

EN POINTE TOUJOURS!

Scénario Evacuation sous le feu

FRANCAIS



Défenseurs de l'aéroport

Type des unités : vétérans.



	G	
N	H	F
Y		K



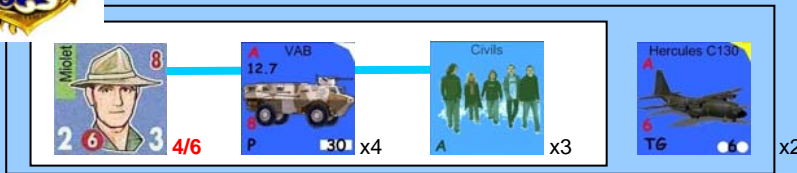
Section du 4/3^e RPIMA



Eléments de deux pelotons du 2/1^{er} REC



Convois d'évacuation du 3/21^e RIMA



N'Djaména, 3 février 2008, 10h

Fin janvier, les rebelles tchadiens armés par le Soudan passent un fois de plus la frontière. Le 1^{er} février, ils forcent le barrage de l'armée tchadienne, et arrive le 2 à N'Djaména. Le dispositif Epervier assure la protection de l'aéroport, et évacue les ressortissants, alors que les combats font rage en ville. A plusieurs reprises, les rebelles ouvrent le feu contre l'aéroport et les Français doivent tirer pour les éloigner. Le 3 au matin, une nouvelle offensive rebelle est repoussée. Les rebelles tentent alors de compenser leur échec en ville par un coup d'éclat, en essayant d'abattre un appareil français au décollage. Pendant plus d'une heure, diverses tentatives ont lieu, à coup de 14,5 ou de RPG. Un Transall et un Hercules, remplis de ressortissants étrangers, sont touchés au décollage, heureusement sans gravité. Légionnaires et Marsouins sont contraints de détruire les attaquants.

Placement :

- Défenseurs de l'aéroport : cartes N et S.
- Convoi d'évacuation : arrivée par un hex de route, un au tour 2, un au tour 5. Sitôt le PC et les civils débarqués, les VAB repartent au plus vite par Y0901, commandés par un des VAB.
- C-130 Hercules : carte S sur route ou piste d'aviation. Leurs 6 PM ne sont utilisables que sur route et piste d'aviation et à condition de ne pas décoller pendant le même tour. Un seul C-130 suffit à embarquer les 6 groupes de civils.

Initiative :

Initiative rebelle le premier tour, +1 aux rebelles ensuite.

Conditions de victoire :

- Victoire française si les 6 groupes de civils décollent sans perte.
- Victoire rebelle si certains civils ne décollent pas.
- Match nul dans les autres cas.

Durée : 7 tours.

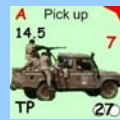
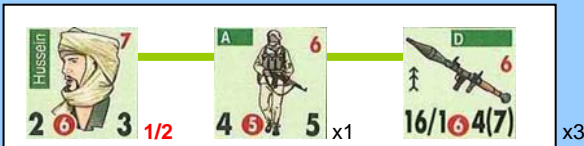
REBELLES SOUDANAIS



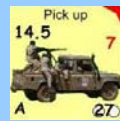
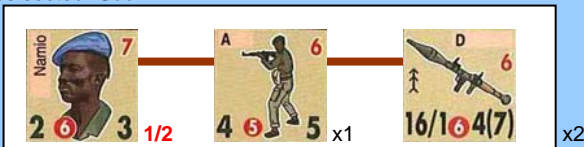
Rebelles tchadiens venus du Soudan

Type des unités : bleus.

Unités secteur Nord



Unités secteur Sud



Placement :

- Unités secteur Nord : carte F, sur ou à l'Est de la ligne F1604-F0204 pour le pick-up.
- Unités secteur Sud : carte K, sur ou à l'Est de la ligne K1604-K0204 pour le pick-up.
- Un pick-up détruit ou une formation démoralisée revient deux tours après, et est placé en début de tour dans sa zone initiale de placement.
- Un PC ne peut pas commander une unité d'une autre formation, même adjacente.

REGLES SPECIALES

Restriction de tir.

Les Français ne peuvent tirer sur les Soudanais que dans une des conditions suivantes :

- Tir de réaction contre un pick-up qui tire.
- Tir libre contre un pick-up qui se trouve sur ou à l'Ouest de la ligne F1603-K0203.
- Tir libre contre une formation d'infanterie qui a ouvert le feu, ou dont une unité est à 5 hex ou moins d'un bâtiment cartes S ou N, de la piste d'aviation ou d'un véhicule français.

Les VAB ne tirent pas, sauf si des rebelles sont dans l'aéroport (cartes Y et N), ou si un Hercules est touché (ils font alors tir+mouvement).

Terrain.

Overlay Piste avion : de H0910 à N0107. Carte N, les hex de rivière sont traités comme la continuation de la piste d'aviation, et les avions au décollage sortent de la carte par l'hex N1607.

Ignorer la route qui va de Y1606 vers la carte N (l'accès à la piste carte N se fait uniquement par l'Overlay Piste avion). Ignorer la voie ferrée.

Les murs sont des clôtures (protection 0, mais +1 PM pour les mouvements).

Ignorer les collines (terrain niveau 0 partout).

Les moitiés d'hex en limite nord et sud du terrain ne sont pas jouables.

Pions : publiés dans VV80 et son extension *Blindés français au combat*.

Terrain et overlays : publiés dans différents Vae Victis ou sur le Site EPT.

