

Operation Sinbad

Sébastien de Peyret



Bassorah (Irak) - 6 avril 2003, 17h00

Les derniers éléments des forces régulières irakiennes sont proches de l'effondrement et seuls quelques îlots de résistance mènent des combats retardateurs : défense de points clés, contre-attaques localisées, tirs de harcèlement. Leur but est de retarder l'accès des Britanniques à la centrale électrique. Le chef de détachement a reçu des informations précises de la part de son camarade qui défendait l'académie : une quinzaine de blindés, avec des fantassins aguerris, mais que les obstacles ralentissent facilement.

Sans coordination avec les forces régulières les milices faraheedi poursuivent la guérilla qu'ils ont entamé lors du siège de la ville. Leur objectif est de causer le plus de pertes possible aux Occidentaux. Les groupes de pillards agissent soit par opportunité pour nourrir leurs trafics, soit pour constituer des stocks d'équipement pour soutenir les luttes de faction qui se profilent. Avant que le secteur ne soit complètement contrôlé par les Britanniques il leur faut atteindre l'académie où restent des stocks considérables.



IRAK Éléments résiduels de l'armée irakienne et milice Faraheedi

Événements
Table événements Opération Sinbad

Périmètre défensif
Lors de la mise en place de ses blocs le joueur peut poser n'importe où sur la carte : 6 pions "mine AC" (face éclairée), 4 pions "brèches", 3 pions "fortifié", 2 blocs "barricade" et 2 blocs "leurre".

Accès académie
La sortie de la carte C "accès académie" se fait entre les hexagones 1825 et 3815 (compris).



Milice Faraheedi ★★

IMPULSION 1

0	1	2
CDS	SOUTIEN	INFANTERIE
2	3	4
INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE

Carte - Milice
Setup - 2 blocs à 5 PM max des bâtis 4, 6, 9 et 10 (carte C) et 3 blocs à 5 PM du bâti 29 (carte D)



Blindés ★★ **Appuis** ★★ **PC** ★★

IMPULSION 2

0	5	3	4	5	PC2	PC5
CDS CHAR	TRANSPORT	INFANTERIE	ECLAIREUR	ECLAIREUR	LOGISTIQUE	TIREUR ELITE
1	6	4	Entrent avec événement "renfort"		PC6	
CHAR	TRANSPORT	INFANTERIE			TIREUR ELITE	

Carte - T55 / Armée + BMP2 Carte - Armée Carte - Armée
Setup - à 7 PM maximum du bâtiment 34 (carte D)

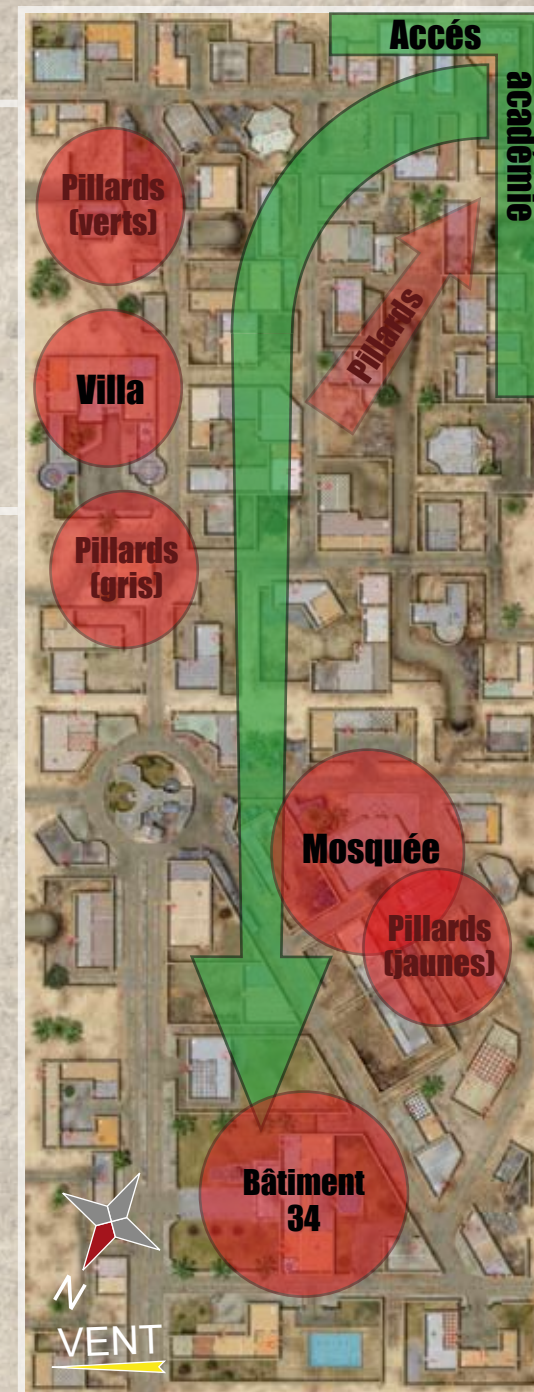
Pillards "verts" **Pillards "jaunes"** **Pillards "gris"**

IMPULSION 3

2	3	4	2	3	4	1	2	3
INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	INFANTERIE	GENIE	GENIE	GENIE

Setup - à 5 PM maximum du bâtiment 13 (carte C) Setup - à 5 PM maximum du bâtiment 27 (carte D) Setup - à 5 PM maximum du bâtiment 3 (carte C)

Carte - Les pillards n'ont pas de carte, voir règles spéciales sur la fiche de scénario



Appuis 3D	#	I	T+1	T
Mortier M30	2/1	0-2	3-8	9