun appui aérien préplanifié, mais possibilité d’appui aérien non planifié.

Groupement tactique Hale (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) de deuxième échelon OPFOR se dirige vers l’ouest dans un couloir qui vient juste d’être ouvert. Le régiment se déplace en une longue colonne de bataillons et ses éléments de reconnaissance de tête se trouvent juste à l’extérieur du bord est de la carte. L’intense combat qui se déroule sur les flancs du couloir ne laisse que la réserve majoritairement non mécanisée disponible pour le combat. La réserve est constituée d’un bataillon d’infanterie qui se trouve à environ dix kilomètres à l’ouest du couloir. Le bataillon doit se déplacer rapidement par hélicoptère pour établir des positions d’arrêt et de retardement le plus à l’avant possible. Cette force dispose de juste assez d’hélicoptères pour transporter environ une compagnie de fusiliers à la fois. Un escadron de chars renforcé est également en route mais se trouve actuellement à 30 minutes à l’extérieur du bord ouest de la carte.

MISSIONS :

CA - Bloquer ou retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR – Pénétrer la ligne défensive CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie (-), Escadron de chars
Peloton d’infanterie mécanisée
6 x VULR Iltis TOW
12 x Hél Griffon CH146

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
4 x F16
Possibilité d’appui supplémentaire de l’artillerie et bonne chance d’appui aérien supplémentaire.

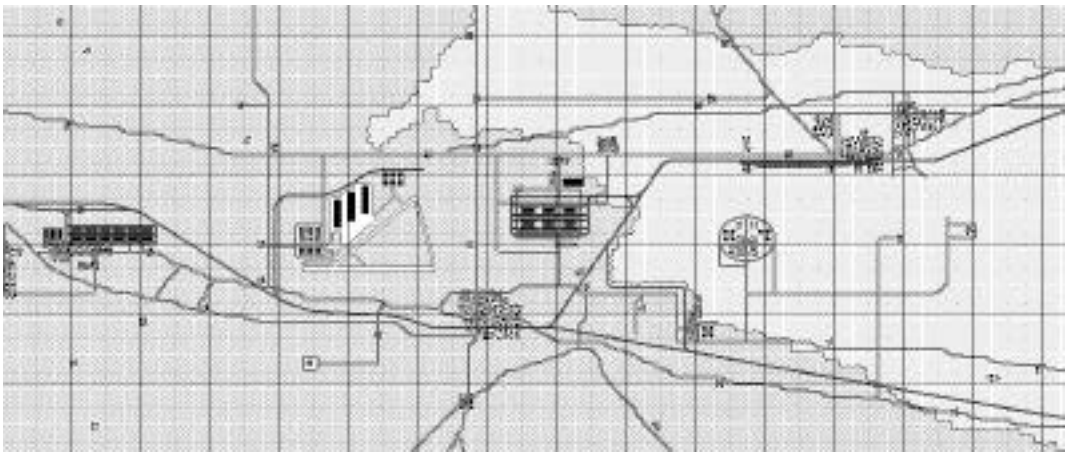
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27
Possibilité d’appui supplémentaire des ressources aériennes et de l’artillerie.

Groupement tactique Hamilton 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et deux compagnies d’infanterie mec se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	--

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Troupe de reco de la brigade	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)
2 x Escadrons de blindés (+)	
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)	
Peloton de mortiers, Bie d’artil AR (sur carte)	

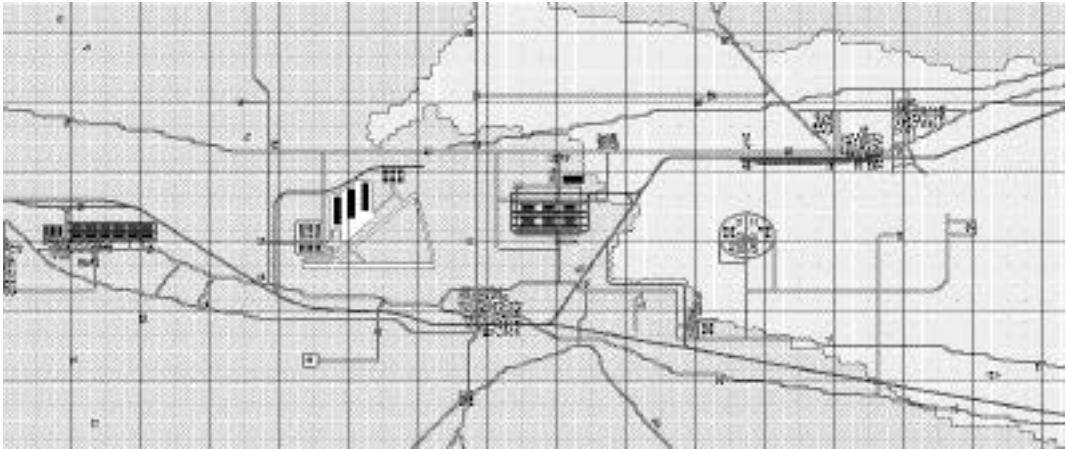
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
LRM	Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

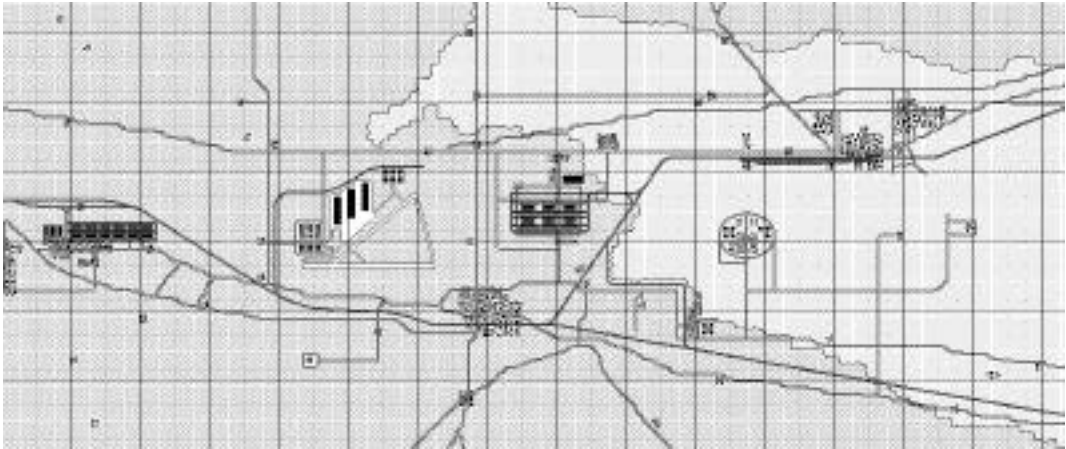
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

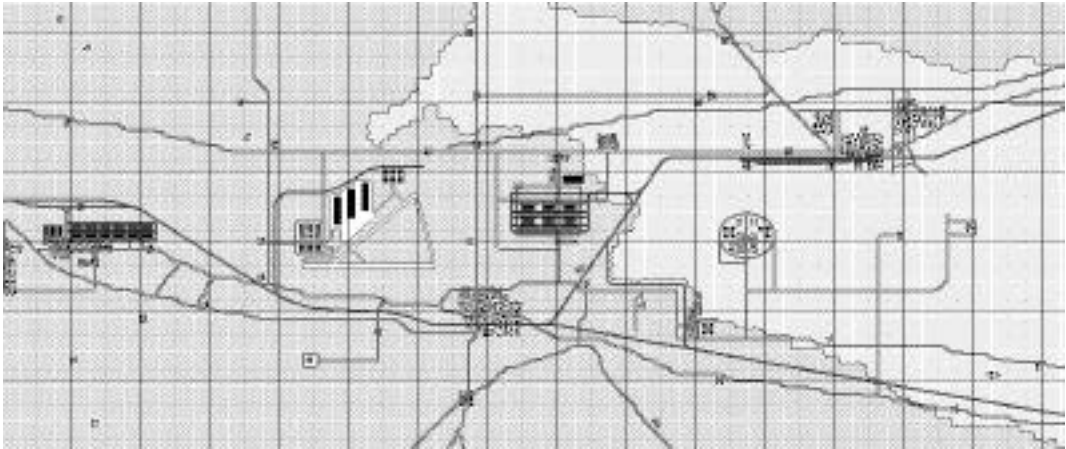
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 4 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	--

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Troupe de reco de la brigade	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)
2 x Escadrons de blindés (+)	
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)	
Peloton de mortiers	
Bie d’artil AR (sur carte)	

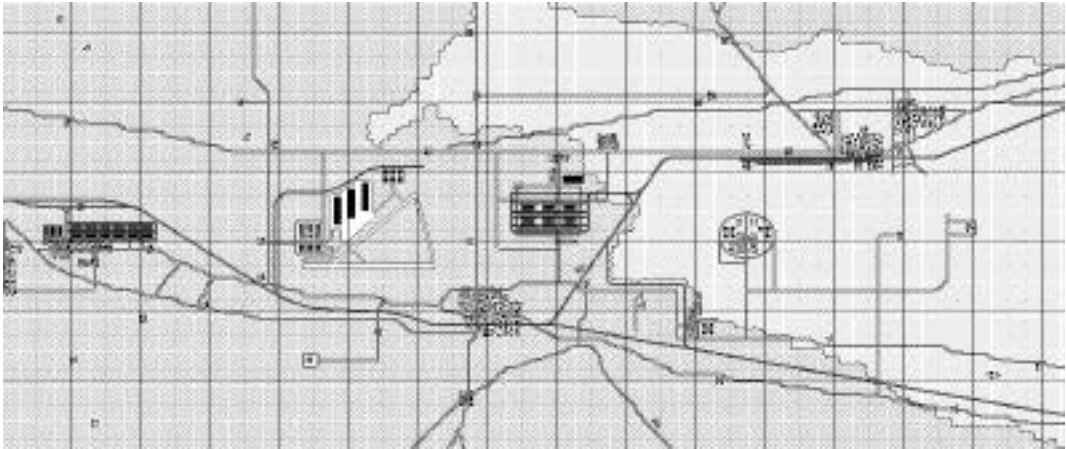
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
LRM	Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Groupelement tactique Hamilton 5 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupelement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d'infanterie mécanisée se trouve juste à l'extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d'approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d'artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

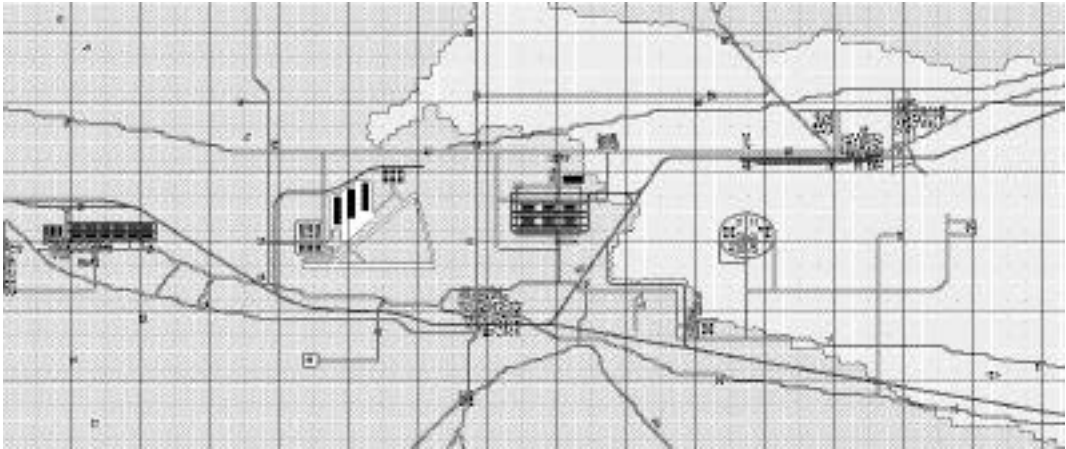
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 6 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

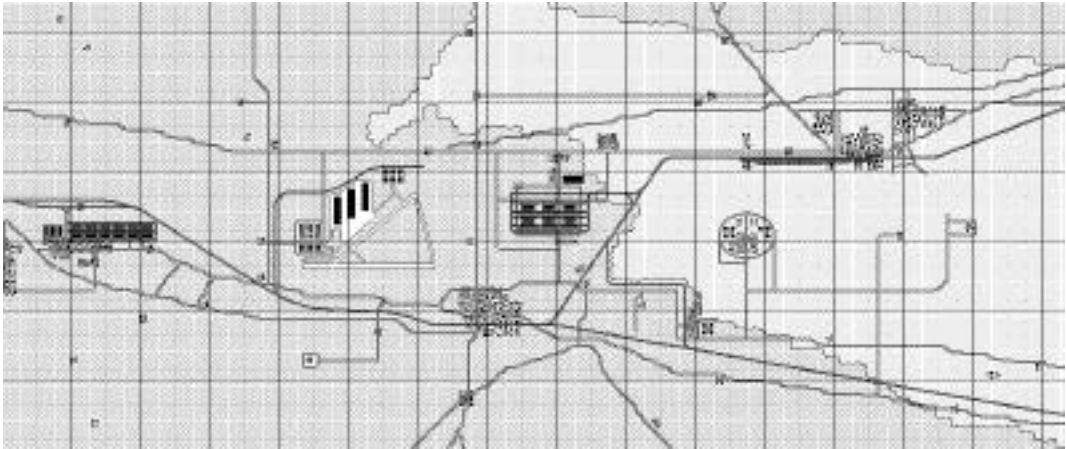
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 7 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d'infanterie mécanisée se trouve juste à l'extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s'avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d'artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

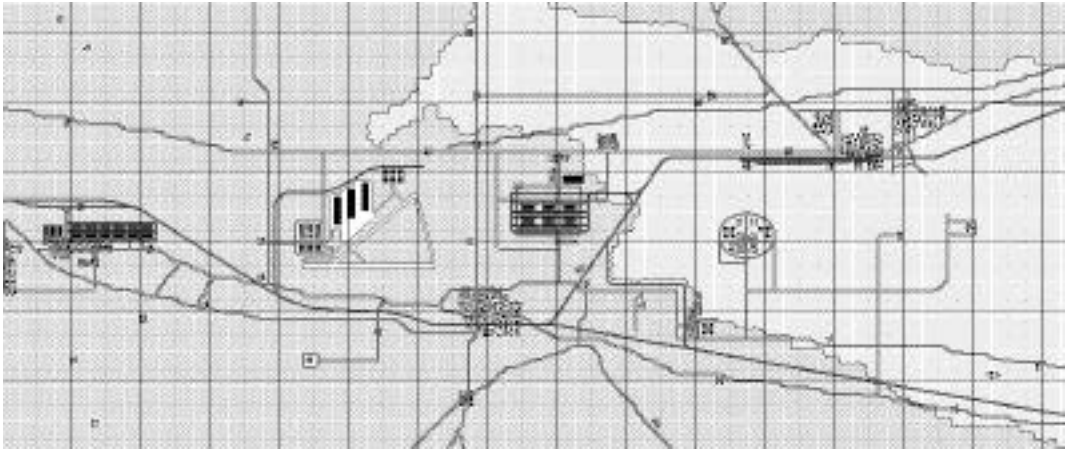
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Hamilton 8 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

OPFOR

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

OPFOR

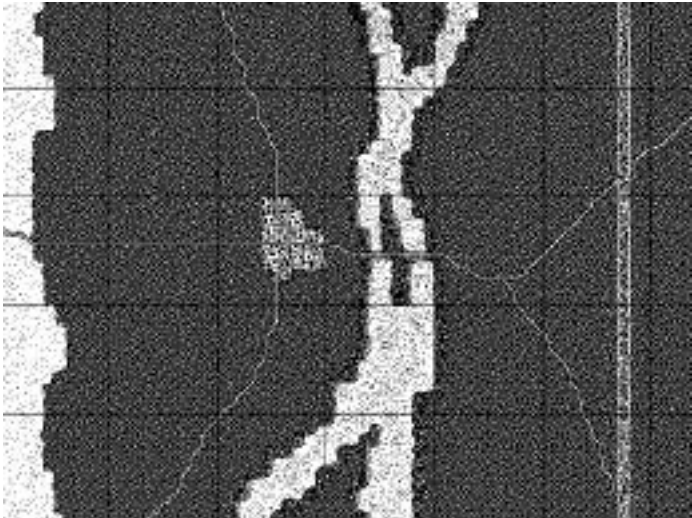
3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Holden 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 011b.



Durée maximale du scénario 50 minutes.

Un groupement tactique mécanisé CA de la taille d’un bataillon a reçu pour mission d’occuper une ville-carrefour près d’un oued asséché puis de faire une poussée en direction est. Les défenses OPFOR près de la ville se limitent à une compagnie d’infanterie renforcée (motorisée), mais incluent des missiles antichars perfectionnés et les défenseurs sont retranchés. Un bataillon de chars OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et devrait venir renforcer les défenses OPFOR durant l’engagement.

MISSIONS :

CA - Pénétrer dans l’objectif A, le nettoyer et le tenir, puis faire sortir au moins 30 % de la force originale par le bord est de la carte.

Opfor - Défendre et tenir l’objectif A, affaiblir la force CA et l’empêcher de sortir.

Note admin 1 : L’OPFOR gagne si elle a une unité dans la ville à la fin des 50 minutes ou si la force CA ne parvient pas à faire sortir au moins 30 % de la force originale.

Note admin 2 : En raison de l’onde de chaleur dans le désert, la portée maximale des viseurs optiques et thermiques est de 2 000 mètres.

Note admin 3 : La bande foncée orientée nord-sud près du bord est de la carte représente une berme artificielle. Cette berme a la même hauteur que le terrain environnant mais bloque la ligne de visée.

Note admin 4 : Les retranchements ne peuvent être placés dans la ville.

Note admin 5 : Les ponts sont considérés terrain élevé pour la LDV et route pour ce qui est des mouvements.

Note admin 6 : Le désert de couleur brun foncé est considéré comme du terrain élevé pour la LDV et du terrain dégagé pour ce qui est des mouvements.

Note admin 7 : L’oued de gauche (ouest) est considéré terrain bas pour la LDV et terrain dégagé pour les mouvements.

Note admin 8 : L’oued du centre est considéré terrain bas pour la LDV et terrain très accidenté pour les mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Compagnies infanterie mécanisée
Escadron de chars
Section de défense antiaérienne

OPFOR

Compagnie de fusiliers motorisée (BTR)
Bataillon de chars [Hors carte]

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

2 x Obusiers 155 mm
4 x F16/F18
3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

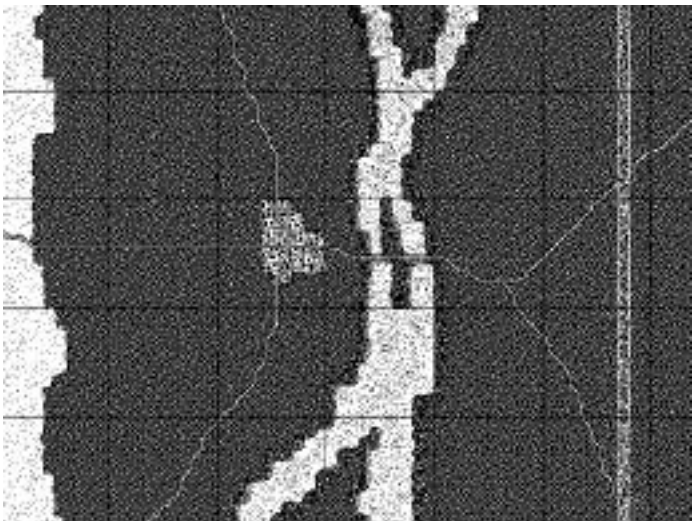
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
2 x Sorties d’aéronefs à voilure fixe
3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
5 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Groupement tactique Holden 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 011b.



Durée maximale du scénario 50 minutes.

Un groupement tactique mécanisé CA de la taille d’un bataillon a reçu pour mission d’occuper une ville-carrefour près d’un oued asséché puis de faire une poussée en direction est. Les défenses OPFOR près de la ville se limitent à une compagnie d’infanterie renforcée (BMP). Un bataillon de chars OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et devrait venir renforcer les défenses OPFOR durant l’engagement.

MISSIONS :

CA - Pénétrer dans l’objectif A, le nettoyer et le tenir, puis faire sortir au moins 30 % de la force originale par le bord est de la carte.

Opfor - Défendre et tenir l’objectif A, affaiblir la force CA et l’empêcher de sortir.

Note admin 1 : L’OPFOR gagne si elle a une unité dans la ville à la fin des 50 minutes ou si la force CA ne parvient pas à faire sortir au moins 30 % de la force originale.

Note admin 2 : En raison de l’onde de chaleur dans le désert, la portée maximale des viseurs optiques et thermiques est de 2 000 mètres.

Note admin 3 : La bande foncée orientée nord-sud près du bord est de la carte représente une berme artificielle. Cette berme a la même hauteur que le terrain environnant mais bloque la ligne de visée.

Note admin 4 : Les retranchements ne peuvent être placés dans la ville.

Note admin 5 : Les ponts sont considérés terrain élevé pour la LDV et route pour ce qui est des mouvements.

Note admin 6 : Le désert de couleur brun foncé est considéré comme du terrain élevé pour la LDV et du terrain dégagé pour ce qui est des mouvements.

Note admin 7 : L’oued de gauche (ouest) est considéré terrain bas pour la LDV et terrain dégagé pour les mouvements.

Note admin 8 : L’oued du centre est considéré terrain bas pour la LDV et terrain très accidenté pour les mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

2 x Compagnies infanterie mécanisée
Escadron de chars
Section de défense antiaérienne

OPFOR

Compagnie de fusiliers motorisée (BMP)
Bataillon de chars [Hors carte]

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

2 x Obusiers 155 mm
4 x F16/F18
3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
2 x Sorties d’aéronefs à voilure fixe
3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
5 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Hunt (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 005b.



Durée maximale du scénario 20 minutes.

Un escadron de chars CA doit pénétrer les positions des pelotons qui servent d’écran sur les flancs d’une division de fusiliers motorisée OPFOR.

MISSIONS :

CA - Pénétrer rapidement l’écran OPFOR.
Faire sortir au moins 50 % de la force originale par le bord est de la carte.

OPFOR - Retarder la pénétration CA.
Empêcher la sortie d’une partie importante de la force ennemie par le bord est de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

1 x Escadron de chars

OPFOR

1 x Peloton de chars T80
1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

1 x Obusier 155 mm
Aucune chance d’appui supplémentaire des ressources aériennes ou de l’artillerie.

OPFOR

1 x Obusier 152 mm
Aucune chance d’appui supplémentaire des ressources aériennes ou de l’artillerie.

Équipe de combat Knop (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 006b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Un peloton d’infanterie mécanisée CA doit expulser un peloton de fusiliers motorisé OPFOR mal appuyé d’un position dominante en surplomb d’une intersection routière.

MISSIONS :

CA - Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemie dans les 60 minutes.

OPFOR - Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : CA gagne instantanément si il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Véhicule de reco Coyote
- 2 x Bison porte-mortier 81 mm

OPFOR

- 1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Équipe de lance-grenades AGS17

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

Aucun. Aucune chance d’appui supplémentaire des ressources aériennes ou de l’artillerie.

OPFOR

Aucun. Aucune chance d’appui supplémentaire des ressources aériennes ou de l’artillerie

Équipe de combat Kyle 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA – Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération mobile de retardement.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

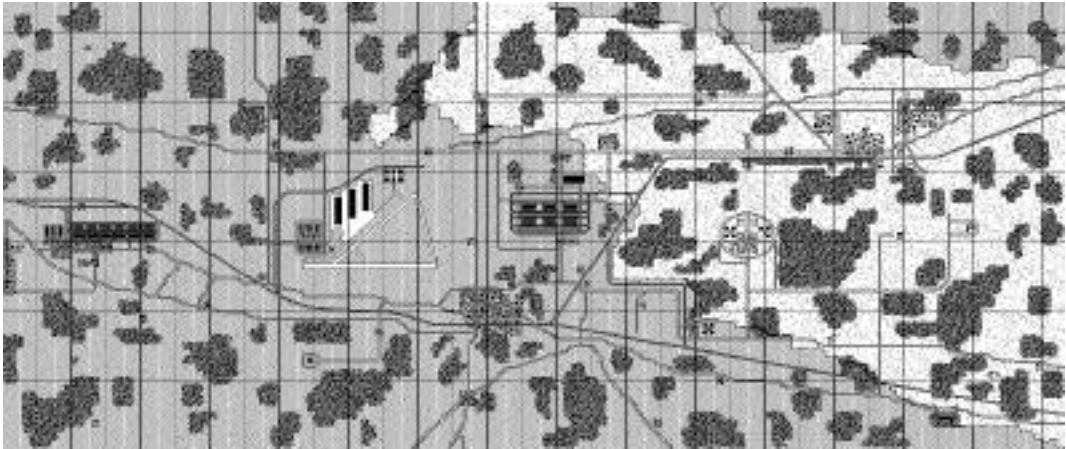
OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 4 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 5 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 6 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 7 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Kyle 8 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Une équipe de combat de blindés affaiblie exécute une opération de retardement mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force originale CA par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de M113 TUA (-)
- 2 x Héli Griffon CH146
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Groupement tactique Mandel 1 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 2 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

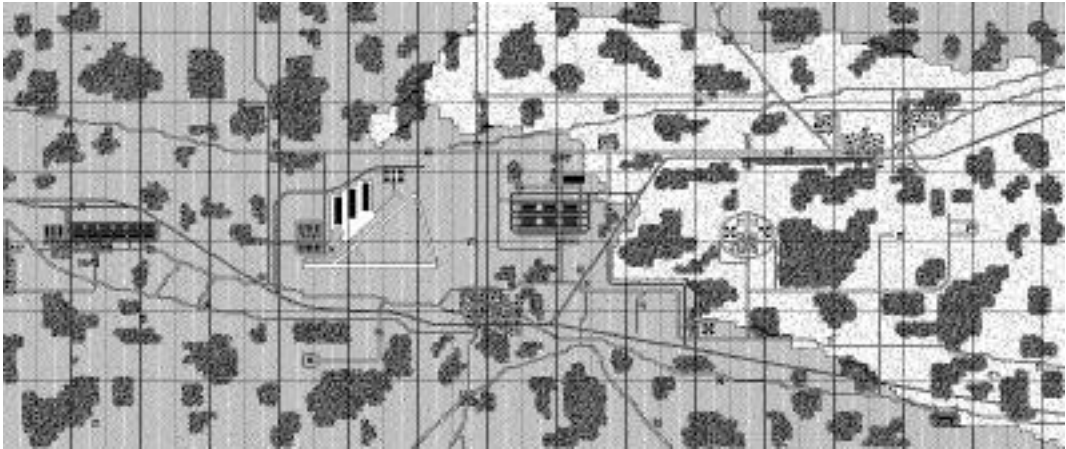
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 4 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	--

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Troupe de reco de la brigade	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)
2 x Escadrons de blindés (+)	
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)	
Peloton de mortiers	
Bie d’artil AR (sur carte)	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
LRM	Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Groupelement tactique Mandel 5 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupelement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 6 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	--

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Troupe de reco de la brigade	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Escadrons de blindés (+)	
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)	
Peloton de mortiers	
Bie d’artil AR (sur carte)	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
LRM	Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 7 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
1 x 3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Groupement tactique Mandel 8 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario se présente sous huit formes différentes. La force CA est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force CA est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, le scénario 4 est plus difficile pour le joueur CA que le scénario 1 et le scénario 8 est beaucoup plus difficile.

CA - Un groupement tactique CA constitué de deux escadrons de blindés et de deux compagnies d’infanterie mécanisée se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace en direction est pour repérer et arrêter un régiment de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

CA - Repérer et arrêter la force OPFOR en marche. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force CA. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Troupe de reco de la brigade
2 x Escadrons de blindés (+)
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée (+)
Peloton de mortiers
Bie d’artil AR (sur carte)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
LRM
3 x F16

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
2 x MIG27

Équipe de combat Massey (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 002b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Une compagnie d’infanterie mécanisée CA renforcée par un escadron de chars défend une ville dans la partie ouest de la carte. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR avec renfort de chars se trouve à deux ou trois kilomètres de distance, juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest pour aller prendre la ville. Les compagnies du bataillon OPFOR sont déployées en ligne et toutes devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h.

MISSIONS :

CA - Défendre l’objectif A. Empêcher les forces ennemies de pénétrer dans l’objectif A. Il ne doit y avoir aucune force ennemie dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’est pas nécessaire qu’une unité CA se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

OPFOR - Occuper l’objectif A. Il doit y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’y a pas de conséquence à ce qu’une unité CA se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Compagnie d’infanterie mécanisée
- 1 x Escadron de chars (-)
- 4 x M113 TUA
- 1 x Groupe de mortiers 81 mm Bison
- 2 x Équipes de SAM Javelin

OPFOR

- 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Peloton antichars
- 1 x Section AAA ZSU-23-4
- 1 x Bie d’obusiers automoteurs 122 mm

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 3 x Obusiers 155 mm
- 3 x F16
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

OPFOR

- 2 x Obusiers 152 mm
- 1 x Bataillon LRM 122 mm
- 2 x MIG27
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

Groupement tactique Nelson 1 (20 GBMC)

SITUATION : Carte 015b.



Durée maximale du scénario 240 minutes (4 heures).

Le 20 Groupe brigade mécanisé du Canada a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. Le GBMC a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement CA a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale du GBMC était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut donné par deux bataillons mécanisés. Le reste du GBMC devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut mécanisé est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement CA vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. Le GBMC CA doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

CA - Nettoyer les objectifs A à E du GBMC. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne défensive CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	---

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif du GBMC CA doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur CA occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le GBMC CA n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
0700 : 2 x Bataillons d’infanterie mécanisée (+)	0700 : Garnison de la vallée – Équivalent d’un bataillon d’infanterie légère
0900 : 2 x Escadrons de chars	0800 : 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)
0915 : 1 x Bataillon d’infanterie mécanisée	0900 : 1 x Régiment de fusiliers motorisé (BTR)
	0900 : 1 x Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
4 x Obusiers 155 mm	3 x Obusiers 152 mm, 1 x Bon LRM 122 mm
6 x F16/F18.	3 x MIG27
5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires. 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.	3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires. 3 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Groupement tactique Nelson 2 (20 GBMC)

SITUATION : Carte 015b.



Durée maximale du scénario 240 minutes (4 heures).

Le 20 Groupe brigade mécanisé du Canada a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. Le GBMC a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement CA a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BMP) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale du GBMC était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut donné par deux bataillons mécanisés. Le reste du GBMC devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut mécanisé est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement CA vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. Le GBMC CA doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

CA - Nettoyer les objectifs A à E du GBMC. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif du GBMC CA doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur CA occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.
Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le GBMC CA n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

CA
0700 : 2 x Bataillons d’infanterie mécanisée (+)
0900 : 2 x Escadrons de chars
0915 : 1 x Bataillon d’infanterie mécanisée

OPFOR
0700 : Garnison de la vallée – Équivalent d’un bataillon d’infanterie légère
0800 : 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
0900 : 2 x Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA
4 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18
5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR
3 x Obusiers 152 mm, 1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Groupement tactique Nelson 3 (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario 240 minutes (4 heures).

Le 20 Groupe brigade mécanisé du Canada a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. Le GBMC a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement CA a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BMP) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale du GBMC était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut donné par deux bataillons mécanisés. Le reste du GBMC devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut mécanisé est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement CA vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. Le GBMC CA doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

CA - Nettoyer les objectifs A à E du GBMC. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne défensive CA. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
---	---

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif du GBMC CA doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur CA occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le GBMC CA n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
0700 : 2 x Bataillons d’infanterie mécanisée (+)	0700 : Garnison de la vallée – Équivalent d’un bataillon d’infanterie légère
0900 : 2 x Escadrons de chars	0800 : 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
0915 : 1 x Bataillon d’infanterie mécanisée	0900 : 2 x Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

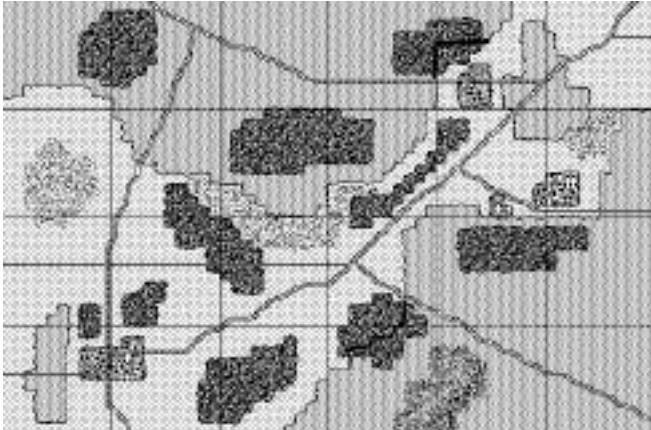
CA	OPFOR
4 x Obusiers 155 mm, 6 x F16/F18	3 x Obusiers 152 mm, 1 x Bon LRM 122 mm
5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.	3 x MIG27
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.	3 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
	3 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe de combat Oldham (20 GBMC)

Durée maximale du scénario 40 minutes.

SITUATION :

Carte 009b.



Durée maximale du scénario 40 minutes.

Un escadron de chars CA renforcé par un peloton d’infanterie mécanisée doit exécuter une opération défensive mobile contre un bataillon de chars renforcé OPFOR qui s’approche. L’OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction sud-ouest. Le renseignement sur les transmissions CA signale que le commandant OPFOR a reçu ordre de traverser l’objectif A (la ville qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la carte) puis de poursuivre sa route vers l’ouest.

MISSIONS :

CA - Retarder et affaiblir l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive CA. Passer à travers l’objectif A puis faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin : L’OPFOR doit avoir au moins une unité terrestre dans l’objectif A à la fin d’une des phases de combat de la joute. Il n’est pas nécessaire que l’unité reste dans la ville.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Escadron de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 8 x M113 TUA
- 2 x SAM Javelin

OPFOR

- 1 x Bataillon de chars
- 1 x Compagnie de fusiliers motorisée (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

- 1 x Obusier 155 mm
- 2 x F16/F18
- Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie ou des ressources aériennes.

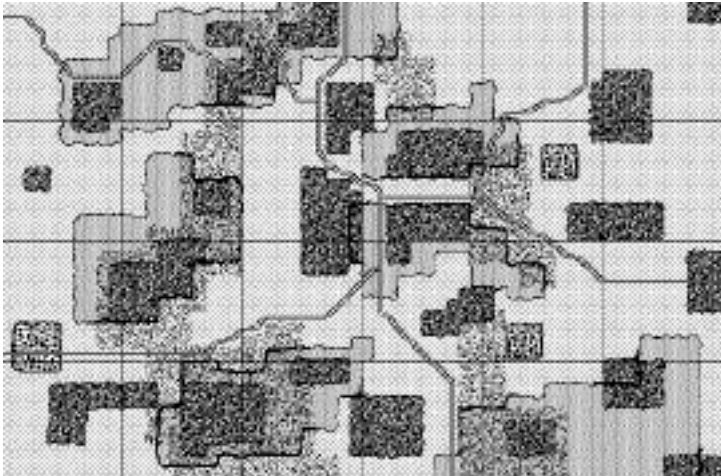
OPFOR

- 1 x Obusier 122 mm
- 1 x Obusier 152 mm
- 3 x MIG27
- Chance raisonnable d’appui supplémentaire de l’artillerie ou des ressources aériennes.

Groupement tactique Patten (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 008b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Un groupement tactique de blindés CA (quatre escadrons de blindés et une cie d’infanterie mécanisée) s’avance en direction est avec l’ordre de pénétrer ou de contourner toute position ennemie rencontrée. L’OPFOR occupe une position d’arrêt avec un bataillon (deux compagnies de chars et deux pelotons de fusiliers motorisés à une distance d’environ deux à quatre kilomètres à l’est de la force CA.

MISSIONS :

CA - Faire sortir 35 % de la force originale par le bord est de la carte dans les 60 minutes.

OPFOR - Arrêter ou retarder la force CA.
Empêcher la sortie d’au moins 65 % de la force CA.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

OPFOR

4 x Escadrons de chars
Compagnie d’infanterie mécanisée

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

OPFOR

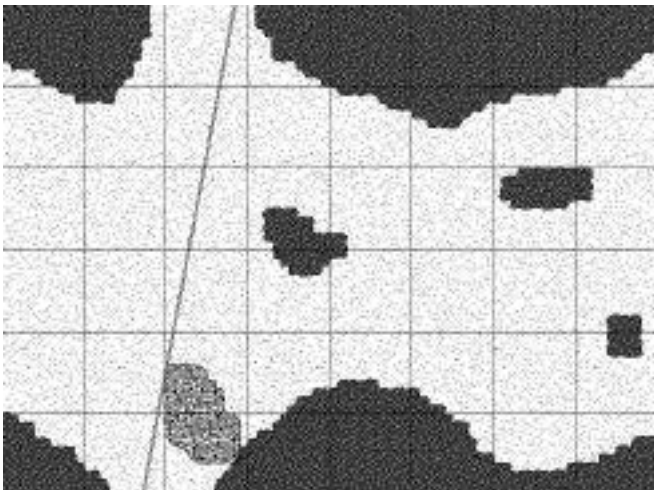
2 x Obusiers 155 mm
2 x F16/F18
Possibilité d’appui supplémentaire de l’artillerie ou des ressources aériennes.

Obusier 152 mm
2 x MIG27
Possibilité d’appui supplémentaire de l’artillerie ou des ressources aériennes.

Groupement tactique Pipes (20 GBMC)

Situation :

Carte 016b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

L’OPFOR dispose d’un potentiel militaire moyen : pas de viseurs thermiques, des chars de deuxième ligne et des MAC peu puissants. Elle est en train d’exécuter une poussée de blindés vers l’objectif A. Le terrain est un désert dégagé et la circulation y est bonne partout. Les conditions climatiques sont inclementes : alternance de pluie, de vent et de tempête de sable, ce qui limite la portée des viseurs optiques et thermiques à un maximum de 2 000 mètres.

Un groupement tactique CA se dirige vers une position d’arrêt avec ordre d’empêcher l’OPFOR de prendre l’objectif A et de couper la route Pipeline, une artère de communication vitale.

MISSIONS :

CA - Empêcher l’ennemi d’occuper l’objectif A.	OPFOR - Occuper l’objectif A. L’OPFOR gagne si, à la fin des 60 minutes, elle a au moins une unité dans l’objectif A. Il est sans conséquence que la force CA ait une unité dans la ville.
--	--

Note : Les chars et les MAC OPFOR ne devraient pas avoir de viseur thermique dans ce scénario. De plus, les MAC ne devraient pas être munis de tête explosive perfectionnée.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Escadron de blindés (-) Compagnie d’infanterie mécanisée Section anti-blindés (-) Groupe de mortiers 81 mm	3 x Bataillons de chars (T72M) Bataillon d’infanterie méc (+)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm LRM 227 mm 5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.	3 x Obusiers 122 mm 5 % de chances d’appui supplémentaire de l’artillerie.
Aucun appui aérien.	Aucun appui aérien.

Équipe de combat Shanks (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

La zone de bataille est perturbée après une importante pénétration locale OPFOR. Un terrain d’aviation avancé allié est menacé par l’approche d’un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR. Le bataillon ennemi se trouve au bord est de la carte, à environ sept à huit kilomètres du terrain d’aviation. Tous les aéronefs ont quitté le terrain d’aviation mais il reste d’importants dépôts souterrains de carburant, de munitions et de pièces de rechange qu’il faut protéger. La force de défense du terrain d’aviation ne peut compter sur aucune aide sauf celle d’un groupe disparate d’égarés qui viennent juste d’arriver. Un bataillon de réserve CA est en route vers le terrain d’aviation mais ne sera pas en mesure de prêter main-forte avant au moins une heure.

MISSIONS :

CA - Défendre le terrain d’aviation (objectif A). Empêcher toutes forces ennemies d’entrer dans l’objectif A pendant une heure. La force CA gagne si aucune unité OPFOR n’entre dans l’objectif A dans les 60 minutes.

OPFOR – Entrer sur le terrain d’aviation. L’OPFOR gagne à la fin de toute phase de combat au cours de laquelle une de ses unités se trouve à l’intérieur de l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

- 1 x Compagnie d’infanterie méc (-)
- 4 x Véhicules de reco Coyote
- 2 x M113 TUA
- 2 x Porte-mortier Bison
- 10 x Éqp inf avec M lég
- 6 x Fusiliers inf x 4
- 6 x Fusiliers inf x 2
- 6 x Dét mit C9 5,56 mm
- 6 x Dét mit C6 7,62 mm
- 4 x Dét mit cal .50
- 6 x Équipe AABCP
- 6 x MAC Eryx
- 2 x SAM Javelin S15
- 6 x VULR Iltis
- 6 x VSLR
- 4 x VLMR

OPFOR

- 2 x Pelotons reco
- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

Aucun pour l’instant, mais faible chance d’appui aérien non planifié.

OPFOR

Aucun pour l’instant, mais faible chance d’appui aérien non planifié.

Groupement tactique Stewart (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Un bataillon d’infanterie mécanisée renforcé CA s’avance en direction est avec l’ordre de pénétrer ou de contourner toute position ennemie rencontrée. Le tracé exact de la ligne défensive OPFOR n’est pas connu mais on sait qu’au moins un bataillon attend à une distance d’environ quatre à dix kilomètres à l’est de la force CA.

MISSIONS :

CA - Pénétrer la ligne défensive OPFOR. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord est de la carte.

OPFOR – Retarder l’avance CA. Empêcher la sortie d’une partie importante de la force ennemie par le bord est de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Escadron de chars
Bataillon d’infanterie mécanisée

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BMP)
Peloton antichars
Peloton de défense antiaérienne

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

3 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18

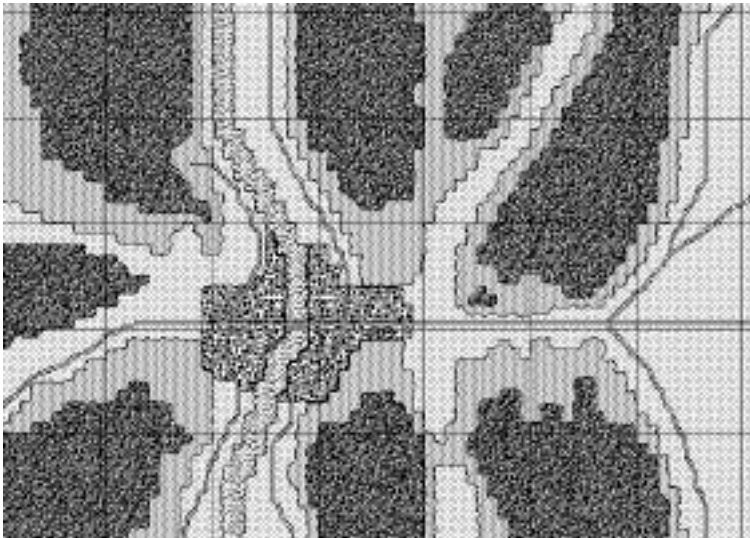
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bon LRM 122 mm
2 x MIG27

Équipe de combat Smith (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 003b



Durée maximale du scénario : 20 minutes

Un peloton d’infanterie mécanisée CA appuyé par deux M113 TUA et deux hélicoptères Griffon constituent l’arrière-garde d’un bataillon en train de se désengager. Le peloton a pour mission de défendre une ville et le dernier pont intact dans le secteur. L’OPFOR dispose du reste d’un bataillon de chars qui se trouve de trois à cinq kilomètres à l’est de la ville et s’avance à toute vitesse pour venir prendre le pont intact. Les unités OPFOR de tête doivent franchir le bord est de la carte vers 1000 h. La force CA est en train de préparer la destruction du pont et a besoin d’au moins 20 minutes pour terminer le travail.

MISSIONS :

CA - Empêcher l’OPFOR d’entrer dans l’objectif A pendant 20 minutes. La force CA gagne si aucune unité OPFOR n’entre dans l’objectif A pendant 20 minutes.

OPFOR - Occuper l’objectif A. L’OPFOR gagne à la fin de toute phase de combat au cours de laquelle une de ses unités se trouve à l’intérieur de l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Peloton d’infanterie mécanisée
4 x M113 TUA
2 x Hél Griffon

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

1 x Obusier 155 mm
Aucun appui aérien préplanifié, mais possibilité d’appui aérien non planifié.

OPFOR

1 x Obusier 152 mm
Aucun appui aérien préplanifié, mais possibilité d’appui aérien non planifié.

Groupement tactique Trabue (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 60 minutes.

Un groupement tactique CA et un bataillon de fusiliers motorisé (BMP) (+) de l’OPFOR se précipitent vers le même objectif. Le groupement tactique CA est actuellement à 10 kilomètres à l’ouest de l’objectif, alors que le bataillon OPFOR se trouve à 10 kilomètres à l’est du même objectif.

MISSIONS :

CA - Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

OPFOR - Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

Note admin : À la fin des 60 minutes, la force qui tient exclusivement l’objectif A est déclarée gagnante; tout autre résultat équivaut à une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

CA

Bataillon d’infanterie mécanisée
Escadron de chars
Section de défense antiaérienne (Javelin)

OPFOR

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars
Section antichars
Section de défense antiaérienne (ZSU)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA

Obusier 155 mm
LRM 227 mm
2 x F16/F18
5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
4 x MIG27
5 % de chances de recevoir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Prendre le drapeau Méc CA (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario est présenté à titre de joute hors-série. Il est impossible de jouer cette joute contre l’ordinateur – veuillez trouver un partenaire.

Vous êtes fatigué des situations réalistes. Vous voulez sortir le coke et les bretzels et vous lancer dans une monstrueuse mêlée générale. Vous avez le goût d’un combat loyal entre deux forces égales.

Le joueur CA commande un groupement tactique mécanisé et le joueur OPFOR un régiment de fusiliers motorisé (BMP) renforcé. L’ordre de bataille des deux forces en présence est à peu près égal au plan du potentiel global. Durant la mise en place, chaque joueur plante un drapeau quelque part dans son secteur, à son extrémité du champ de bataille. La position des deux drapeaux est révélée après la mise en place lorsqu’on active la fonction « Montrer les objectifs de la mission » dans le menu Carte. L’utilisation de mines, de ressources d’artillerie et de frappes aériennes est interdite dans un rayon de 500 mètres du drapeau servant d’objectif. Le premier des deux joueurs à atteindre et tenir le drapeau ennemi à la fin d’une phase de combat gagne la joute.

Note admin : Des champs de mines, des véhicules aériens et des retranchements optionnels sont offerts aux deux forces en présence. L’extrémité du champ de bataille occupée par l’OPFOR est un peu plus découverte que celle de la force CA – les joueurs pourraient convenir de permettre à l’OPFOR d’utiliser un peu plus librement les retranchements et les mines

MISSIONS :

CA et OPFOR - Prendre le drapeau de l’ennemi avant qu’il ne prenne le vôtre. La victoire est automatiquement accordée au joueur qui, à la fin de n’importe quelle phase de combat, est parvenu à maintenir une unité terrestre dans l’objectif, c’est-à-dire dans le secteur du drapeau. Si la durée de la joute dépasse la limite de 120 minutes, le verdict est nul.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
Régiment blindé 2 x Bataillons d’infanterie mécanisée	Bataillon de chars (+) Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm LRM 6 x F16/F18 Bonne chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.	2 x Obusiers 152 mm Bon LRM 122 mm 6 x MIG27 Bonne chance d’appui supplémentaire de l’artillerie et des ressources aériennes.

Prendre le drapeau Chars CA (20 GBMC)

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario 120 minutes.

Note : Ce scénario est présenté à titre de joute hors-série. Il est impossible de jouer cette joute contre l'ordinateur – veuillez trouver un partenaire.

Vous êtes fatigué des situations réalistes. Vous voulez sortir le coke et les bretzels et vous lancer dans une monstrueuse mêlée générale. Vous avez le goût d'un combat loyal entre deux forces égales ET VOUS VOULEZ BEAUCOUP DE CHARS!

Le joueur CA commande six escadrons de chars et le joueur OPFOR un régiment de chars renforcé. L'ordre de bataille des deux forces en présence est à peu près égal au plan du potentiel global. Durant la mise en place, chaque joueur plante un drapeau quelque part dans son secteur, à son extrémité du champ de bataille. La position des deux drapeaux est révélée après la mise en place lorsqu'on active la fonction « Montrer les objectifs de la mission » dans le menu Carte. L'utilisation de mines, de ressources d'artillerie et de frappes aériennes est interdite dans un rayon de 500 mètres du drapeau servant d'objectif. Le premier des deux joueurs à atteindre et tenir le drapeau ennemi à la fin d'une phase de combat gagne la joute.

Note admin : Des champs de mines, des véhicules aériens et des retranchements optionnels sont offerts aux deux forces en présence. L'extrémité du champ de bataille occupée par l'OPFOR est un peu plus découverte que celle de la force CA – les joueurs pourraient convenir de permettre à l'OPFOR d'utiliser un peu plus librement les retranchements et les mines.

MISSIONS :

CA et OPFOR - Prendre le drapeau de l'ennemi avant qu'il ne prenne le vôtre. La victoire est automatiquement accordée au joueur qui, à la fin de n'importe quelle phase de combat, est parvenu à maintenir une unité terrestre dans l'objectif, c'est-à-dire dans le secteur du drapeau. Si la durée de la joute dépasse la limite de 120 minutes, le verdict est nul.

ORDRE DE BATAILLE :

CA	OPFOR
6 x Escadrons de blindés 2 x Bie d'obusiers AM 155 mm (Sur carte)	Régiment de chars (+)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

CA	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm LRM 6 x F16/F18 Bonne chance d'appui supplémentaire de l'artillerie et des ressources aériennes.	2 x Obusiers 152 mm Bon LRM 122 mm 6 x MIG27 Bonne chance d'appui supplémentaire de l'artillerie et des ressources aériennes.

Scénario standard CA (20 GBMC)

SITUATION : Définie par le joueur

MISSIONS : Définies par le joueur

ORDRE DE BATAILLE : Défini par le joueur

APPUI-FEU : Défini par le joueur

Scénarios É.-U.

Instruction élémentaire – États-Unis	Force opérationnelle Hoeft 4	Force opérationnelle Low 8
Force opérationnelle Anderson	Force opérationnelle Hoeft 5	Force opérationnelle Marks
Force opérationnelle Arsenault	Force opérationnelle Hoeft 6	Équipe McMains
Équipe Cahoon	Force opérationnelle Hoeft 7	Équipe Meyers
Force opérationnelle Craig 1	Force opérationnelle Hoeft 8	Équipe Minamora
Force opérationnelle Craig 2	Force opérationnelle Hurley 1	Force opérationnelle Mizokami 1
Force opérationnelle Craig 3	Force opérationnelle Hurley 2	Force opérationnelle Mizokami 2
Force opérationnelle Craig 4	Force opérationnelle Kaye 1	Force opérationnelle Mizokami 3
Force opérationnelle Craig 5	Force opérationnelle Kaye 2	Force opérationnelle Moody 1
Force opérationnelle Craig 6	Force opérationnelle Kaye 3	Force opérationnelle Moody 2
Force opérationnelle Craig 7	Force opérationnelle Kaye 4	Force opérationnelle Moody 3
Force opérationnelle Craig 8	Force opérationnelle Kaye 5	Force opérationnelle Moody 4
Force opérationnelle Davis	Force opérationnelle Kaye 6	Force opérationnelle Moody 5
Force opérationnelle DeGoey	Force opérationnelle Kaye 7	Force opérationnelle Moody 6
Force opérationnelle Fenwick	Force opérationnelle Kaye 8	Force opérationnelle Moody 7
Force opérationnelle Frolik 1	Équipe Kelley 1	Force opérationnelle Moody 8
Force opérationnelle Frolik 2	Équipe Kelley 2	Équipe Murray
Force opérationnelle Frolik 3	Équipe Kelley 3	Force opérationnelle Nankervis 1
Force opérationnelle Frolik 4	Équipe Kelley 4	Force opérationnelle Nankervis 2
Force opérationnelle Frolik 5	Équipe Kelley 5	Force opérationnelle Nankervis 3
Force opérationnelle Frolik 6	Équipe Kelley 6	Équipe O'Hara
Force opérationnelle Frolik 7	Équipe Kelley 7	Équipe Ostle
Force opérationnelle Frolik 8	Équipe Kelley 8	Force opérationnelle Peterjohn
Force opérationnelle Gallagher 1	Force opérationnelle Kincaid 1	Force opérationnelle Pucci
Force opérationnelle Gallagher 2	Force opérationnelle Kincaid 2	Équipe Savage
Force opérationnelle Gallagher 3	Force opérationnelle Kincaid 3	Équipe Slocomb
Force opérationnelle Gallagher 4	Force opérationnelle Kincaid 4	Équipe Sposito
Force opérationnelle Gallagher 5	Force opérationnelle Kincaid 5	Force opérationnelle Stubblefield
Force opérationnelle Gallagher 6	Force opérationnelle Kincaid 6	Force opérationnelle Taylor
Force opérationnelle Gallagher 7	Force opérationnelle Kincaid 7	Force opérationnelle Tomlinson
Force opérationnelle Gallagher 8	Force opérationnelle Kincaid 8	Force opérationnelle Waring
Force opérationnelle Gebhard	Équipe Krempp	Force opérationnelle Zientek
Équipe Hall	Force opérationnelle Low 1	Prendre le drapeau – Armée de terre
Force opérationnelle Henson	Force opérationnelle Low 2	Prendre le drapeau – Chars
Équipe Hill	Force opérationnelle Low 3	Prendre le drapeau – USMC
Force opérationnelle Hoeft 1	Force opérationnelle Low 4	Scénario standard Armée de terre É.-U.
Force opérationnelle Hoeft 2	Force opérationnelle Low 5	Scénario standard USMC
Force opérationnelle Hoeft 3	Force opérationnelle Low 6	
	Force opérationnelle Low 7	

Instruction élémentaire – États-Unis

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 20 minutes

Une force de reconnaissance de la taille d’une compagnie, appartenant au USMC, se dirige vers l’est sur une route située dans le coin nord-ouest de la carte. Un poste d’observation de l’OPFOR, de la taille d’une escouade, se trouve à l’objectif A dans le bois, environ deux à trois kilomètres à l’est.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer l’objectif A de toutes forces ennemies.	OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit y avoir au moins une unité OPFOR à l’objectif A en tout temps.
--	--

Note admin : La force É.-U. gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
1 x peloton de chars M1A1	1 x char T80
1 x peloton d’infanterie légère blindée	1 x escouade de fusiliers motorisée (BMP)
1 x peloton d’infanterie (méc)	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
2 x obusiers 155 mm	Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.
2 x F18	
1 x AV8	
Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.	

Force opérationnelle Anderson

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un bataillon d’infanterie légère blindée (+) du USMC et un bataillon de fusiliers motorisé (BMP)(+) de l’OPFOR se précipitent vers le même objectif. Le bataillon USMC est actuellement à 10 kilomètres à l’ouest de l’objectif, alors que le bataillon OPFOR se trouve à 10 kilomètres à l’est du même objectif.

MISSIONS :

USMC – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

Note admin : À la fin des 60 minutes, la force qui tient exclusivement l’objectif A est déclarée gagnante; tout autre résultat équivaut à une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

USMC

Bataillon d’infanterie légère blindée (ILB)
Compagnie de chars
Peloton de défense antiaérienne ILB

OPFOR

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars
Section antichars
Section de défense antiaérienne (ZSU)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

USMC

Obusier 155 mm
Obusier 155 mm
4 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
4 x MIG27
5 % de chances d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Arsenault

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon et un bataillon de fusiliers motorisé renforcé de l'OPFOR se dirigent vers la même petite raffinerie de pétrole et de gaz – l'objectif A – depuis deux directions opposées. Les deux unités ont reçu pour mission d'évaluer l'état de la raffinerie et elles ne soupçonnent pas la présence de l'autre unité jusqu'à ce que leurs éclaireurs se tirent simultanément les uns sur les autres. Le scénario débute par cet échange de tirs initial.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer et occuper l'objectif A.

OPFOR – Nettoyer et occuper l'objectif A.

Note admin : Le gagnant est la force qui occupe exclusivement l'objectif A à la fin des 60 minutes. Tout autre résultat équivaut à une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d'infanterie mécanisée

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

2 x Obusiers 155 mm
2 x F16/F18
5 % de chances d'obtenir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'obtenir un appui aérien
supplémentaire.

2 x Obusiers 152 mm
2 x MIG27
5 % de chances d'obtenir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Équipe Cahoon

SITUATION :

Carte 007b.



Durée maximale du scénario : 45 minutes

Une compagnie de chars et un peloton d’infanterie mécanisée É.-U. doivent nettoyer un secteur pour empêcher l’ennemi d’observer une petite ville qui servira bientôt de zone de rassemblement à l’avant. Le peloton mécanisé est déjà dans la ville qui se trouve au centre de la carte. La compagnie blindée est à environ deux kilomètres à l’ouest. Pendant que le peloton mécanisé entrait en ville, il a appris d’un groupe de civils qui quittaient la région que des unités OPFOR occupaient des positions de défense juste à l’est de la ville. Ces informateurs ont ajouté qu’ils n’avaient pas vu de troupes OPFOR à l’intérieur de la ville sauf le long de l’extrémité est.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemi dans les 45 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : La force É.-U. gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 1 x Section de mortiers 4,2 po M106

OPFOR

- 2 x Pelotons de chars
- 1 x Peloton de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 1 x Obusier 155 mm
- 1 x F16/F18
- Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Craig 1

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 2

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 3

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 4

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d'infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d'infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 5

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 6

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3^e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 7

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Craig 8

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Craig est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc, la Force opérationnelle Craig 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Craig 1 et la Force opérationnelle Craig 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon d’infanterie légère blindée du USMC exécute une défense mobile et une action de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er , 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’infanterie légère blindée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

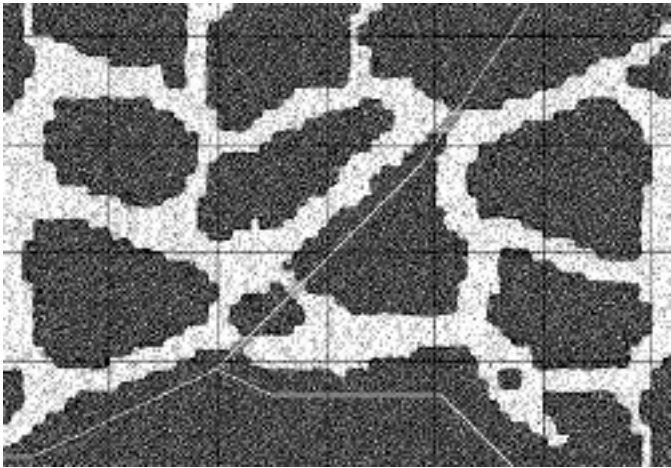
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F18	1 x Bataillon LRM
2 x AV8	2 x MIG27

Force opérationnelle Davis

SITUATION :

Carte 012b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une troupe de cavalerie blindée de l’Armée des É.-U. occupe trois ponts clés sur un oued complexe situé profondément en territoire ennemi. Sa mission est de tenir ces trois ponts pour le reste de la division qui se trouve à environ une heure derrière elle. L’OPFOR est au courant de cette incursion et est en train d’organiser une contre-attaque pour reprendre ces ponts avant que la division blindée É.-U. n’arrive. Une deuxième troupe de cavalerie blindée É.-U. appuyée par des hélicoptères est en route pour venir renforcer la troupe déjà en défense.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer et occuper l’objectif A. La force É.-U. gagne s’il n’y a aucune unité OPFOR à l’objectif A à la fin de la période de 60 minutes.

OPFOR - Nettoyer et occuper l’objectif A. La force OPFOR gagne s’il n’y a aucune unité de la force É.-U. à l’objectif A à la fin de la période de 60 minutes.

Note admin 1 : Le désert de couleur brun foncé correspond à du terrain élevé pour ce qui est de la ligne de visée et à du terrain découvert pour ce qui est des mouvements.

Note admin 2 : Le désert de couleur brun pâle correspond à l’oued, soit du terrain bas au plan de la ligne de visée et du terrain légèrement accidenté pour ce qui est des mouvements.

Note admin 3 : Le terrain entourant immédiatement chaque pont est couvert de pierres, de pièces de métal et de débris de béton provenant de plusieurs générations de ponts antérieures. La ligne de visée est très imprévisible à proximité de chaque pont. Les ponts et le terrain environnant sont considérés comme du terrain bas pour ce qui est de la ligne de visée, ville ou terrain accidenté pour ce qui est de la défense et route ou terrain accidenté pour ce qui est des mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Troupe de cavalerie blindée
- 1 x Troupe de cavalerie blindée
- 1 x Peloton de défense antiaérienne
- 2 x Hélicoptères AC AH64

OPFOR

- Bataillon de fusiliers motorisé (+) (BMP)
- Bataillon de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 2 x Obusiers 155 mm
- 2 x F16/F18
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 5 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 2 x Obusiers 152 mm
- 2 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 5 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle DeGoey

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 180 minutes

L’OPFOR est une petite nation extrêmement belliqueuse qui essaie depuis longtemps de mettre au point une arme nucléaire à portée limitée. La communauté internationale considère généralement l’OPFOR comme une nation hors la loi. Il y a dix jours on a découvert que l’OPFOR avait obtenu des composants clés d’un autre pays et était en train d’assembler plusieurs armes nucléaires. Le renseignement national É.-U. a repéré la plupart des installations qui participent au programme nucléaire de l’OPFOR. Il a été convenu de neutraliser ces installations en faisant appel à des frappes aériennes et terrestres simultanées. La plupart des sites seront détruits par des frappes aériennes, mais plusieurs installations se trouvent dans des cavernes souterraines et sont présumément à l’abri des attaques aériennes. Une brigade expéditionnaire de Marines (BEM) É.-U. a rapidement été mise sur pied et a reçu pour mission de saisir et détruire les dispositifs nucléaires se trouvant dans l’un de ces sites souterrains, l’objectif Foxtrot. Une fois le site repéré, la prise et la destruction des dispositifs nucléaires exigera plusieurs heures.

La joute commence au moment où l’opération amphibie de la BEM est déjà en cours sur une plage située à environ un kilomètre à l’extérieur du bord ouest de la carte. Toutes les ressources de combat terrestre de la BEM ont été débarquées et sont en mouvement – un bataillon au sol et un bataillon dans les airs. Le premier bataillon a quitté la plage après un débarquement amphibie sans opposition exécuté à l’aide de véhicules d’assaut amphibies AAV7 et de LCAC (embarcation de débarquement capable de transporter de l’équipement lourd). Le deuxième bataillon vient juste de passer au-dessus de la plage à bord d’hélicoptères CH46 et CH53.

L’OPFOR vient de se rendre compte qu’un raid était en cours. Elle dispose de plusieurs garnisons de la taille d’une compagnie dans l’objectif F et autour de cet objectif, mais possède peu de moyens de transport. Un régiment de fusiliers motorisé (-) est en route et parviendra à l’objectif F d’ici une heure. Une division de fusiliers motorisée est en route et parviendra à l’objectif F en moins de trois heures (cette division n’est pas intégrée dans la joute, son arrivée est présumée dans les conditions de victoire).

Note admin : Les unités OPFOR déployées sur la carte commencent toujours la joute dans les mêmes positions. Cette condition sert à simuler la probabilité que le renseignement É.-U. serait capable de préciser la position exacte des garnisons et forces de protection près de l’objectif. Le joueur É.-U. devrait désactiver la fonction « confusion de la guerre » durant la mise en place pour être en mesure d’étudier la situation sur la carte. Il est recommandé de réactiver la fonction « confusion de la guerre » OPFOR avant d’amorcer la première phase de combat. Les unités OPFOR à l’extérieur de la carte peuvent entrer en scène n’importe où sur le bord est de la carte.

MISSIONS :

É.-U. – Occuper l’objectif F pendant deux heures. Le joueur É.-U. gagne instantanément dès qu’il est parvenu à occuper l’objectif avec au moins une unité terrestre pendant au moins deux heures cumulativement.

OPFOR – Défendre l’objectif F jusqu’à l’arrivée de la division de renfort. L’OPFOR gagne si à la fin des trois heures allouées la force É.-U. n’est pas parvenue à occuper l’objectif pendant deux heures.

Note admin 1 : À chaque tour où le joueur É.-U. a au moins une unité terrestre dans l’objectif à la fin de la phase de combat, une minute s’ajoute au compteur cumulatif du temps d’occupation.

Note admin 2 : Les conditions de victoire n’exigent pas que le joueur É.-U. fasse sortir une partie de ses forces pour gagner. Toutefois, la fonction Compte rendu de la joute montre le pourcentage de toute unité de la force É.-U. ayant réussi à sortir par le bord ouest de la carte. Les joueurs d’expérience pourraient souhaiter se fixer un objectif personnel, par exemple celui de ramener un pourcentage important de leurs unités à la plage.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon de fusiliers , Bataillon de fusiliers (méc)	2 x Compagnies de garnison
Peloton de chars	Régiment de fusiliers motorisé (-) (BTR)
Peloton d’ILB (+)	Bataillon de chars
Escadron d’hélico Cobra AH1	
Escadron d’hélico CH46	
Escadron d’hélico CH53	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
6 x F16/F18	2 x MIG27
Très forte chance d’appui aérien supplémentaire durant la joute	Faible chance d’appui aérien non planifié.

Force opérationnelle Fenwick

SITUATION :

Carte 010b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Avec un préavis minimal, un bataillon d’assaut aéroporté de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’organiser un raid punitif hélicoptéré contre un camp d’entraînement terroriste. La nation hôte de ce camp a toujours nié obstinément soutenir le terrorisme international et affirme que l’installation en question est simplement une garnison de son armée régulière. En plus de détruire le camp, le bataillon d’assaut aéroporté doit fouiller minutieusement les bâtisses pour trouver des preuves irréfutables de la vraie nature de l’installation et peut-être même capturer des chefs terroristes pour la tenue d’un procès public par la suite. Les terroristes et les soldats de l’OPFOR qui se

trouvent au camp correspondent à peu près à une compagnie d’infanterie légère renforcée. Le camp n’a pas d’artillerie antiaérienne lourde mais dispose de beaucoup de missiles SA16 portatifs. Un peloton de l’armée régulière OPFOR disposant de quelques transports de troupes blindés BTR est stationné dans un petit village proche du camp. Une garnison de l’armée régulière OPFOR se trouve à quelques kilomètres à l’est du camp et un bataillon de fusiliers motorisé est en mesure de venir prêter main-forte au camp dans un délai d’environ 20 minutes. Depuis plusieurs jours, quatre détachements de reconnaissance/tireurs d’élite font la reconnaissance du périmètre du camp et sont maintenant en position d’appuyer l’assaut aéroporté. La force d’assaut aéroportée de l’Armée est maintenant en route vers le camp.

MISSIONS :

É.-U. – Pénétrer dans les objectifs A à E et les nettoyer, occuper l’objectif E pendant 20 minutes et ramener au moins 50 % de la force originale.

OPFOR – Défendre les objectifs A à E, affaiblir la force É.-U. et l’empêcher de repartir.

Note admin 1 : L’OPFOR gagne, à la fin des 60 minutes, si la force É.-U. n’est pas parvenue, à un moment donné de la joute, à pénétrer dans chacun des objectifs et à les nettoyer, si elle n’a pas occupé l’objectif E pendant 20 minutes et/ou si elle ne parvient pas à ramener 50 % de sa force originale. Il n’est pas nécessaire pour le joueur É.-U. de maintenir une unité dans l’un ou l’autre des objectifs, sauf l’objectif E, une fois que ces objectifs ont été simultanément occupés par une unité É.-U. et nettoyés de toute présence ennemie. Par contre, il faut occuper l’objectif E pendant 20 minutes.

Note admin 2 : Les détachements de tireurs d’élite et de reconnaissance É.-U. peuvent être placés n’importe où sur la carte pendant la phase de mise en place sauf à l’intérieur du périmètre clôturé du camp.

Note admin 3 : Les chars, véhicules et armes OPFOR ne devraient pas être munis de dispositifs de visée thermique ou disposer de munitions perfectionnées dans le cadre de ce scénario.

Note admin 4 : Les unités OPFOR sur la carte commencent toujours la joute dans les mêmes positions et sont visibles pour le joueur É.-U. pendant la phase de mise en place. Cette condition simule la probabilité que le renseignement É.-U. et les détachements de reconnaissance/tireurs d’élite prédéployés seraient en mesure de préciser la position exacte de la garnison et des forces de protection près de l’objectif. Les unités OPFOR hors carte peuvent entrer en scène n’importe où sur le bord est de la carte.

Note admin 5 : Les petits carrés situés dans les coins supérieur et inférieur gauches de la carte représentent des zones sûres hors carte éloignées où les hélicoptères É.-U. peuvent s’abriter en attendant de revenir chercher les forces d’assaut. Le joueur É.-U. ne devrait placer que des unités hors carte dans ces carrés. Le joueur OPFOR ne devrait pas pénétrer dans ces carrés ni les attaquer. Lorsqu’on joue ce scénario en solitaire, l’OPFOR informatisée n’attaquera pas intentionnellement ces carrés tant que les hélicoptères qui s’y trouvent n’ont pas atteint une altitude moyenne.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 2 x Compagnies de fusiliers (+)(hélico)
- 2 x Pelotons anti-blindé (TOW)
- 2 x Détachements de tireurs d’élite
- 2 x Détachements de reconnaissance/tireurs d’élite
- 4 x Hélicoptères Apache AH64
- 34 x Hélicoptères Blackhawk UH60
- 4 x Hélicoptères Chinook CH47

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 1 x Obusier 155 mm
- 4 x F16/F18
- Aucune chance d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire durant toute la joute.

OPFOR

- Compagnie de garnison
- Peloton de garnison (BTR)
- 2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BTR)

OPFOR

Aucun appui aérien ou de l’artillerie hors carte.

Force opérationnelle Frolik 1

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon de fusiliers (+) Compagnie de chars Compagnie de fusiliers (méc) (+)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 4 x F18 2 x AV8 Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27 Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 2

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon de fusiliers (+) Compagnie de chars Compagnie de fusiliers (méc) (+)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 4 x F18 2 x AV8 Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27 Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 3

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (+)
Compagnie de chars
Compagnie de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 4

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (+)
Compagnie de chars
Compagnie de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 5

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1^{er} Bon et le 3^e Bon à environ cinq minutes derrière le 2^e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon de fusiliers (+) Compagnie de chars Compagnie de fusiliers (méc) (+)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 4 x F18 2 x AV8 Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27 Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 6

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (+)
Compagnie de chars
Compagnie de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 7

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (+)
Compagnie de chars
Compagnie de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Frolik 8

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : Ce scénario est présenté sous huit formes différentes. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Frolik 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Frolik 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Frolik 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers USMC (+) défend le centre de la carte. Une compagnie de chars et une compagnie de fusiliers méc (+) s’avancent pour renforcer la défensive et devraient franchir le bord ouest de la carte vers 0730 h.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er , 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Bataillon de fusiliers (+)
Compagnie de chars
Compagnie de fusiliers (méc) (+)

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Faible chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Gallagher 1

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 2

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 3

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 4

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon (force équilibrée d'infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d'infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 5

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 6

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon (force équilibrée d'infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s'avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d'infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 7

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gallagher 8

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Gallagher est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Gallagher 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Gallagher 1 et la Force opérationnelle Gallagher 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 1 x Bataillon LRM 3 x F16	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Gebhard

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Un escadron de cavalerie blindée (-) de l’Armée des É.-U. s’avance en direction est avec l’ordre de pénétrer ou de contourner toute position ennemie rencontrée. Le tracé exact de la ligne défensive OPFOR n’est pas connu mais on sait qu’au moins un bataillon attend à une distance d’environ quatre à dix kilomètres à l’est de la force É.-U.

MISSIONS :

É.-U. – Pénétrer la ligne défensive OPFOR.
Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord est de la carte.

OPFOR – Retarder l’avance de la force É.-U.
Empêcher la sortie d’une partie importante de la force ennemi par le bord est de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Compagnie de chars
2 x Troupes de cavalerie blindée
Batterie d’obusiers automoteurs 155 mm

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BMP)
Peloton antichars
Peloton de défense antiaérienne

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F16/F18
Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
2 x MIG27
Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des forces aériennes et de l’artillerie.

Équipe Hall

SITUATION :

Carte 005b.



Durée maximale du scénario : 20 minutes

Une compagnie de chars É.-U. doit pénétrer dans la position des pelotons d’écran de flanc d’une division de fusiliers motorisée OPFOR.

MISSIONS :

É.-U. – Pénétrer rapidement l’écran OPFOR.
Faire sortir au moins 50 % de la force originale par le bord est de la carte.

OPFOR - Retarder la pénétration de la force É.-U. Empêcher la sortie d’une partie importante de la force ennemie par le bord est de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

13 x chars M1A1

4 x Chars T80

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

APPUI É.-U.

APPUI OPFOR

1 x Obusier 155 mm
Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.

1 x Obusier 152 mm
Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.

Force opérationnelle Harper

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) de deuxième échelon OPFOR se dirige vers l’ouest dans un couloir qui vient juste d’être ouvert. Le régiment se déplace en une longue colonne de bataillons et ses éléments de reconnaissance de tête se trouvent juste à l’extérieur du bord est de la carte. L’intense combat qui se déroule sur les flancs du couloir ne laisse que la réserve majoritairement non mécanisée disponible pour le combat. La réserve est constituée d’un bataillon de fusiliers USMC qui se trouve à environ dix kilomètres à l’ouest du couloir. Le bataillon doit se déplacer rapidement par hélicoptère pour établir des positions d’arrêt et de retardement le plus à l’avant possible. Cette force dispose de juste assez d’hélicoptères pour transporter un peu plus d’une compagnie de fusiliers à la fois. Une compagnie de chars renforcée USMC est également en route mais se trouve actuellement à 30 minutes à l’extérieur du bord ouest de la carte.

MISSIONS :

É.-U. – Bloquer ou retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR – Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers
Compagnie de chars
Escadron d’hélico CH46
Deux escadrilles d’hélicoptères Cobra AH1

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8
Possibilité d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie et bonne chance d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Possibilité d’obtenir un appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Henson

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) de deuxième échelon OPFOR se dirige vers l’ouest dans un couloir qui vient juste d’être ouvert. Le régiment se déplace en une longue colonne de bataillons et ses éléments de reconnaissance de tête se trouvent juste à l’extérieur du bord est de la carte. L’intense combat qui se déroule sur les flancs du couloir ne laisse que la réserve majoritairement non mécanisée disponible pour le combat. La réserve est constituée d’un bataillon de fusiliers spécial qui se trouve à environ dix kilomètres à l’ouest du couloir. Le bataillon doit se déplacer rapidement par hélicoptère pour établir des positions d’arrêt et de retardement le plus à l’avant possible. Cette force dispose de juste assez d’hélicoptères pour transporter environ une compagnie de fusiliers à la fois. Une compagnie de chars renforcée est également en route mais se trouve actuellement à 30 minutes à l’extérieur du bord ouest de la carte.

MISSIONS :

É.-U. – Bloquer ou retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR – Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers
Compagnie de chars
Peloton d’infanterie mécanisée
9 x Hélicoptères Blackhawk UH60
5 x Hélicoptères Apache AH64

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F16
Possibilité d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie et bonne chance d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27
Possibilité d’obtenir un appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Équipe Hill

SITUATION :

Carte 005b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une compagnie d’infanterie mécanisée et un peloton de chars de l’Armée des É.-U. se trouvent à cinq kilomètres à l’ouest de l’objectif A, lequel est occupé par un peloton de fusiliers motorisé (BTR) et un peloton de chars OPFOR.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer l’objectif A de toutes forces ennemies.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : La force É.-U. gagne automatiquement s’il n’y a pas toujours au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.
1 x Compagnie d’infanterie mécanisée
1 x Peloton de chars

OPFOR
1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)
1 x Peloton de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

1 x Obusier 155 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une faible chance d’appui aérien non planifié.

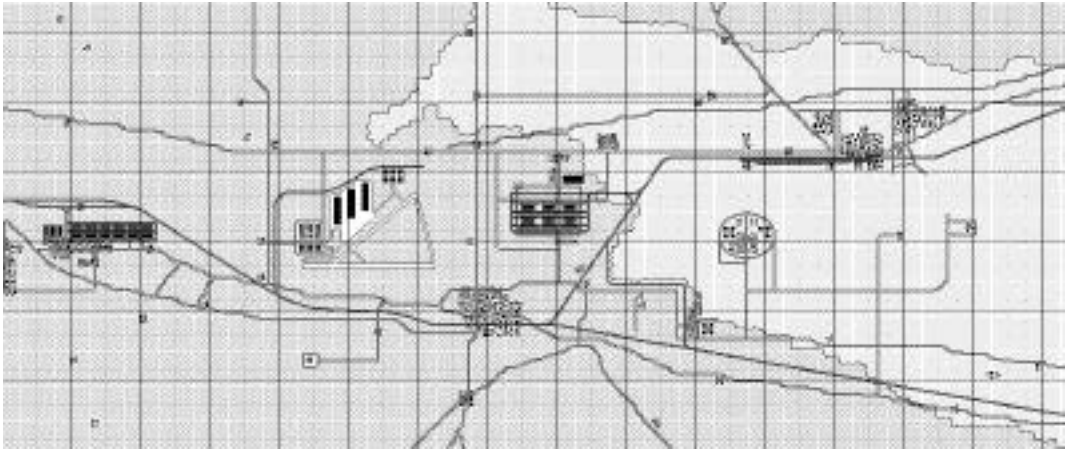
OPFOR

1 x Obusier 152 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une faible chance d’appui aérien non planifié.

Force opérationnelle Hoeft 1

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

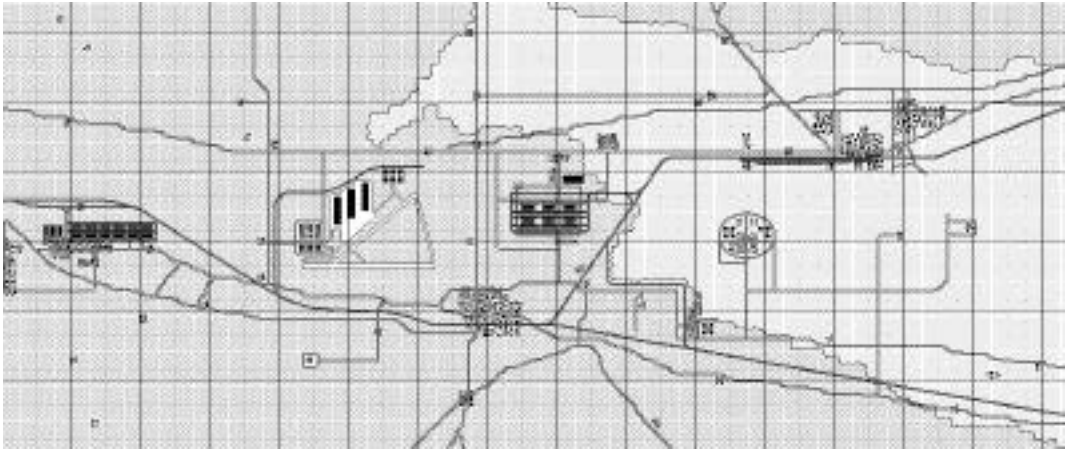
3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 2

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

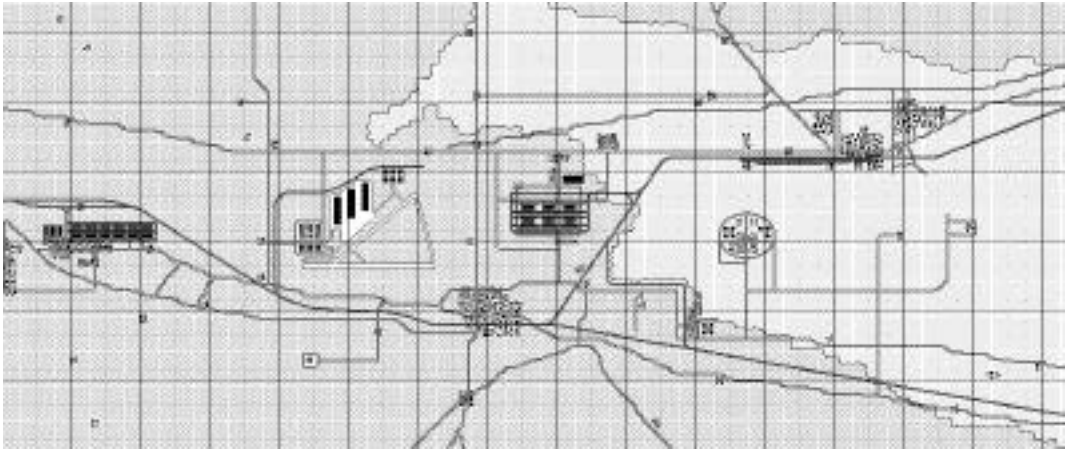
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
1 x LRM	1 x Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 3

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

SITUATION :

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

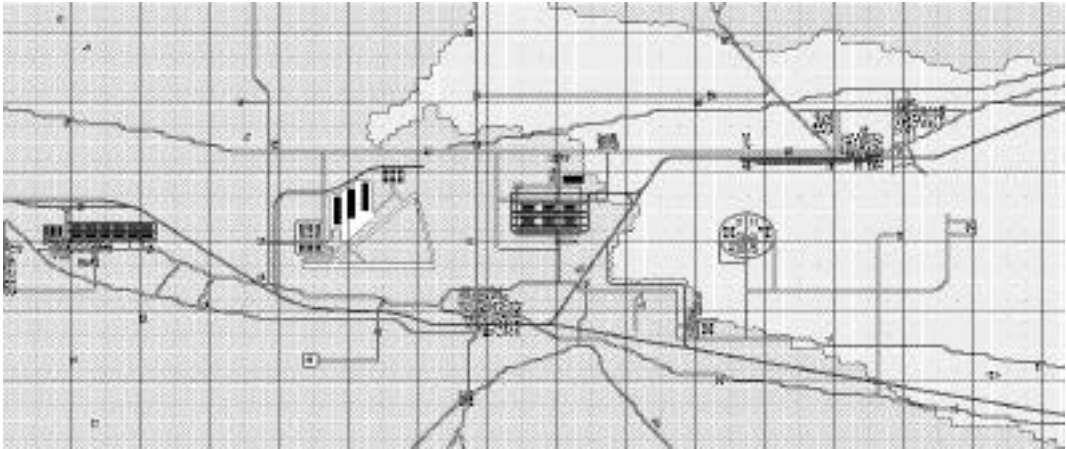
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 4

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon (force équilibrée d'infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l'extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l'est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er , 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l'avance OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d'infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

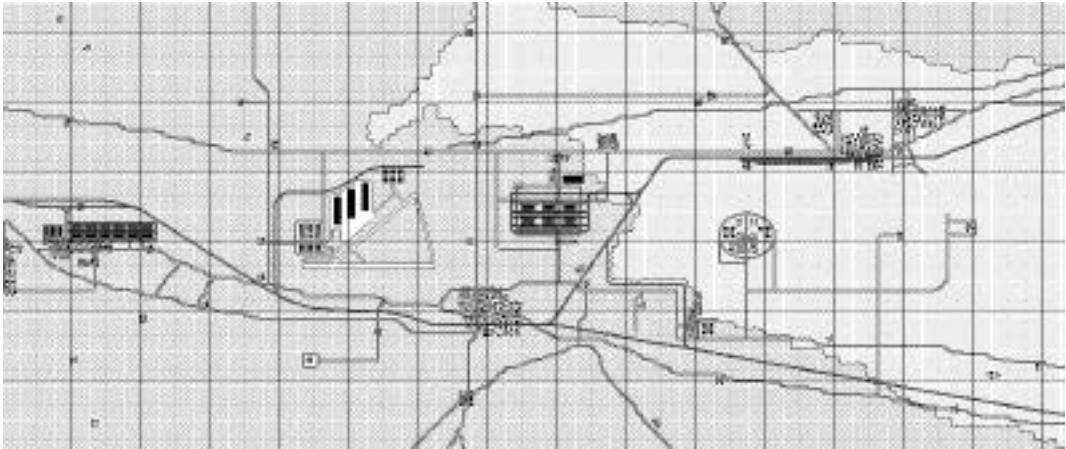
3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 5

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2° Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

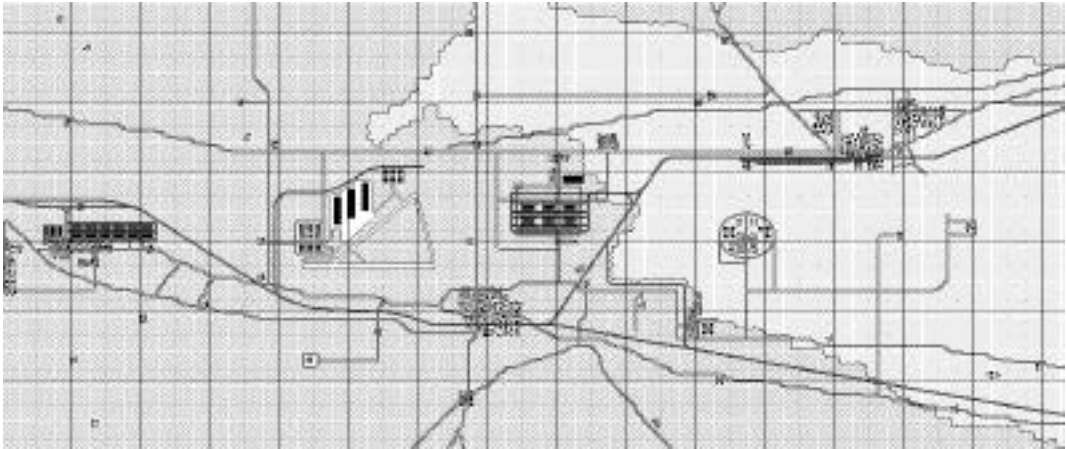
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
1 x LRM	1 x Bataillon LRM
3 x F16	2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 6

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

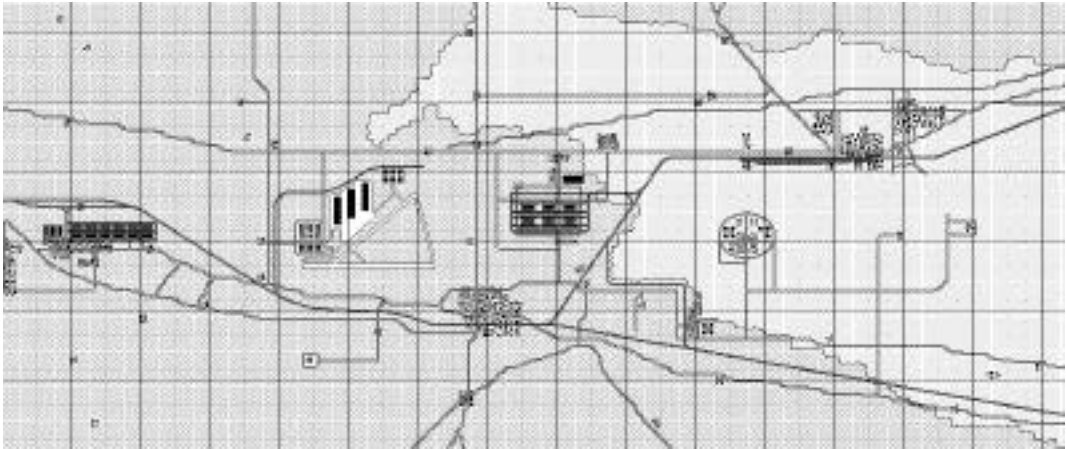
3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 7

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

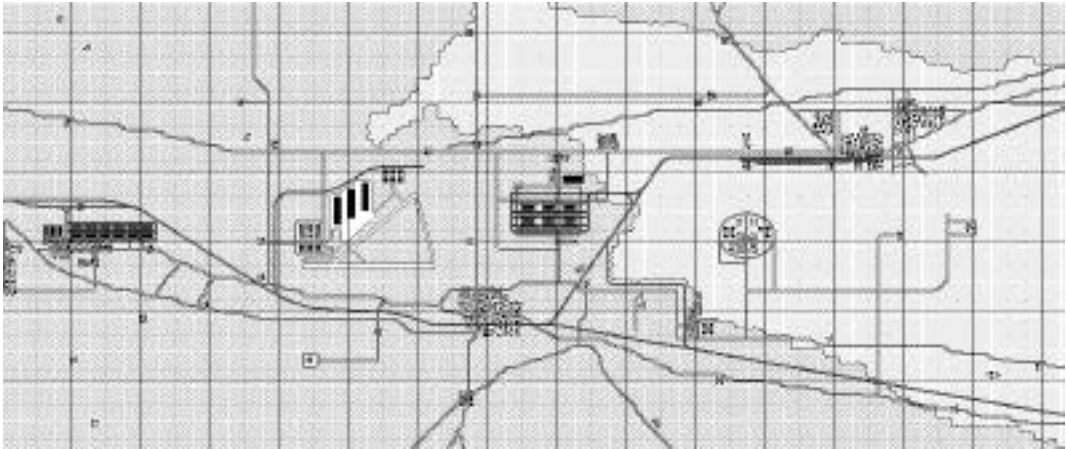
3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hoeft 8

SITUATION :

Carte 014b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Hoeft est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Hoeft 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Hoeft 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Hoeft 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon (force équilibrée d'infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l'extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l'est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er , 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l'avance OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d'infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

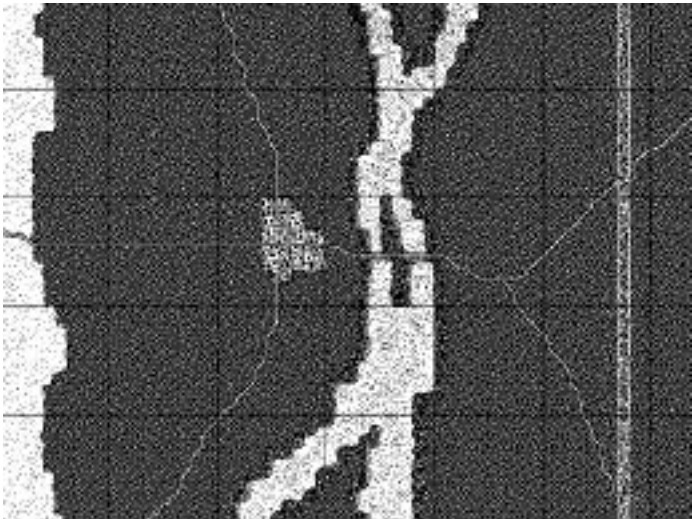
3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Hurley 1

SITUATION :

Carte 011b.



Durée maximale du scénario : 50 minutes

Une force opérationnelle mécanisée de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon a reçu pour mission d’occuper une ville carrefour située près d’un oued asséché, puis de poursuivre sa route en direction est. Les forces de défense OPFOR dans les environs de la ville se limitent à une compagnie d’infanterie renforcée (motorisée), mais disposent de missiles antichars très modernes et sont retranchées. Un bataillon de chars OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et devrait venir renforcer les forces de défense OPFOR au cours de l’engagement.

MISSIONS :

Armée É.-U. - Pénétrer dans l’objectif A, le nettoyer et le tenir; faire sortir au moins 30 % de la force originale par le bord est de la carte.	OPFOR - Défendre et tenir l’objectif A, affaiblir la force É.-U. et l’empêcher de sortir.
--	---

Note admin 1 : L’OPFOR gagne si elle a une unité dans la ville à la fin des 50 minutes ou si la force É.-U. n’est pas parvenue à faire sortir au moins 30 % de sa force originale.

Note admin 2 : À cause de l’onde de chaleur qui se dégage du désert par haute température, la visibilité maximale est de 2 000 mètres pour les dispositifs de visée optiques et thermiques.

Note admin 3 : La bande noire orientée nord-sud près du bord est de la carte est une berme de sable artificielle. Cette berme a la même hauteur que le terrain environnant mais obstrue la ligne de visée (nouvel élément).

Note admin 4 : Il est interdit de placer des retranchements dans la ville.

Note admin 5 : Les ponts sont du terrain élevé pour ce qui est de la ligne de visée et des routes pour ce qui est des mouvements.

Note admin 6 : Le désert de couleur brun foncé est du terrain élevé pour la ligne de visée et du terrain découvert pour les mouvements.

Note admin 7 : L’oued gauche (ouest) est du terrain bas pour la ligne de visée et du terrain découvert pour les mouvements.

Note admin 8 : L’oued du centre est du terrain bas pour la ligne de visée et du terrain très accidenté pour les mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée	Compagnie de fusiliers motorisée (BTR)
1 x Compagnie de chars	Bataillon de chars [Hors carte]
1 x Peloton de défense antiaérienne (BSFV)	

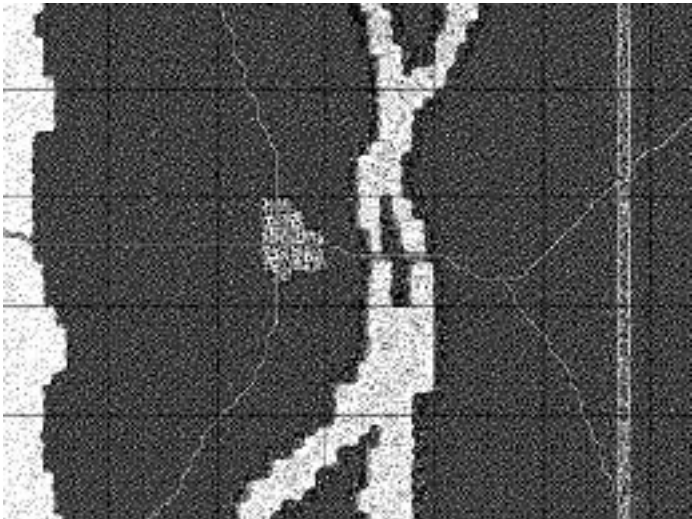
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F16/F18	2 x Sorties d’aéronefs à voilure fixe.
3 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.	3 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.	5 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Hurley 2

SITUATION :

Carte 011b.



Durée maximale du scénario : 50 minutes

Une force opérationnelle mécanisée de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon a reçu pour mission d’occuper une ville carrefour située près d’un oued asséché, puis de poursuivre sa route en direction est. Les forces de défense OPFOR dans les environs de la ville se limitent à une compagnie d’infanterie renforcée (BMP). Un bataillon de chars OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et devrait venir renforcer les forces de défense OPFOR au cours de l’engagement.

MISSIONS :

É.-U. - Pénétrer dans l’objectif A, le nettoyer et le tenir; faire sortir au moins 30 % de la force originale par le bord est de la carte.	OPFOR - Défendre et tenir l’objectif A, affaiblir la force É.-U. et l’empêcher de sortir.
--	---

Note admin 1 : L’OPFOR gagne si elle a une unité dans la ville à la fin des 50 minutes ou si la force É.-U. n’est pas parvenue à faire sortir au moins 30 % de sa force originale.

Note admin 2 : À cause de l’onde de chaleur qui se dégage du désert par haute température, la visibilité maximale est de 2 000 mètres pour les dispositifs de visée optiques et thermiques.

Note admin 3 : La bande noire orientée nord-sud près du bord est de la carte est une berme de sable artificielle. Cette berme a la même hauteur que le terrain environnant mais obstrue la ligne de visée (nouvel élément).

Note admin 4 : Il est interdit de placer des retranchements dans la ville.

Note admin 5 : Les ponts sont du terrain élevé pour ce qui est de la ligne de visée et des routes pour ce qui est des mouvements.

Note admin 6 : Le désert de couleur brun foncé est du terrain élevé pour la ligne de visée et du terrain découvert pour les mouvements.

Note admin 7 : L’oued gauche (ouest) est du terrain bas pour la ligne de visée et du terrain découvert pour les mouvements.

Note admin 8 : L’oued du centre est du terrain bas pour la ligne de visée et du terrain très accidenté pour les mouvements.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
2 x Compagnies d’infanterie mécanisée	Compagnie de fusiliers motorisée (BMP)
1 x Compagnie de chars	Bataillon de chars [Hors carte]
1 x Peloton de défense antiaérienne (BSFV)	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
4 x F16/F18	2 x Sorties d’aéronefs à voilure fixe.
3 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.	3 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.	5 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Kaye 1

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm 3 x F16/F18	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM 2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 2

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3° Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
3 x F16/F18	1 x Bataillon LRM
	2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 3

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 4

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er , 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
3 x F16/F18	1 x Bataillon LRM
	2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 5

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
3 x F16/F18	1 x Bataillon LRM
	2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 6

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
3 x F16/F18	1 x Bataillon LRM
	2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 7

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force

originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Kaye 8

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kaye est présentée sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Kaye 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Kaye 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Kaye 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle composée d’un bataillon mécanisé du USMC se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Une force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de chars et de deux compagnies de fusiliers (méc)

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Équipe Kelley 1

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L'équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l'équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l'équipe Kelley 1 et l'équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d'approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d'au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l'écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d'infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l'artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d'appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d'appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 2

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 3

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L'équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l'équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l'équipe Kelley 1 et l'équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s'avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d'au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l'écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d'infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l'artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d'appui aérien supplémentaire.
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d'appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm

Équipe Kelley 4

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 5

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 6

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 7

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Équipe Kelley 8

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : L’équipe Kelley se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, l’équipe Kelley 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que l’équipe Kelley 1 et l’équipe Kelley 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une équipe-compagnie de blindés affaiblie exécute une action retardatrice mobile.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Faire sortir au moins 25 % de la force É.-U. originale par le bord ouest de la carte et empêcher la sortie d’au moins 60 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer l’écran É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de chars (-)
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée
- 2 x Hélico Kiowa OH58 (Polyvalent)
- 10 x Champs de mines posés par l’artillerie

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 1 x LRM 227 mm
- 4 x F16/F18
- 10 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 15 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

OPFOR

- 1 x Obusier 152 mm
- 1 x Bataillon LRM
- 1 x MIG27
- 5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
- 10 % de chances d’appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Kincaid 1

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d'hélicoptères d'attaque de l'Armée des É.-U. a reçu pour mission d'interdire l'avance d'un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l'ouest. L'OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d'approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d'hélicoptères d'attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 2

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d'hélicoptères d'attaque de l'Armée des É.-U. a reçu pour mission d'interdire l'avance d'un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l'ouest. L'OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s'avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d'hélicoptères d'attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 3

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d’hélicoptères d’attaque de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’interdire l’avance d’un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l’ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’hélicoptères d’attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 4

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d’hélicoptères d’attaque de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’interdire l’avance d’un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BTR) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l’ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’hélicoptères d’attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 5

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d’hélicoptères d’attaque de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’interdire l’avance d’un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’hélicoptères d’attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 6

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d'hélicoptères d'attaque de l'Armée des É.-U. a reçu pour mission d'interdire l'avance d'un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l'ouest. L'OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s'avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR. Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d'hélicoptères d'attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d'appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l'artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 7

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d’hélicoptères d’attaque de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’interdire l’avance d’un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l’ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’hélicoptères d’attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Kincaid 8

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Kincaid se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Kincaid 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Kincaid 1, et la Force opérationnelle Kincaid 8 est beaucoup plus difficile.]

Un bataillon d’hélicoptères d’attaque de l’Armée des É.-U. a reçu pour mission d’interdire l’avance d’un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) de deuxième échelon. Le régiment de fusiliers motorisé se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace vers l’ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l’avance de l’OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon d’hélicoptères d’attaque (AH64)	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	2 x Obusiers 152 mm 1 x Bataillon LRM Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Équipe Krempp

SITUATION :

Carte 006b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un peloton d’infanterie légère É.-U. doit évincer un peloton de fusiliers motorisé OPFOR mal appuyé du terrain dominant qu’il occupe en surplomb d’une intersection routière.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer l’objectif A de toutes forces ennemies en 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : La force É.-U. gagne instantanément dès que l’OPFOR n’a pas au moins une unité dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Peloton de fusiliers
- 2 x Détachements de mitrailleuse M60
- 2 x Détachements de MAG Javelin
- 1 x Section de mortiers 81 mm

OPFOR

- 1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Détachement de lance-grenades AGS17

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.

OPFOR

Aucune chance d’appui supplémentaire des forces aériennes ou de l’artillerie.

Force opérationnelle Low 1

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d'approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 2

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s'avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 3

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s'avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 4

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 5

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d'approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 6

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s'avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 7

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s'avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Low 8

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Low se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d'apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l'ordre de marche de l'OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l'infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu'il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Ainsi, la Force opérationnelle Low 4 est plus difficile pour le joueur É.-U. que la Force opérationnelle Low 1 et la Force opérationnelle Low 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) exécute une défense mobile/opération de retardement dans le centre de la carte.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l'extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L'OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Retarder l'avance de l'OPFOR.
Empêcher la sortie d'au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Marks

SITUATION :

Carte 010b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Avec un préavis minimal, une unité expéditionnaire de Marines (UEM) des É.-U. a reçu pour mission d’organiser un raid punitif hélicoptéré contre un camp d’entraînement terroriste situé sur le territoire d’une nation côtière. La nation hôte où se trouve ce camp a toujours obstinément nié soutenir le terrorisme international et affirme que l’installation en question est simplement une garnison de son armée régulière. En plus de détruire le camp, l’UEM doit fouiller minutieusement dans les bâtisses pour trouver des preuves irréfutables de la vraie nature de l’installation et peut-être même capturer des chefs terroristes pour la tenue d’un procès public par la suite. Les terroristes et les soldats de l’OPFOR qui se trouvent au camp correspondent à peu près à une compagnie d’infanterie légère renforcée. Le camp n’a pas d’artillerie antiaérienne lourde mais dispose de beaucoup de missiles SA16 portatifs. Un peloton de l’armée régulière OPFOR disposant de quelques transports de troupes blindés BTR est stationné dans un petit village proche du camp. Une garnison de l’armée régulière OPFOR se trouve à quelques kilomètres à l’est du camp et un bataillon de fusiliers motorisé est en mesure de venir prêter main-forte au camp dans un délai d’environ 20 minutes. Depuis plusieurs jours, quatre détachements de reconnaissance/tireurs d’élite USMC font la reconnaissance du périmètre du camp et ils sont maintenant en position d’appuyer l’assaut hélicoptéré. La force d’assaut hélicoptéré des Marines est maintenant en route vers le camp.

MISSIONS :

USMC - Pénétrer dans les objectifs A à E et les nettoyer, occuper l’objectif E pendant 20 minutes et ramener au moins 50 % de la force originale.

OPFOR - Défendre les objectifs A à E, affaiblir la force É.-U. et l’empêcher de repartir.

Note admin 1 : L’OPFOR gagne, à la fin des 60 minutes, si la force É.-U. n’est pas parvenue, à un moment donné de la joute, à pénétrer dans chacun des objectifs et à les nettoyer, si elle n’a pas occupé l’objectif E pendant 20 minutes et/ou si elle ne parvient pas à ramener 50 % de sa force originale. Il n’est pas nécessaire pour le joueur É.-U. de maintenir une unité dans l’un ou l’autre des objectifs sauf l’objectif E une fois que ces objectifs ont été simultanément occupés par une unité É.-U. et nettoyés de toute présence ennemie. Par contre, il faut occuper l’objectif E pendant 20 minutes.

Note admin 2 : Les détachements de tireurs d’élite et de reconnaissance É.-U. peuvent être placés n’importe où sur la carte pendant la phase de mise en place sauf à l’intérieur du périmètre clôturé du camp.

Note admin 3 : Les chars, véhicules et armes OPFOR ne devraient pas être munis de dispositifs de visée thermiques ou disposer de munitions perfectionnées dans le cadre de ce scénario.

Note admin 4 : Les unités OPFOR sur la carte commencent toujours la joute dans les mêmes positions et sont visibles pour le joueur É.-U. pendant la phase de mise en place. Cette condition simule la probabilité que le renseignement É.-U. et les détachements de reconnaissance/tireurs d’élite prédéployés seraient en mesure de préciser la position exacte de la garnison et des forces de protection près de l’objectif. Les unités OPFOR hors carte peuvent entrer en jeu n’importe où sur le bord est de la carte.

Note admin 5 : Les petits carrés situés dans les coins supérieur et inférieur gauches de la carte représentent des zones sûres hors carte éloignées où les hélicoptères É.-U. peuvent s’abriter en attendant de revenir sur la carte pour ramener les forces d’assaut. Le joueur É.-U. ne devrait placer que des unités hors carte dans ces carrés. Le joueur OPFOR ne devrait pas pénétrer dans ces carrés ni les attaquer. Dans une joute en solitaire, l’OPFOR informatisée n’attaquera pas intentionnellement ces carrés tant que les hélicoptères qui s’y trouvent n’ont pas atteint une altitude moyenne.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
2 x Compagnies de fusiliers (+) (hélico)	Compagnie de garnison
2 x Détachements de tireurs d'élite	Peloton de garnison (BTR)
2 x Détachements de reconnaissance/tireurs d'élite	2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BTR)
4 x Hélicoptères Cobra AH1	
12 x Hélicoptères CH46	
8 x Hélicoptères CH53	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Obusier 155 mm	
Note admin : L'obusier de 155 mm simule l'appui-feu naval. En réalité il n'y a pas de canon de 155 mm à bord des navires É.-U..	Aucun appui aérien ou de l'artillerie hors carte.
4 x F16/F18	
Aucune chance d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.	
15 % de chances d'obtenir un appui aérien supplémentaire tout au long de la joute.	

Équipe McMains

SITUATION :

Carte 002b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une compagnie de fusiliers USMC renforcée par une compagnie de chars défend une ville dans la partie ouest de la carte. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) renforcé par des blindés se trouve à deux à trois kilomètres de cette ville, juste à l’extérieur du bord est de la carte, et se déplace vers l’ouest pour aller prendre la ville. Le bataillon OPFOR est déployé deux compagnies en ligne et toutes les compagnies devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h.

MISSIONS :

É.-U. – Défendre l’objectif A. Empêcher toutes forces ennemies d’entrer dans l’objectif A. Il ne doit pas y avoir de forces ennemies dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’est cependant pas nécessaire qu’une unité É.-U. se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’y a pas de conséquence à ce qu’une unité É.-U. se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie de fusiliers (méc)
- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Section de Javelin
- 1 x Section de mortiers 81 mm
- 2 x Détachements de SAM STINGER

OPFOR

- 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Peloton antichars
- 1 x Section AAA ZSU-23-4
- 1 x Batterie d’obusiers automoteurs 122 mm

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 4 x F18
- 2 x AV8
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

OPFOR

- 2 x Obusiers 152 mm
- 1 x Bataillon de LRM 122 mm
- 2 x MIG27
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

Équipe Meyers

SITUATION :

Carte 002b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une compagnie d’infanterie mécanisée de l’Armée des É.-U. renforcée par une compagnie de chars défend une ville dans la partie ouest de la carte. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) renforcé par des blindés se trouve à deux à trois kilomètres de distance, juste à l’extérieur du bord est de la carte, et se déplace en direction ouest pour aller prendre la ville. Le bataillon OPFOR est déployé avec ses compagnies en ligne et toutes les compagnies devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h.

MISSIONS :

É.-U. – Défendre l’objectif A. Empêcher toutes forces ennemies d’entrer dans l’objectif A. Il ne doit pas y avoir de forces ennemies dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’est cependant pas nécessaire qu’une unité É.-U. se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A à la fin des 60 minutes. Il n’y a pas de conséquence à ce qu’une unité É.-U. se trouve dans l’objectif A à la fin des 60 minutes.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 1 x Compagnie d’infanterie mécanisée
- 1 x Compagnie de chars
- 2 x Section de mortiers 4,2 po M106
- 2 x Détachements de SAM STINGER

OPFOR

- 1 x Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)
- 1 x Compagnie de chars
- 1 x Peloton antichars
- 1 x Section AAA ZSU-23-4
- 1 x Batterie d’obusiers automoteurs 122 mm

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 3 x Obusiers 155 mm
- 3 x F16
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

OPFOR

- 2 x Obusiers 152 mm
- 1 x Bataillon de LRM 122 mm
- 2 x MIG27
- Aucune chance d’appui supplémentaire de l’artillerie ou d’appui aérien non planifié.

Équipe Minamora

SITUATION :

Carte 007b.



Durée maximale du scénario : 45 minutes

Une compagnie de chars, un peloton de fusiliers (méc) et un peloton d’infanterie légère blindée USMC doivent nettoyer un secteur pour empêcher l’ennemi d’observer une petite ville qui servira bientôt de zone de rassemblement avancée. Le peloton d’infanterie légère blindée est déjà dans la ville qui se trouve au centre de la carte. La compagnie de chars est à environ quatre kilomètres à l’ouest. Lorsque le peloton d’infanterie légère blindé est entré dans la ville, un groupe de civils qui quittaient le secteur lui ont révélé avoir vu des unités OPFOR en position défensive juste à l’est de la ville et ont ajouté n’avoir vu aucune troupe OPFOR à l’intérieur de la ville sauf à l’extrémité est.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer l’objectif A de toute présence ennemie en 45 minutes.	OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.
--	--

Note admin : La force É.-U. gagne automatiquement dès qu’il n’y a pas au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Compagnie de chars	2 x Pelotons de chars
Peloton de fusiliers (méc)	Peloton de fusiliers motorisé (BMP)
Peloton ILB	
Section antichars ILB	
Section de mortiers ILB	

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
1 x Obusier 155 mm	1 x Obusier 152 mm
1 x F16/F18	Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.
Faible chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.	

Force opérationnelle Mizokami 1

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade É.-U. composée d’un régiment de cavalerie blindée (-) et de deux bataillons aéroportés (assaut aérien) a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. La brigade a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade É.-U. était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut aéroporté. Le régiment de cavalerie blindée devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut aéroporté est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade É.-U. doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif de la brigade É.-U. doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le régiment de cavalerie blindée É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

FORCE É.-U.

0700 h : 2 x Bn aéroportés (assaut aéroporté)
0700 h : 1 x Troupe de cavalerie aéroportée
0900 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée
0915 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée

FORCE OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent d'un bataillon d'infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
6 x F16/F18
5 % de chances d'obtenir des munitions d'artillerie supplémentaires.
10 % de chances d'obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d'obtenir de munitions d'artillerie supplémentaires.
3 % de chances d'obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Mizokami 2

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade É.-U. composée d’un régiment de cavalerie blindée (-) et de deux bataillons aéroportés (assaut aéroporté) a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. La brigade a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade É.-U. était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut aéroporté. Le régiment de cavalerie blindée devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut aéroporté est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade É.-U. doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif de la brigade É.-U. doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le régiment de cavalerie blindée É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

0700 h : 2 x Bn aéroportés (assaut aéroporté)
0700 h : 1 x Troupe de cavalerie aéroportée
0900 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée
0915 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
6 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions
d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent
d’un bataillon d’infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BMP)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d’obtenir de munitions
d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Force opérationnelle Mizokami 3

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade É.-U. composée d’un régiment de cavalerie blindée (-) et de deux bataillons aéroportés (assaut aéroporté) a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies de l’OPFOR. La brigade a viré au nord et s’appête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou se trouvent autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade É.-U. était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut aéroporté. Le régiment de cavalerie blindée devait arriver deux heures plus tard pour établir une défensive délibérée. L’assaut aéroporté est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Ces régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade É.-U. doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné au cours de l’opération, chaque objectif de la brigade É.-U. doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemi dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas nécessaire d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que le régiment de cavalerie blindée É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

FORCE É.-U.

0700 h : 2 x Bn aéroportés (assaut aéroporté)
0700 h : 1 x Troupe de cavalerie aéroportée
0900 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée
0915 h : 1 x Escadron de cavalerie blindée

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
6 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions
d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

FORCE OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent
d’un bataillon d’infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BMP)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d’obtenir de munitions
d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Force opérationnelle Moody 1

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 2

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1er Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.	OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.
--	--

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée	Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
1 x LRM	1 x Bataillon LRM
3 x F16/F18	2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 3

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 4

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BTR) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 5

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée en une colonne régimentaire allongée, les bataillons en colonne, conformément à une formation de marche d’approche normale. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Le 1er Bataillon de fusiliers motorisé devrait franchir le bord est de la carte vers 0712 h. Le 2e Bataillon de fusiliers motorisé est à 30 minutes derrière le 1er Bon et le 3e Bon à environ cinq minutes derrière le 2e Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 6

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée un bataillon en tête et deux en arrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête du 1er Bataillon de fusiliers motorisé devraient franchir le bord est de la carte vers 0708 h. Les 2e et 3^e Bataillons de fusiliers motorisés s’avancent à environ 30 minutes derrière le 1^{er} Bon.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 7

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée deux bataillons en tête et un derrière. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er et 2e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h. Le 3e Bataillon s’avance à environ 30 minutes derrière les deux premiers.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Force opérationnelle Moody 8

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

[Note : La force opérationnelle Moody se présente sous forme de huit scénarios. La force É.-U. est la même dans tous les scénarios, mais la force OPFOR suit un horaire distinct d’apparition sur la carte ou un ordre de marche différent dans chaque scénario. Moins l’ordre de marche de l’OPFOR est élaboré, plus la mission de la force É.-U. est difficile. De plus, le régiment OPFOR se déplace dans des véhicules de combat de l’infanterie BTR dans les quatre premiers scénarios de la série, tandis qu’il utilise des BMP plus résistants dans les quatre derniers. Donc la Force opérationnelle Moody 4 est plus difficile que la Force opérationnelle Moody 1 pour le joueur É.-U., et la Force opérationnelle Moody 8 est beaucoup plus difficile.]

É.-U. - Une force opérationnelle de l’Armée des É.-U. de la taille d’un bataillon (force équilibrée d’infanterie mécanisée et de blindés) se trouve juste à l’extérieur du bord ouest de la carte et se déplace vers l’est pour trouver et arrêter un régiment de fusiliers motorisé OPFOR (BMP) en marche.

OPFOR - Un régiment de fusiliers motorisé (BMP) se trouve juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction ouest. L’OPFOR est déployée trois bataillons en ligne. Les éléments de reconnaissance régimentaires devraient franchir le bord est de la carte vers 0700 h. Les éléments de tête des 1er, 2e et 3e Bataillons de fusiliers motorisés devraient franchir le bord est de la carte vers 0710 h.

MISSIONS :

É.-U. - Trouver et arrêter l’avance OPFOR. Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne de défense avant de la force É.-U. Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Force opérationnelle bataillon composée de deux compagnies de blindés et deux compagnies d’infanterie mécanisée

Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
3 x F16/F18

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bataillon LRM
2 x MIG27

Équipe Murray

SITUATION :

Carte 004b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une compagnie de fusiliers (méc) et un peloton de chars USMC se trouvent à cinq kilomètres à l’ouest de l’objectif A, lequel est occupé par un peloton de fusiliers motorisé (BTR) et un peloton de chars OPFOR.

MISSIONS :

USMC – Nettoyer l’objectif A de toutes forces ennemies.

OPFOR – Occuper l’objectif A. Il doit toujours y avoir au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

Note admin : La force É.-U. gagne automatiquement dès qu’il n’y a pas au moins une unité OPFOR dans l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

1 x Compagnie de fusiliers (méc)
1 x Peloton de chars

1 x Peloton de fusiliers motorisé (BTR)
1 x Peloton de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

1 x Obusier 155 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a des chances d’appui aérien non planifié.

1 x Obusier 152 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a des chances d’appui aérien non planifié.

Force opérationnelle Nankervis 1

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade de Marines composée de deux bataillons de fusiliers mécanisés et de deux bataillons de fusiliers hélicoptérés a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies OPFOR. La brigade a viré au nord et s’apprête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade de Marines était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut hélicoptéré. Les bataillons mécanisés devaient arriver deux heures plus tard pour établir une défense délibérée. L’assaut hélicoptéré est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Les régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade de Marines doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné, chaque objectif de la brigade de Marines doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemie dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas essentiel d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que la brigade méc É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

0700 h : 2 x Bataillons de fusiliers (+)(hélico)
0700 h : 1 x Escadrille d’hélico Cobra AH1
0900 h : 1 x Bataillon de chars (+) (méc)
0900 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)
0915 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

4 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions
d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent
d’un bataillon d’infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d’obtenir de munitions
d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Force opérationnelle Nankervis 2

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade de Marines composée de deux bataillons de fusiliers mécanisés et de deux bataillons de fusiliers hélicoptérés a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies OPFOR. La brigade a viré au nord et s’apprête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparation ferroviaire et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade de Marines était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut hélicoptéré. Les bataillons mécanisés devaient arriver deux heures plus tard pour établir une défense délibérée. L’assaut hélicoptéré est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Les régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade de Marines doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné, chaque objectif de la brigade de Marines doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemie dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas essentiel d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que la brigade méc É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

0700 h : 2 x Bataillons de fusiliers (+)(hélico)
0700 h : 1 x Escadrille d’hélico Cobra AH1
0900 h : 1 x Bataillon de chars (+) (méc)
0900 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)
0915 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

4 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions
d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent
d’un bataillon d’infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d’obtenir de munitions
d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Force opérationnelle Nankervis 3

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 240 minutes (4 heures).

Une brigade de Marines composée de deux bataillons de fusiliers mécanisés et de deux bataillons de fusiliers hélicoptérés a réussi à pénétrer et contourner la ligne avant des troupes amies OPFOR. La brigade a viré au nord et s’apprête à mener une attaque préventive de harcèlement visant à prendre et couper une ligne de communication principale de l’OPFOR qui va d’est en ouest en passant par une vallée industrialisée peu profonde. Cette vallée forme un goulot d’étranglement naturel pour plusieurs routes et voies ferrées importantes. Elle renferme également un terrain d’aviation, plusieurs manufactures et complexes d’entrepôts importants, un dépôt de PP, un centre de réparations ferroviaires et une centrale électrique. Un bataillon mixte, en garnison dans la vallée, se compose de petites unités de l’armée régulière, d’unités d’infanterie légère de réserve et d’unités de la milice. Chaque installation importante dispose, pour sa protection, d’un détachement permanent d’infanterie légère de réserve ou de milice de la taille d’un peloton. Le renseignement É.-U. a localisé avec précision les positions principales de la garnison, mais jusqu’à 20 % de l’effectif sont souvent déployés en patrouilles à pied ou autrement à l’extérieur de l’installation. Une compagnie de fusiliers motorisée (BTR) de l’armée régulière est stationnée à l’extrémité nord-est de la vallée. Ses BTR sont les seuls véhicules blindés actuellement dans la vallée. Un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) campe à 15 km à l’extérieur du bord est de la carte et peut arriver en renfort dans la vallée en une heure.

L’intention initiale de la brigade de Marines était de prendre rapidement la vallée grâce à un assaut hélicoptéré. Les bataillons mécanisés devaient arriver deux heures plus tard pour établir une défense délibérée. L’assaut hélicoptéré est en cours et vient d’arriver dans la vallée. Cependant, le renseignement É.-U. vient de détecter deux régiments de fusiliers motorisés en mouvement à environ 60 km à l’est de la vallée. Le renseignement sur les transmissions mentionne que ces régiments veulent passer dans la vallée puis lancer une attaque en passant par la ligne avant des troupes amies OPFOR. Les régiments se déplacent parallèlement et leurs éléments de reconnaissance devraient atteindre le bord est de la carte dans environ deux heures. La brigade de Marines doit poursuivre son attaque.

MISSIONS :

É.-U. - Nettoyer les objectifs A à E de la brigade. Bloquer la vallée. Empêcher toute partie importante de la force ennemie de franchir le bord ouest de la carte.

OPFOR - Pénétrer la ligne défensive É.-U. Faire sortir au moins 40 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin 1 : À un moment donné, chaque objectif de la brigade de Marines doit être nettoyé. On considère qu’un objectif est nettoyé lorsqu’il n’y a pas d’unité ennemie dans l’objectif à la fin d’une phase de combat. Il n’est pas important que le joueur É.-U. occupe l’objectif et il n’est pas essentiel d’empêcher l’OPFOR de venir réoccuper l’objectif plus tard.

Note admin 2 : Pour obtenir une joute équilibrée, il est recommandé que la brigade méc É.-U. n’entre pas sur la carte plus à l’est que la ligne de quadrillage abscisse 08.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

0700 h : 2 x Bataillons de fusiliers (+)(hélico)
0700 h : 1 x Escadrille d’hélico Cobra AH1
0900 h : 1 x Bataillon de chars (+) (méc)
0900 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)
0915 h : 1 x Bataillon de fusiliers (+) (méc)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

4 x Obusiers 155 mm
6 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions
d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

OPFOR

0700 h : Garnison dans la vallée - Équivalent
d’un bataillon d’infanterie mécanisée
0800 h : 1 x Bn de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BTR)
0900 h : 1 x Régt de fusiliers motorisé (BMP)

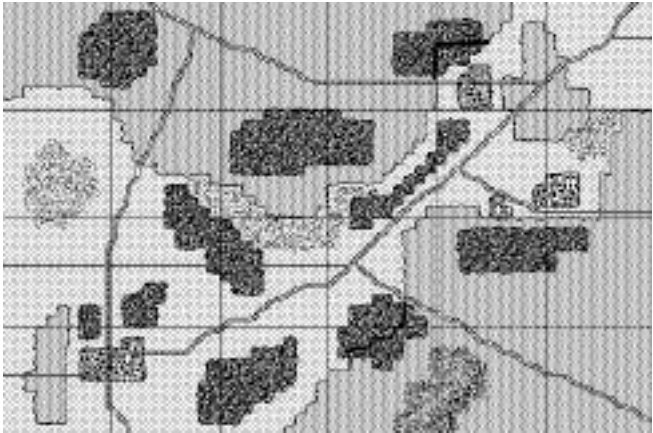
OPFOR

3 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
3 x MIG27
3 % de chances d’obtenir de munitions
d’artillerie supplémentaires.
3 % de chances d’obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Équipe O'Hara

SITUATION :

Carte 009b.



Durée maximale du scénario : 40 minutes

Une compagnie É.-U. à prédominance de blindés doit exécuter une opération défensive mobile contre un bataillon de chars renforcé OPFOR qui s’approche. L’OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction sud-ouest. Le renseignement transmission É.-U. a fait savoir que le commandant OPFOR a reçu ordre de traverser l’objectif A (la ville qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la carte) puis de poursuivre sa route vers l’ouest.

MISSIONS :

É.-U. – Retarder et affaiblir l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR – Pénétrer la ligne défensive É.-U.
Passer à travers l’objectif A puis faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin : L’OPFOR doit avoir au moins une unité terrestre dans l’objectif A à la fin d’une des phases de combat de la joute. Il n’est pas nécessaire que l’unité reste dans la ville.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 2 x Pelotons de chars
- 1 x Peloton d’infanterie mécanisée

OPFOR

- 1 x Bataillon de chars
- 1 x Compagnie de fusiliers motorisée (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 1 x Obusier 155 mm
- 2 x F16/F18
- Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes ou de l’artillerie.

OPFOR

- 1 x Obusier 122 mm
- 1 x Obusier 152 mm
- 3 x MIG27
- Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes ou de l’artillerie.

Équipe Ostle

SITUATION :

Carte 009b.



Durée maximale du scénario : 40 minutes

Une compagnie de chars USMC renforcée par un peloton de fusiliers (méc) doit exécuter une opération défensive mobile contre un bataillon de chars renforcé OPFOR qui s’approche. L’OPFOR se trouve actuellement juste à l’extérieur du bord est de la carte et se déplace en direction sud-ouest. Le renseignement transmission des É.-U. a fait savoir que le commandant OPFOR a reçu ordre de traverser l’objectif A (la ville qui se trouve dans le coin inférieur gauche de la carte) puis de poursuivre sa route vers l’ouest.

MISSIONS :

USMC – Retarder et affaiblir l’OPFOR.
Empêcher la sortie d’au moins 80 % de la force ennemie par le bord ouest de la carte.

OPFOR – Pénétrer la ligne défensive É.-U.
Passer à travers l’objectif A puis faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord ouest de la carte.

Note admin : L’OPFOR doit avoir au moins une unité terrestre dans l’objectif A à la fin d’une des phases de combat de la joute. Il n’est pas nécessaire que l’unité reste dans la ville.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 2 x Pelotons de chars
- 1 x Section VRUMP AC
- 1 x Peloton de fusiliers (méc)

OPFOR

- 1 x Bataillon de chars
- 1 x Compagnie de fusiliers motorisée (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

- 1 x Obusier 155 mm
- 3 x F16/F18
- Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes ou de l’artillerie.

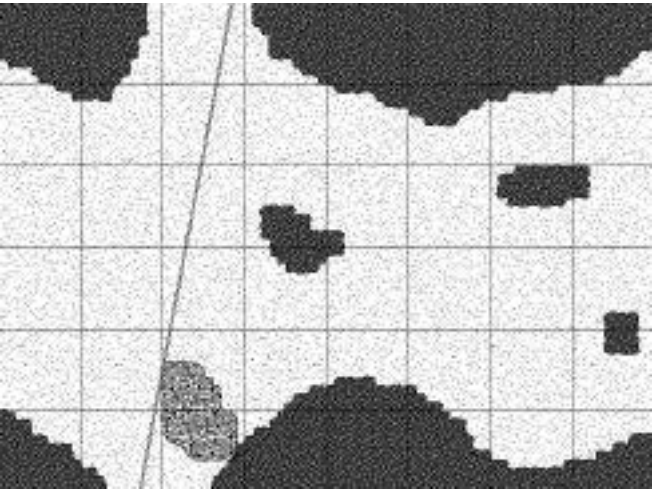
OPFOR

- 1 x Obusier 122 mm
- 1 x Obusier 152 mm
- 3 x MIG27
- Bonne chance d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes ou de l’artillerie.

Force opérationnelle Peterjohn

SITUATION :

Carte 016b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Note : Il s’agit ici d’un scénario presque historique. L’action n’a pas eu lieu durant l’opération Tempête du désert, mais elle aurait très bien pu avoir lieu. En janvier 1991, la 1^{ère} Division de cavalerie des É.-U. était prête en vue de cette contingence.

La campagne aérienne des forces coalisées contre l’Irak a commencé le 17 janvier 1991. Traditionnellement, les forces irakiennes ne tentent pas de grands mouvements durant les deux premières semaines de la campagne aérienne. Cependant, durant l’attaque irakienne de Khafji, qui a commencé le 29 janvier, les commandants alliés ont commencé à craindre que les forces blindées irakiennes lancent une attaque en Arabie saoudite empruntant probablement l’oued al Batin et visant Hafar al Batin et la route du pipeline. La route du pipeline était un élément essentiel du plan de bataille risqué que les alliés étaient sur le point de mettre en œuvre et sa perte aurait constitué un important recul pour les alliés. Au cours de cette période, la 1^{ère} Division de cavalerie s’est effectivement déplacée sur une certaine distance pour établir de nouvelles positions afin de protéger Hafar al Batin et la route du pipeline, mais les Irakiens n’ont finalement pas attaqué. Dans une tentative de voir ce qui aurait pu se passer si les conditions avaient été idéales pour les Irakiens, ce scénario suppose que dès la deuxième journée des opérations aériennes, le 18 janvier, les conditions climatiques se sont détériorées et ont continué de se détériorer le 19 janvier. Si cette situation s’était concrétisée et si les puissantes forces blindées irakiennes avaient saisi l’opportunité de mener une attaque préemptive en Arabie saoudite pendant que leur effectif était encore intact et que les conditions climatiques empêchaient les forces aériennes alliées de prendre l’air, la bataille décrite dans ce scénario aurait eu lieu.

Le 2-8 Bataillon de cavalerie de la 1^{ère} Division de cavalerie s’avance maintenant vers une position d’arrêt en vue d’empêcher les Irakiens de prendre Hafar al Batin et de couper la route du pipeline, une artère de communication vitale.

Note admin : Les conditions climatiques défavorables, c’est-à-dire pluie, vent et tempête de sable en alternance, limitent la portée visuelle et la portée des dispositifs de visée thermiques à un maximum de 2 000 mètres.

MISSIONS :

É.-U. – Empêcher l’ennemi d’occuper l’objectif A.	OPFOR – Occuper l’objectif A.
Note admin 1 : L’OPFOR gagne la joute si, à la fin des 60 minutes, elle a au moins une unité dans l’objectif A. Il est sans conséquence que la force É.-U. ait également une unité dans la ville.	

Note admin 2 : Les chars irakiens et les MAG n’étaient pas munis de viseur thermique durant l’opération Tempête du désert.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
3 x Compagnies de chars	3 x Bataillons de chars
1 x Compagnie d’infanterie mécanisée	1 x Bataillon d’infanterie méc (+)
1 x Peloton de mortiers 4,2 po	

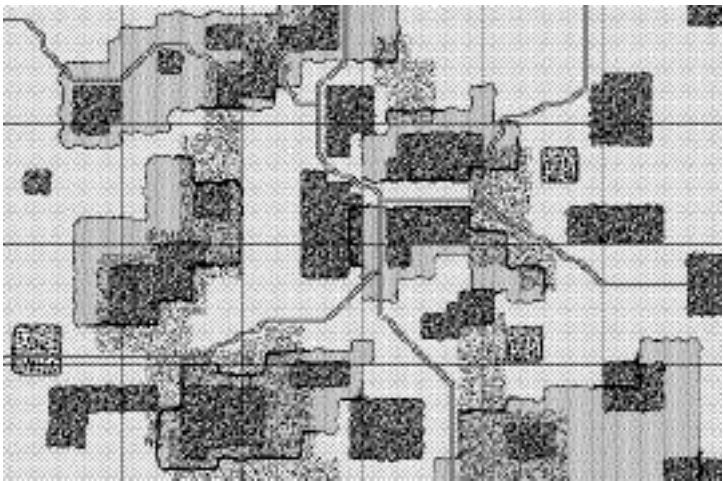
APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
3 x Obusiers 155 mm	3 x Obusiers 122 mm
1 x LRM 227 mm	5 % de chances d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie.
5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.	Aucun appui aérien.
Aucun appui aérien.	

Force opérationnelle Pucci

SITUATION :

Carte 008b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un bataillon à prédominance de chars de l’Armée des É.-U. (quatre compagnies de chars et une compagnie d’infanterie mécanisée) s’avance en direction est en vue de pénétrer ou contourner tout centre d’opposition ennemi. L’OPFOR occupe une position d’arrêt avec un bataillon (deux compagnies de chars et deux pelotons de fusiliers motorisés) entre deux et quatre kilomètres à l’est de la force É.-U.

MISSIONS :

É.-U. – Faire sortir 35 % de la force originale par le bord est de la carte dans les 60 minutes.

OPFOR – Bloquer ou retarder la force É.-U.
Empêcher la sortie d’au moins 65 % de la force É.-U.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

4 x Compagnies de chars
1 x Compagnie d’infanterie mécanisée

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

2 x Obusiers 155 mm
2 x F16/F18
Possibilités d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

1 x Obusier 152 mm
2 x MIG27
Possibilités d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Équipe Savage

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

La zone de bataille est perturbée après une importante pénétration locale OPFOR. Un terrain d’aviation avancé du USMC est menacé par l’approche d’un bataillon de fusiliers motorisé (BTR) OPFOR. Le bataillon ennemi se trouve au bord est de la carte, à environ sept à huit kilomètres du terrain d’aviation. Tous les aéronefs ont quitté le terrain d’aviation mais il reste d’importants dépôts souterrains de carburant, de munitions et de pièces de rechange qu’il faut protéger. Les militaires de la force aérienne ne peuvent compter sur aucune aide sauf celle d’un groupe disparate d’égars qui viennent juste d’arriver. Un bataillon de fusiliers de réserve É.-U. est en route vers le terrain d’aviation mais ne sera pas en mesure de prêter main-forte avant au moins une heure.

MISSIONS :

É.-U. – Défendre le terrain d’aviation (objectif A). Empêcher toutes forces ennemies d’entrer dans l’objectif A pendant une heure. La force É.-U. gagne si aucune unité OPFOR n’entre dans l’objectif A dans les 60 minutes.

OPFOR – Prendre le terrain d’aviation et détruire les approvisionnements É.-U. L’OPFOR gagne à la fin de toute phase de combat au cours de laquelle une de ses unités se trouve à l’intérieur de l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

- 4 x VCI VBL25
- 6 x VRUMP
- 2 x VRUMP avec mitrailleuse lourde
- 2 x VRUMP avec lance-grenades MK19
- 2 x VRUMP avec MAG TOW
- 2 x VRUMP avec mortier 81 mm
- 21 x Escouades d’infanterie
- 14 x Équipes d’infanterie
- 12 x Détachements de mitrailleuse M60
- 6 x Détachements SMAW
- 3 x Mortiers de 60 mm
- 8 x MAG Javelin
- 2 x SAM Stinger
- 10 x Camions

OPFOR

- 2 x Pelotons reco
- Compagnie de chars
- Bataillon de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

Aucun appui pour l’instant, mais faible chance d’appui aérien non planifié.

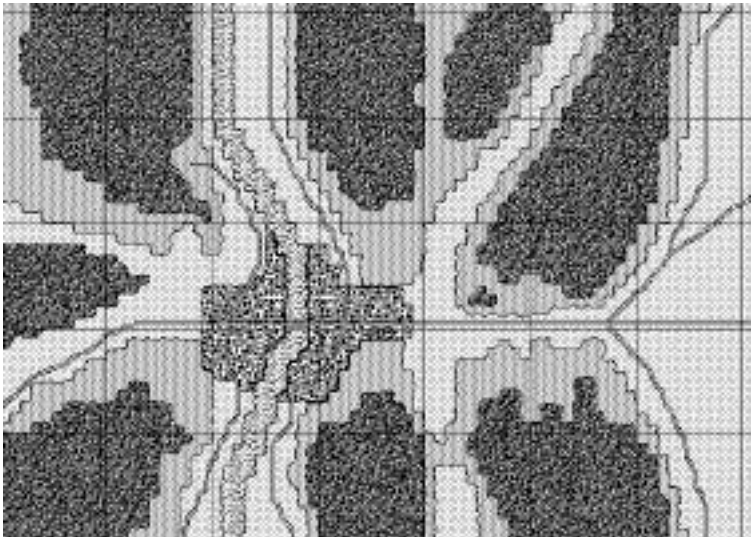
OPFOR

Aucun appui pour l’instant, mais faible chance d’appui aérien non planifié.

Équipe Slocomb

SITUATION :

Carte 003b.



Durée maximale du scénario : 20 minutes

Un peloton d’infanterie (méc) USMC appuyé par deux hélicoptères Cobra constitue l’arrière-garde d’un bataillon en train de se désengager. Le peloton a pour mission de défendre une ville et le dernier pont intact dans le secteur. L’OPFOR dispose du reste d’un bataillon de chars qui se trouve de trois à cinq kilomètres à l’est de la ville et s’avance à toute vitesse pour venir prendre le pont intact. Les unités OPFOR de tête doivent franchir le bord est de la carte vers 1000 h. La force É.-U. est en train de préparer la destruction du pont et a besoin d’au moins 20 minutes pour terminer le travail.

MISSIONS :

USMC – Empêcher l’OPFOR d’entrer dans l’objectif A pendant 20 minutes. La force É.-U. gagne si aucune unité OPFOR n’entre dans l’objectif A pendant 20 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. L’OPFOR gagne à la fin de toute phase de combat au cours de laquelle une de ses unités se trouve à l’intérieur de l’objectif A.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

OPFOR

Peloton de fusiliers (méc)
2 x Hélicoptères Cobra AH1

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

OPFOR

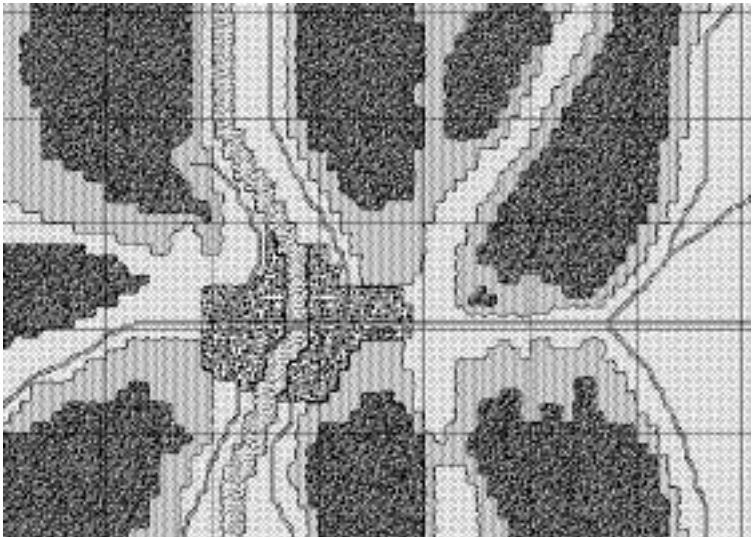
1 x Obusier 155 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une chance d’appui aérien non planifié.

1 x Obusier 152 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une chance d’appui aérien non planifié.

Équipe Sposito

SITUATION :

Carte 003b.



Durée maximale du scénario : 20 minutes

Un peloton d’infanterie mécanisée de l’Armée des É.-U. appuyé par deux hélicoptères Apache constitue l’arrière-garde d’un bataillon en train de se désengager. Le peloton a pour mission de défendre la ville et le dernier pont intact dans le secteur. L’OPFOR dispose du reste d’un bataillon de chars qui se trouve de trois à cinq kilomètres à l’est de la ville et s’avance à toute vitesse pour venir prendre le pont intact. Les unités de tête OPFOR devraient franchir le bord est de la carte vers 1000 h. La force É.-U. se prépare à détruire le pont et a besoin d’au moins 20 minutes pour terminer le travail.

MISSIONS :

É.-U. – Empêcher l’OPFOR d’entrer dans l’objectif A pendant 20 minutes. La force É.-U. gagne si aucune unité OPFOR n’entre dans l’objectif A pendant 20 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A. L’OPFOR gagne à la fin de toute phase de combat au cours de laquelle une de ses unités se trouve à l’intérieur de l’objectif A

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Peloton d’infanterie mécanisée
2 x Hélicoptères AH-64

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

1 x Obusier 155 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une chance d’appui aérien non planifié.

OPFOR

1 x Obusier 152 mm
Pas d’appui aérien préplanifié, mais il y a une chance d’appui aérien non planifié.

Force opérationnelle Stubblefield

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Un bataillon de fusiliers (méc) renforcé USMC s’avance en direction est avec ordre de pénétrer ou contourner tout centre d’opposition ennemi. Le tracé exact du front OPFOR n’est pas connu, mais on sait qu’au moins un bataillon attend entre quatre et dix kilomètres à l’est de la force É.-U.

MISSIONS :

É.-U. – Pénétrer la ligne défensive OPFOR.
Faire sortir au moins 20 % de la force originale par le bord est de la carte.

OPFOR – Retarder l’avance de la force É.-U.
Empêcher la sortie d’une partie importante de la force ennemie par le bord est de la carte.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Compagnie de chars
Compagnie d’infanterie légère blindée (+)
2 x Compagnies de fusiliers (méc) (+)

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Compagnies de fusiliers motorisées (BMP)
Peloton antichars
Peloton de défense antiaérienne

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
4 x F16/F18
2 x AV8

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
2 x MIG27

Force opérationnelle Taylor

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un bataillon de fusiliers (méc) USMC (+) et un bataillon de fusiliers motorisé (BMP) OPFOR (+) se dirigent à toute vitesse vers le même objectif. Le bataillon USMC se trouve actuellement à 10 kilomètres à l’ouest de l’objectif tandis que le bataillon OPFOR se trouve à 10 kilomètres à l’est du même objectif.

MISSIONS :

USMC – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

Note admin : À la fin des 60 minutes, la force qui a pris possession exclusive de l’objectif A est déclarée gagnante. Tout autre résultat donne une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

USMC

Bataillon de fusiliers (méc)
Compagnie de chars
Peloton de défense antiaérienne

OPFOR

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars
Section antichars
Section de défense antiaérienne (ZSU)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

USMC

Obusier 155 mm
Obusier 155 mm
4 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
4 x MIG27
5 % de chances d’obtenir un appui supplémentaire de l’artillerie.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Tomlinson

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un bataillon d’infanterie mécanisée É.-U. (+) et un bataillon de fusiliers motorisé (BMP) (+) OPFOR se dirigent à toute vitesse vers le même objectif. Le bataillon É.-U. est actuellement à 10 kilomètres à l’ouest de l’objectif tandis que le bataillon OPFOR est à 10 kilomètres à l’est de l’objectif.

MISSIONS :

É.-U. – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

OPFOR – Occuper l’objectif A et le nettoyer de toute présence ennemie avant la fin des 60 minutes.

Note admin : À la fin des 60 minutes, la force qui a pris possession exclusive de l’objectif A est déclarée gagnante. Tout autre résultat donne une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon d’infanterie mécanisée
Compagnie de chars
Peloton de défense antiaérienne (BSFV)

OPFOR

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars
Section antichars
Section de défense antiaérienne (ZSU)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

Obusier 155 mm
LRM 227 mm
2 x F16/F18
5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

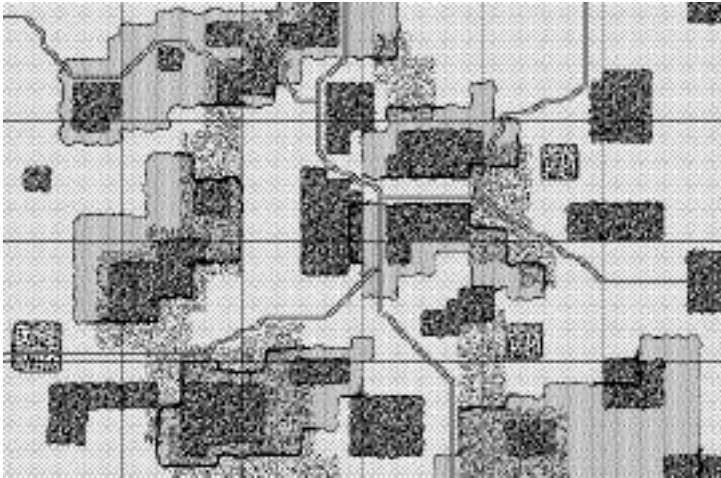
OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
Bataillon LRM
4 x MIG27
5 % de chances d’obtenir des munitions d’artillerie supplémentaires.
10 % de chances d’obtenir un appui aérien supplémentaire.

Force opérationnelle Waring

SITUATION :

Carte 008b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Un bataillon de chars USMC renforcé par une compagnie de fusiliers (méc) s’avance en direction est avec ordre de pénétrer ou contourner tout centre d’opposition ennemi. L’OPFOR occupe une position d’arrêt avec un bataillon (deux compagnies de chars et deux pelotons de fusiliers motorisés) deux à quatre kilomètres à l’est de la force É.-U.

MISSIONS :

É.-U. – Faire sortir 35 % de la force originale par le bord est de la carte dans les 60 minutes.

OPFOR – Bloquer ou retarder la force É.-U.
Empêcher la sortie d’au moins 65 % de la force É.-U.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

3 x Compagnies de chars
1 x Compagnie de fusiliers (méc)

OPFOR

2 x Compagnies de chars
2 x Pelotons de fusiliers motorisés (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

2 x Obusiers 155 mm
4 x F16/F18
Possibilités d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

1 x Obusier 152 mm
2 x MIG27
Possibilités d’appui supplémentaire de la part des ressources aériennes et de l’artillerie.

Force opérationnelle Zientek

SITUATION :

Carte 015b.



Durée maximale du scénario : 60 minutes

Une force opérationnelle de l'Armée des É.-U. de la taille d'un bataillon et un bataillon de fusiliers motorisé renforcé de l'OPFOR se dirigent vers la même petite raffinerie de pétrole et de gaz – l'objectif A – depuis deux directions opposées. Les deux unités ont reçu pour mission d'évaluer l'état de la raffinerie et elles ne soupçonnent pas la présence de l'autre unité jusqu'à ce que leurs éclaireurs se tirent simultanément les uns sur les autres. Le scénario débute par cet échange de tirs initial.

MISSIONS :

É.-U. – Nettoyer et occuper l'objectif A.

OPFOR – Nettoyer et occuper l'objectif A.

Note admin : Le gagnant est la force qui occupe exclusivement l'objectif A à la fin des 60 minutes. Tout autre résultat équivaut à une nulle.

ORDRE DE BATAILLE :

USMC

2 x Compagnies de fusiliers (méc)
2 x Compagnies de chars

OPFOR

Bataillon de fusiliers motorisé (BMP)
2 x Compagnies de chars

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

USMC

2 x Obusiers 155 mm
2 x F16/F18
5 % de chances d'obtenir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'obtenir un appui aérien
supplémentaire.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
2 x MIG27
5 % de chances d'obtenir des munitions
d'artillerie supplémentaires.
5 % de chances d'obtenir un appui aérien
supplémentaire.

Prendre le drapeau – Armée de terre

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Note : Ce scénario est présenté à titre de jeu hors-série. Il est impossible de jouer ce jeu contre l'ordinateur – veuillez trouver un partenaire de jeu.

Vous êtes fatigué des situations réalistes. Vous voulez sortir le coke et les bretzels et vous lancer dans une monstrueuse mêlée générale. Vous avez le goût d'un combat loyal entre deux forces égales.

Le joueur É.-U. commande une brigade lourde mécanisée et le joueur OPFOR un régiment de fusiliers motorisé (BMP) renforcé. L'ordre de bataille des deux forces en présence est à peu près égal au plan du potentiel global. Durant la mise en place, chaque joueur plante un drapeau quelque part dans son secteur, à son extrémité du champ de bataille. La position des deux drapeaux est révélée après la mise en place lorsqu'on active la fonction « Montrer les objectifs de la mission » dans le menu Carte. L'utilisation de mines, de ressources d'artillerie et de frappes aériennes est interdite dans un rayon de 500 mètres du drapeau servant d'objectif. Le premier des deux joueurs à atteindre et tenir le drapeau ennemi à la fin d'une phase de combat gagne la joute.

Note admin : Des champs de mines, des véhicules aériens et des retranchements optionnels sont offerts aux deux forces en présence. L'extrémité du champ de bataille occupée par l'OPFOR est un peu plus découverte que celle de la force É.-U. – les joueurs pourraient convenir de permettre à l'OPFOR d'utiliser un peu plus librement les retranchements et les mines.

MISSIONS :

É.-U. et OPFOR – Prendre le drapeau de l'ennemi avant qu'il ne prenne le vôtre. La victoire est automatiquement accordée au joueur qui, à la fin de n'importe quelle phase de combat, est parvenu à maintenir une unité terrestre dans l'objectif, c'est-à-dire dans le secteur du drapeau. Si la durée de la joute dépasse la limite de 120 minutes, le verdict est nul.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.	OPFOR
Bataillon de chars	Bataillon de chars (+)
2 x Bataillons méc	Régiment de fusiliers motorisé (BMP)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.	OPFOR
2 x Obusiers 155 mm	2 x Obusiers 152 mm
1 x LRM	1 x Bon LRM 122 mm
6 x F16/F18	6 x MIG27
Bonne chance d'appui supplémentaire des forces aériennes et de l'artillerie.	Bonne chance d'appui supplémentaire des forces aériennes et de l'artillerie.

Prendre le drapeau – Chars

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Note : Ce scénario est présenté à titre de jeu hors-série. Il est impossible de jouer ce jeu contre l’ordinateur – veuillez trouver un partenaire de jeu.

Vous êtes fatigué des situations réalistes. Vous voulez sortir le coke et les bretzels et vous lancer dans une monstrueuse mêlée générale. Vous avez le goût d’un combat loyal entre deux forces égales ET VOUS VOULEZ BEAUCOUP DE CHARS!

Le joueur É.-U. commande une brigade de chars et le joueur OPFOR un régiment de chars renforcé. L’ordre de bataille des deux forces en présence est à peu près égal au plan du potentiel global. Durant la mise en place, chaque joueur plante un drapeau quelque part dans son secteur, à son extrémité du champ de bataille. La position des deux drapeaux est révélée après la mise en place lorsqu’on active la fonction « Montrer les objectifs de la mission » dans le menu Carte. L’utilisation de mines, de ressources d’artillerie et de frappes aériennes est interdite dans un rayon de 500 mètres du drapeau servant d’objectif. Le premier des deux joueurs à atteindre et tenir le drapeau ennemi à la fin d’une phase de combat gagne la joute.

Note admin : Des champs de mines, des véhicules aériens et des retranchements optionnels sont offerts aux deux forces en présence. L’extrémité du champ de bataille occupée par l’OPFOR est un peu plus découverte que celle de la force É.-U. – les joueurs pourraient convenir de permettre à l’OPFOR d’utiliser un peu plus librement les retranchements et les mines.

MISSIONS :

É.-U. et OPFOR – Prendre le drapeau de l’ennemi avant qu’il ne prenne le vôtre. La victoire est automatiquement accordée au joueur qui, à la fin de n’importe quelle phase de combat, est parvenu à maintenir une unité terrestre dans l’objectif, c’est-à-dire le secteur du drapeau. Si la durée de la joute dépasse la limite de 120 minutes, le verdict est nul.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

2 x Bataillons de chars
2 x Batteries d’obusiers automoteurs 155 mm

OPFOR

Régiment de chars (+)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

2 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
6 x F16/F18
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
6 x MIG27
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Prendre le drapeau – USMC

SITUATION :

Carte 001b.



Durée maximale du scénario : 120 minutes

Note : Ce scénario est présenté à titre de jeu hors-série. Il est impossible de jouer ce jeu contre l’ordinateur – veuillez trouver un partenaire de jeu.

Vous êtes fatigué des situations réalistes. Vous voulez sortir le coke et les bretzels et vous lancer dans une monstrueuse mêlée générale. Vous avez le goût d’un combat loyal entre deux forces égales.

Les joueurs É.-U. et OPFOR commandent chacun un régiment renforcé. L’ordre de bataille des deux forces en présence est à peu près égal au plan du potentiel global. Durant la mise en place, chaque joueur plante un drapeau quelque part dans son secteur, à son extrémité du champ de bataille. La position des deux drapeaux est révélée après la mise en place lorsqu’on active la fonction « Montrer les objectifs de la mission » dans le menu Carte. L’utilisation de mines, de ressources d’artillerie et de frappes aériennes est interdite dans un rayon de 500 mètres du drapeau servant d’objectif. Le premier des deux joueurs à atteindre et tenir le drapeau ennemi à la fin d’une phase de combat gagne la joute.

Note admin : Des champs de mines, des véhicules aériens et des retranchements optionnels sont offerts aux deux forces en présence. L’extrémité du champ de bataille occupée par l’OPFOR est un peu plus découverte que celle de la force É.-U. – les joueurs pourraient convenir de permettre à l’OPFOR d’utiliser un peu plus librement les retranchements et les mines. Comme on a un régiment/brigade de chaque côté, vous pourriez facilement vous retrouver face à des centaines de marqueurs d’unité si vous vous laissez aller à subdiviser excessivement vos unités. Le fait d’avoir un si grand nombre de sous-unités en jeu sur une carte aussi grande vous forcera sans doute à attribuer plus de mémoire vive au programme que l’attribution faite par défaut dans l’ordinateur, en particulier si vous subdivisez un grand nombre de vos unités ou utilisez beaucoup de retranchements optionnels. Le manque de mémoire se manifeste généralement tard durant la joute plutôt qu’au début de la joute; ne vous laissez donc pas tromper par le fait que le programme vous permet de terminer la mise en place sans afficher de fenêtre d’avertissement. Il est recommandé d’attribuer au programme le plus de mémoire vive possible dès le début du jeu; si possible, il faut doubler ou même tripler la valeur par défaut attribuée par l’ordinateur.

MISSIONS :

É.-U. et OPFOR – Prendre le drapeau de l’ennemi avant qu’il ne prenne le vôtre. La victoire est automatiquement accordée au joueur qui, à la fin de n’importe quelle phase de combat, est parvenu à maintenir une unité terrestre dans l’objectif, c’est-à-dire le secteur du drapeau. Si la durée de la joute dépasse la limite de 120 minutes, le verdict est nul.

ORDRE DE BATAILLE :

É.-U.

Bataillon de chars
Régiment de fusiliers (méc) (-)

OPFOR

Bataillon de chars
Régiment de fusiliers motorisé (BTR)

APPUI AÉRIEN ET ARTILLERIE HORS CARTE :

É.-U.

3 x Obusiers 155 mm
1 x LRM
4 x F16/F18, 2 x AV8
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

OPFOR

2 x Obusiers 152 mm
1 x Bon LRM 122 mm
6 x MIG27
Bonne chance d’appui supplémentaire des forces aériennes et de l’artillerie.

Scénario standard Armée de terre É.-U.

SITUATION : Définie par le joueur

Durée maximale du scénario : 60 minutes ou à la discrétion du joueur

MISSIONS : Définies par le joueur

ORDRE DE BATAILLE : Défini par le joueur

APPUI-FEU : Défini par le joueur

Scénario standard USMC

SITUATION : Définie par le joueur

Carte : Définie par le joueur

Durée maximale du scénario : 60 minutes ou à la discrétion du joueur

MISSIONS : Définies par le joueur

ORDRE DE BATAILLE : Défini par le joueur

APPUI-FEU : Défini par le joueur