

MOGADISHU

1993 Operation
Restore Hope



A great campaign for
URBAN OPERATIONS

A game by
S. de Peyret

Background historique

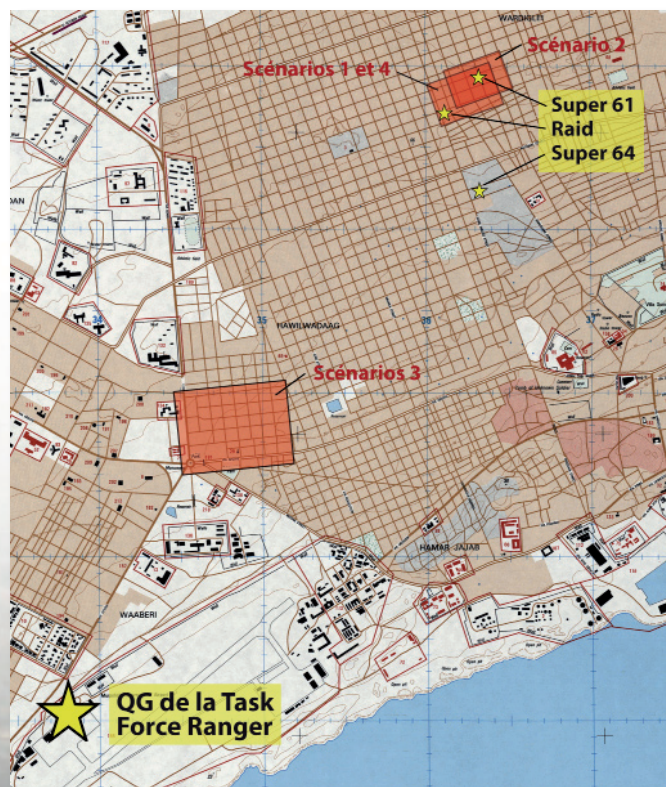
L'OPERATION RESTORE HOPE

Au début des années 90, la guerre civile en Somalie provoque une anarchie complète aggravée par une sécheresse particulièrement sévère. L'ONU met en place une mission (ONUSOM) sensée rétablir la situation et apporter une aide humanitaire. Le chaos de la Somalie est tel que l'ONUSOM se retrouve bien vite impuissante, conduisant l'ONU à mettre en place une force d'intervention (UNITAF). De nombreuses nations apportent leur contribution à cette opération, mais le gros des troupes (30 000 sur 40 000) est fourni par les Etats Unis.

La force d'intervention lance une série d'opérations destinées à désarmer les milices et à en capturer certains chefs coupables de crimes de guerre. C'est au cours de ces opérations que surviennent des combats particulièrement violents, tuant plusieurs dizaines de soldats de l'UNITAF (25 Pakistanais tués le 5 juin lors de l'inspection d'une cache d'armes). C'est ainsi que les contingents italien et français se font sérieusement accrocher en juin et juillet 1993 (scénarios Good morning Lenin et Checkpoint Pasta).

GOTHIC SERPENT

Le chef du clan Habr Gidr, Mohamed Farrah Aidid, devient rapidement l'ennemi numéro un, sa tête étant mise à prix par les Etats Unis. L'opération Gothic Serpent, lancée à partir d'août 1993, fait de sa capture son objectif principal. C'est dans ce cadre que le 3 octobre 1993 est organisé un raid visant à capturer plusieurs hauts responsables du clan Aidid, tenant une réunion dans un bâtiment voisin de l'hôtel Olympic au coeur du quartier de la Mer Noire.



BLACK HAWK DOWN (scénario 1 - Lead the Way)

Le raid en lui-même est un succès. Les Rangers et les Delta Force hélicoptères capturent une vingtaine de personnes qui sont chargées dans un convoi de véhicules qui a rejoint la force d'attaque par la route. Mais à 16h20, le Black Hawk super 61, touché par un tir de RPG7, s'écrase à quelques centaines de mètres de l'hôtel Olympic.

Une équipe de secours est hélicoptérée sur place, pendant qu'un groupe de Rangers mené par le 1st Lt. Di Tomasso rejoint le site du crash à pied depuis le lieu du raid. La vingtaine d'hommes présente autour de l'épave de Super 61 s'affaire à sécuriser le site et à stabiliser les blessés. La situation est très tendue, une foule dense mêlant civils et miliciens converge vers le site et prend à partie les Rangers.

Une fois le convoi chargé avec les prisonniers, la petite centaine d'hommes qui a participé au raid reçoit l'ordre de rejoindre le site du crash pour le sécuriser. Parcourir les 400m leur prendra près d'une heure, sous un feu très nourri et entouré d'une foule hostile. Les Rangers et Delta arriveront sur place avec de nombreux blessés, qui s'ajoutent à ceux qui sont déjà rassemblés au sein d'un Casualty Collection Point. Trop de blessés sont gravement atteints, le groupe ne peut plus avancer, il doit se retrancher dans les maisons avoisinantes et attendre du secours.

LA SITUATION SE DEGRADE

Les événements qui interviennent pendant la difficile progression des Rangers et Delta vers le site de Super 61 vont rapidement aggraver une situation déjà très tendue. Le convoi tente d'abord de rallier le site du crash avant de renoncer à cause du volume du feu et de l'étroitesse des rues. Attaqué en permanence à la roquette RPG7 et à l'arme automatique, régulièrement bloqué par des barrages de pneus enflammés, il se perd pendant plus d'une heure dans le dédale des rues de Mogadiscio. Quand il rentre enfin à la base, il compte plusieurs morts et la moitié de ses soldats sont blessés.

En parallèle, à 16h41, un second Black Hawk est abattu par un tir de roquette. Super 64 tombe à 800m au sud du premier crash, dans une zone de bidonvilles. L'épave est immédiatement assailli par une foule très hostile et prise sous le feu des miliciens. La Task Force Ranger n'ayant plus aucune réserve, le général Garrison demande l'aide de la Quick Reaction Force (QRF) de l'UNITAF.

Deux snipers Delta insistent pour être déposés sur le site du crash. Ils vont résister pendant plus de 20mn, ce qui va sauver le pilote, avant d'être submergés par les miliciens. Cet acte de sacrifice leur vaudra la Medal of Honor.

THE ALAMO (scénario 2 - Alone in the Mog)

Aux alentours de 19h00, sur le site du premier crash, la situation est critique. Certains blessés n'ont pu être mis à l'abri à cause des tirs incessants et demeurent dans l'épave de Super 61, que les Rangers ont protégé comme ils pouvaient en se servant des plaques de kevlar de l'hélicoptère. Les blessés s'accumulent, sachant que les munitions, l'eau et le matériel médical commencent à manquer cruellement.

Le Black Hawk Super 66 réussit un ravitaillement très risqué et rentre à la base, sévèrement endommagé avec un blessé. Les Rangers profitent de la nuit tombante pour enfin évacuer les blessés graves de Super 61 vers un bâtiment adjacent. Le reste du dispositif se retranche dans une poignée de maisons, tenant à distance les miliciens qui les harcèlent en permanence.

Les AH-6 Little Bird se relaient pendant des heures pour appuyer les troupes encerclées, frappant sans relâche à la mitrailleuse lourde et à la roquette ; leur appui sera décisif. Si peu de temps après

la tombée de la nuit la situation semble stabilisée, il est néanmoins urgent de désengager le groupement assiégé, de nombreux blessés nécessitant des soins urgents.

LA QRF INTERVIENT (scénario 3 - Tiger Trap)

En fin d'après midi, la QRF se prépare pour une opération de secours visant à sécuriser et évacuer les sites des deux crash. Des unités de la 10th Mountain division US ainsi que des chars pakistanais et des blindés malaisiens convergent vers l'aéroport international, QG de la Task Force Ranger.

Devant l'urgence de la situation, la compagnie C du 2-14 de la 10th Mountain est immédiatement envoyée vers le site du crash de Super 64, et ce sans attendre l'arrivée du reste de la QRF. Portée sur HMMWV et camions, elle va vite se retrouver dans les mêmes difficultés que le convoi des Rangers.

Arrivée au carrefour K-4 circle vers 18h00, la compagnie s'engage vers le nord pour contourner la sourcière de Bakara Market. Prise sous un feu intense dès le début de sa progression, la compagnie C est rapidement stoppée net. Les GI's sont obligés de débarquer des véhicules bien trop vulnérables aux RPG7 et mitrailleuses lourdes et livrent d'après combats. Voyant que sans blindés il est impossible de pénétrer au coeur de Mogadiscio, l'ordre est donné de se replier vers la base.

THE LOST PLATOON

Ce n'est qu'un peu avant 23h30 que la QRF se met enfin en route. Les 3 compagnies du 2-14 sont portées par des blindés Condor malaisiens et précédés par 4 chars M-48 pakistanais. Une fois arrivée sur National Street, la compagnie C doit avancer vers le sud pour sécuriser le site de Super 64, tandis que la compagnie A forcera son passage vers le nord pour briser l'encerclement des Rangers et Delta. La compagnie B et le reste du convoi se tiendra en réserve.

A mesure que le long convoi avance, le feu ennemi s'intensifie. Il est tel sur National Street qu'une partie du 2nd platoon de la compagnie A se perd dans la nuit, ses blindés étant détruits près d'1km au sud de l'endroit initialement prévu pour son assaut vers le nord. Le platoon sera récupéré, mais la compagnie A, ne pouvant attendre, doit commencer sa progression vers Super 61 à effectifs réduits.

LA LEVEE DU SIEGE (scénario 4 - The Cavalry)

Partie après 00h30 en direction du nord, la compagnie A se trouve bientôt bloquée par un des nombreux barrages mis en place par les milices. Les Malaisiens, rechignent à avancer, craignant à un piège. Les GI's descendent alors des Condor et ouvrent la route à pied.

Malgré l'avantage décisif que leur confèrent leurs lunettes de vision nocturne et l'appui des hélicoptères Cobra, l'avancée est très lente du fait de la présence de nombreux miliciens. A 01h50, la jonction est enfin effectuée avec les troupes encerclées. Plusieurs heures seront nécessaires pour évacuer les blessés et dégager l'un des corps prisonnier de l'épave.

AMERE VICTOIRE

Passés au bord du désastre total, les Américains remportent finalement une victoire tactique très chèrement payée à l'heure du «0 morts». 18 soldats américains et 1 malaisien sont morts, plus de 80 sont sérieusement blessés. Les images de la bataille feront le tour du monde, celles des corps de soldats trainés dans les rues choqueront profondément l'opinion publique américaine. Ces événements dramatiques précipiteront le retrait du contingent américain.

Il est impossible de connaître avec précision le bilan des pertes somaliennes, mais les estimations allant de plusieurs centaines à un millier de morts (dont une forte proportion de civils) sont très crédibles. Aujourd'hui, plus de 20 ans après la bataille, la Somalie est toujours plongée dans cet interminable chaos.



LES CLANS EN GUERRE

Il est impossible de bien appréhender la spécificité des combats qu'ont eu à livrer les troupes de l'UNITAF sans intégrer la dimension clanique de la société somalienne. Dans la majorité des conflits, la population civile est otage ou victime et subit les combats. En Somalie, elle en fut un acteur essentiel.

Lorsque le clan se bat, ce ne sont pas seulement ses soldats ou miliciens qui partent à la bataille, mais tout le clan. Des témoignages innombrables racontent comment la population civile a pris une part active aux combats, même les plus violents : une foule qui s'écarte soudainement pour laisser les miliciens cachés en son sein faire feu, des femmes avec des enfants dans les bras aux fenêtres des bâtiments servant de bouclier humain aux snipers postés juste derrière, des foules compactes et agitées qui grimpent sur les véhicules pour paralyser un convoi ou dérober du matériel, de jeunes enfants utilisés comme porteurs de munitions...

Face à une situation aussi complexe, les différents contingents avaient des réactions différentes, issues de leur histoire militaire et de leur culture. Les troupes des pays musulmans avaient de prime abord essayé la diplomatie, pensant que la communauté de religion créait des liens forts. Un bataillon marocain a ainsi envoyé ses deux officiers au devant de la foule, ce qui a permis aux sniper d'identifier leur grade et de les éliminer immédiatement. Le bataillon, décapité, eut 5 morts et 50 blessés et ne put se désengager qu'au bout de plusieurs heures, suite à l'intervention d'un groupement français... lui même violemment pris à partie par la même population.

Les règles d'ouvertures du feu reflètent souvent l'histoire et la culture d'une armée. Ainsi, à l'heure du «0 morts», les troupes US avait pour première préoccupation la sécurité de leurs soldats. A l'inverse, l'armée française, au long passé de guerres contre-insurrectionnelles et d'opérations de maintien de la paix, place la sécurité des populations au coeur de ses règles d'engagement. Cette diversité des approches a été traduite dans les scénarios, les règles sur la population étant sensiblement différentes.

Les Somaliens savaient très bien qui étaient leurs ennemis et ils ont utilisé l'aversion des troupes occidentales concernant les pertes civiles pour la retourner contre eux. Un général français eut une conversation avec un chef de milice peu après les combats qui les ont opposés. Il lui demanda s'il utilisait ainsi sa population dans les guerres avec les autres clans. La réponse fut sans équivoque : «non, bien sûr, parce qu'ils n'hésiteraient pas à tirer dans le tas».

«Qui ne connaît ni son ennemi ni lui-même est toujours en danger». Sun Tzu.

La campagne

PRESENTATION

LES SCENARIOS

La campagne «Mogadiscio 1993 - Restore Hope» est composée de 6 scénarios :

1. Lead the way
2. Alone in the Mog
3. Tiger trap
4. The Cavalry
5. Good morning Lenin
6. Checkpoint Pasta

Les 4 premiers peuvent être joués séparément ou de manière enchaînée en se reportant aux indications du chapitre *opération «Gothic Serpent»*.

CAMPS EN PRESENCE

L'opération Restore Hope est le théâtre de l'affrontement de deux camps :

1. L'Organisation des Nations Unies (ONU)

Les troupes des USA, de la Malaisie, de la France et de l'Italie font toutes partie du même camp ONU.

2. Somalia National Alliance (SNA)

Les milices du clan Habr Gidr (souvent appelé clan Aidid) sont la seule composante du clan SNA.

REGLES SPECIALES

POPULATION HOSTILE

Dans tous les scénarios de la campagne Mogadiscio, les pions population sont régis par des règles spéciales (ignorer toutes les règles se rapportant à la population dans le livret de règles) :

1. Effet des armes.

- Il est interdit de tirer sur un pion population pour les deux camps, ou de mener une action 3D conduisant à son élimination.
- L'effet des armes s'applique normalement pour le camp ONU. Tout bloc ONU éliminant un pion population perd 1 VO (exactions). Néanmoins, un bloc faiblement opérationnel n'est pas affecté par la perte de VO (lutte pour sa survie).
- Le camp SNA ne peut faire aucune action qui produirait un effet des armes sur un pion population.
- Tout pion population victime de l'effet des armes est éliminé.

2. Placement et déplacements

- Les pions population sont placés au début du scénario face visible en fonction des instructions de la fiche de scénario, ou via des cartes à jouer du camp SNA.
- Les pions population sont déplacés via les événements des cartes à jouer du camp SNA.
- Pas plus de 8 pions population peuvent être sur la carte au même moment.

3. Traverser un pion population

- Les blocs SNA peuvent passer à travers un hex occupé par un pion population mais ne peuvent pas s'y arrêter.
- Les blocs ONU peuvent tenter de passer à travers un pion population en utilisant les cartes événement «*There ain't another route*».

PRECISION SUR LES BLOCS

Aucun bloc «infanterie» ne possède d'échelle, ignorer les symboles.

UTILISATION DES CARTES A JOUER

Pour connaître les cartes à jouer utilisées dans les scénarios, se reporter au bas de chaque carte à jouer de la campagne «Mogadiscio 1993». Un numéro inscrit en rouge indique que la carte est utilisée pour ce scénario. Chaque joueur sélectionne les cartes du scénario et les mélange dans une pioche face cachée.

UTILISATION DES APPUIS 3D

Pour les scénarios 1 et 2, les actions 3D sont utilisées n'importe où sur la carte (en conformité avec les règles), immédiatement, sans qu'il ne soit besoin de passer par un observateur d'artillerie ou un CDS. Concernant les scénarios 3 à 6, les règles sur les actions 3D s'appliquent normalement.

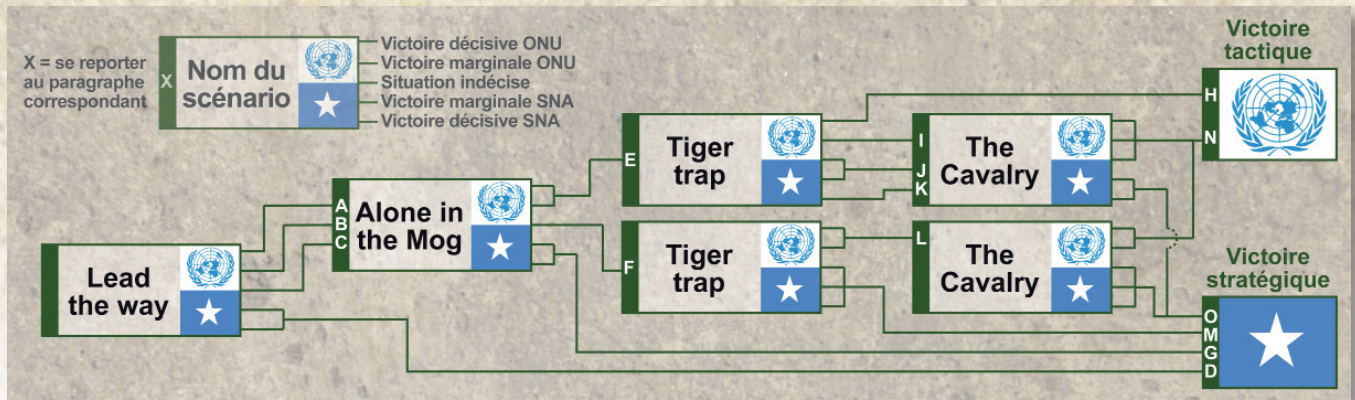


OPERATION «GOTHIC SERPENT»

Les 4 premiers scénarios simulent les combats du 3 et 4 octobre 1993. Ils peuvent être joués indépendamment les uns des autres, ou bien enchaînés dans l'ordre, chaque résultat d'un scénario pouvant avoir une influence plus ou moins forte sur les suivants.

A la fin de chaque scénario, en fonction du niveau de victoire atteint, les joueurs se reportent sur le schéma ci-contre. Une lettre indique les conséquences du résultat et les éventuelles modifications que cela implique sur le scénario suivant.

Note : le joueur SNA ne peut reporter qu'une victoire stratégique, une simple victoire tactique n'ayant pas de sens étant donné la disproportion des forces en présence. Au contraire, le joueur ONU ne peut qu'espérer limiter les dégâts en remportant une victoire tactique. Après la perte de deux hélicoptères et les conséquences incalculables qu'auront ces images sur l'opinion publique, la victoire stratégique est hors de portée.



A Les Rangers et les Delta bousculent les miliciens et sécurisent le site du crash rapidement. C'est un groupement parfaitement opérationnel qui se retranche en attendant la force de secours.

- le CDS et les appuis de l'impulsion 3 setup dans les bâtis 42 et 43, le reste des impulsions se place librement dans les bâtis 24, 25 et de 37 à 43
- la première carte événement «save ammo» est ignorée

B (résultat historique) La progression des Rangers et des Delta se fait sous un feu permanent, les pertes s'accumulent. Arrivé sur place, attaqué de toute part, le groupement se prépare à un siège difficile.

- les blocs ONU éliminés sont exclus du setup
- la première carte événement jouée est une carte «save ammo»

C La progression sous un feu continu a été très lente, les munitions s'épuisent, les blessés très nombreux. Le groupement, complètement désorganisé, prie pour un désengagement très rapide.

- les blocs ONU éliminés sont exclus du setup
- les deux premières cartes événement jouées sont les cartes «save ammo»

D Les Rangers et Delta sont éparpillés en petites unités qui luttent bientôt pour leur survie. Quand la force de secours arrive dans la nuit, elle ne délivre que les quelques GI's qui ont réussi à se cacher dans les maisons. Les miliciens exhibent leurs prisonniers devant les télévisions du monde entier et monnayent très cher leur libération.

- le camp SNA remporte une victoire stratégique majeure

E (résultat historique) Le groupement encerclé réussit tant bien que mal à se retrancher dans un ensemble de maisons relativement groupées. Les Little Bird, multipliant les sorties, veillent à tenir les miliciens à distance en attendant que la force de secours dégage les assiégés.

F La situation des assiégés est critique, les pertes s'accumulent et les munitions sont presque épuisées. Si une diversion n'est pas lancée rapidement, les défenseurs seront submergés.

- le camp ONU doit remporter une victoire décisive ou marginale

G Les défenseurs, désorganisés et à court d'eau, de munition et de matériel médical sont submergés. Les bâtiments sont emportés les uns après les autres. Quand la force de secours arrive enfin, elle découvre un quartier complètement dévasté. Les Rangers et Delta ont vendu très chèrement leur peau.

- le camp SNA remporte une victoire stratégique

H Les miliciens sont mis en déroute par la charge du convoi de la 10th Mountain, qui sécurise très tôt le site du crash de Super 64. Le reste de la QRF est envoyé sur zone dans la foulée et libère rapidement les Rangers et Delta encerclés.

- le camp ONU remporte une victoire tactique

I Le convoi de la 10th Mountain se fraye un passage en force vers le site du crash de Super 64. Lorsque le gros de la QRF arrive la nuit sur National Street, elle ne rencontre que peu d'opposition. La

compagnie A est au complet lorsqu'elle commence à progresser vers la zone où les Rangers et Delta sont encerclés.

- les blocs ONU marqués «campagne seulement» sur la fiche de scénario sont disponibles

J (résultat historique) Le convoi de la 10th Mountain, bien trop vulnérable à cause de l'absence de véhicules blindés, est incapable de se frayer un chemin à travers les positions tenues par les miliciens. Le désengagement et le repli sur la base prendra près d'une heure. Lorsque la QRF lance enfin l'opération de secours sur les sites des deux crash, elle doit livrer de durs combats.

- les blocs ONU marqués «campagne seulement» sur la fiche de scénario ne sont pas disponibles

K La tentative du convoi de la 10th Mountain est sur le point de tourner au désastre, le reste de la QRF est envoyé en urgence pour désengager les éléments encerclés. Lorsqu'une percée est enfin tentée pour briser l'encerclement des Rangers et Delta, c'est une force amoindrie qui attaque, un temps précieux a été perdu.

- les blocs ONU marqués «campagne seulement» sur la fiche de scénario, ainsi que le bloc appui antichar se sont pas disponibles
- la durée du scénario est réduite à 8 tours de jeu

L La percée du convoi vers le site du crash de Super 64 sème la panique dans les rangs des miliciens et crée une diversion qui évite in extremis que les Rangers et Delta, dans une situation critique, ne soient submergés. Néanmoins, le temps presse et le désengagement des troupes assiégées doit être réalisé dans les plus brefs délais.

- la durée du scénario est réduite à 8 tours de jeu

M Le convoi de la 10th Mountain, lancé sans blindés face à des miliciens retranchés, ne progresse que de quelques centaines de mètres sous un feu d'enfer. Le reste de la QRF est envoyé en urgence pour les désengager. Les Rangers et Delta encerclés se trouvent dans une situation désespérée et ne peuvent plus compter sur aucun secours. A l'aube, les hélicoptères survolent une zone dévastée, les GI's auront vendu très chèrement leur peau.

- le camp SNA remporte une victoire stratégique

N (résultat historique) La compagnie A, accompagnée des blindés malaisiens, se fraye un chemin jusqu'à la zone du crash de Super 61. Les opérations d'évacuation vont durer jusqu'à l'aube, les blessés graves seront pris en charge à temps. Des deux côtés, les pertes sont trop lourdes, mais le camp ONU a évité le pire.

- le camp ONU remporte une victoire tactique

O Malgré tous les efforts déployés, la compagnie A et les blindés malaisiens n'ont pu dégager les Rangers et Delta encerclés à temps. Les miliciens vont parader avec les trophées pris à l'ennemi et monnayer très cher les prisonniers américains. Des deux côtés, les pertes sont trop lourdes, mais à l'heure du «0 morts», celles des Américains sont insupportables.

- le camp SNA remporte une victoire stratégique

1 - Lead the way

Thomas Pouchin

Mogadiscio

3 octobre 1993, 16h30

Le Black Hawk Super 61 vient de s'écraser, touché par une roquette RPG. Une équipe de secours est immédiatement hélicoptérée sur place et le 1st Lt Di Tomasso, accompagné de sept de ses hommes, parcourt au pas de course les quelques centaines de mètres qui séparent l'hôtel Olympic du lieu du crash.

Une fois les prisonniers chargés dans le convoi, ordre est donné aux Rangers et Delta de la force d'attaque de rejoindre le site du crash pour le sécuriser. Le convoi, qui les suit, est rapidement obligé de stopper à cause de l'exiguïté des rues et de la multiplication des tirs. Bientôt, une foule dense composée de civils et de miliciens prend à partie les Rangers. Au loin, ils aperçoivent l'épave fumante de Super 61 que tentent de protéger les éléments sur place.

Les Rangers et Delta sont bloqués en pleine rue par un feu dense, complètement encerclés par une foule survoltée. Il faut rallier le site de Super 61 au plus vite avant qu'il ne soit submergé.

Durée : 10 tours

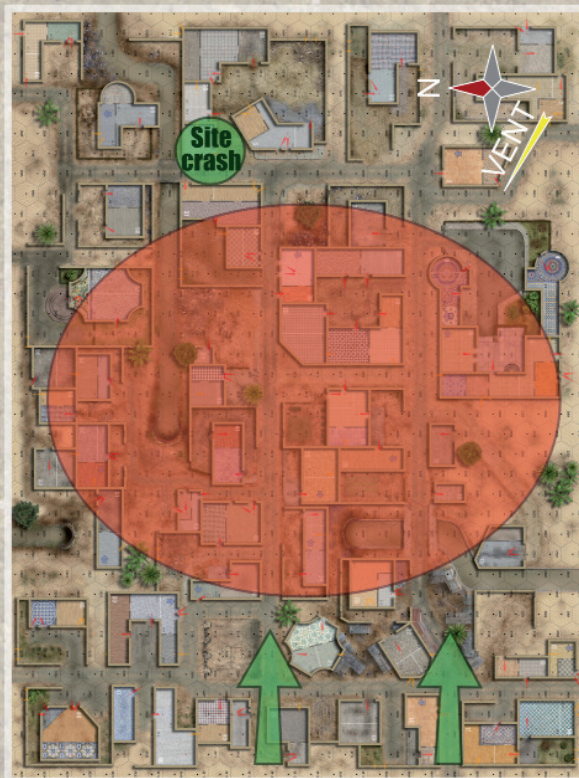
Initiative : L'ONU a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 5 au dé, l'initiative reste dans le même camp. Le camp SNA setup en premier.

Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

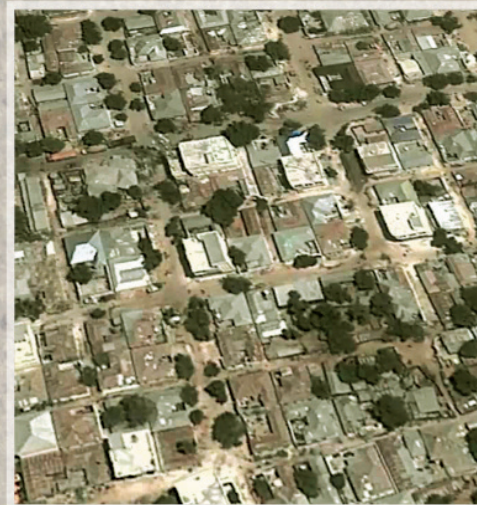
- Victoire décisive ONU : aucun bloc SNA n'a une LOS de 10 PE ou moins sur l'épave de Super 61.
- Victoire marginale ONU : aucun bloc SNA est à moins de 5 PM de l'épave de Super 61.
- Situation indécise : aucune des conditions de victoire des deux camps n'est remplie.
- Victoire marginale SNA : l'épave de Super 61 est occupée par un bloc SNA ou le bloc soutien Combat Search & Rescue a été éliminé.
- Victoire décisive SNA : l'épave de Super 61 est occupée par un bloc SNA et le bloc soutien du Combat Search & Rescue a été éliminé.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur ONU si tous les blocs ONU sont dans le rayon de commandement de leur CDS.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur SNA par bloc ONU éliminé.



Carte C - les égouts sont du terrain clair



Résultat historique : La progression vers le site du crash de Super 61 se fait sous un feu nourri et ce n'est que plus d'une heure après la chute du Black Hawk que les Rangers et Delta arrivent sur place. Le groupe de Di Tomasso et les éléments médicaux hélicoptérés ont su tenir, malgré une situation extrêmement tendue.

Les soldats se barricadent dans une poignée de maisons, complètement encerclés par des centaines de miliciens somaliens. Les blessés s'accumulent, les munitions s'épuisent et le convoi envoyé à leur secours, pris sous un feu d'enfer, doit rebrousser chemin et rentrer à la base avec de très nombreux blessés.

Quand la nuit tombe sur le Mog, la petite centaine de GIs assiégée est isolée au coeur d'une ville en éruption.

2 - Alone in the Mog

Thomas Pouchin

Mogadiscio

3 octobre 1993, 18h30

Complètement isolés au coeur de Mogadiscio, les Delta et Rangers ont pris position dans une poignée de maisons attenantes à la carcasse du Super 61. Les tentatives de la Quick Reaction Force pour les dégager ont échoué et le groupement ne peut pas forcer une sortie à cause des très nombreux blessés regroupés dans deux Casualty Collection Point. Le convoi de secours de la 10th Mountain Division ne sera pas prêt avant des heures, les Rangers vont devoir tenir et éviter d'être submergés par les miliciens qui convergent en nombre vers le site du crash.

Le seul soutien vient des MH-6 Little Bird qui, tant bien que mal, aident les Rangers à tenir les miliciens du SNA à distance.

Les maisons ne forment que des abris précaires et le groupement est complètement désorganisé. L'eau, les munitions et le matériel médical commencent à manquer cruellement.

Durée : 10 tours

Initiative : le SNA a l'initiative pour tous les tours et setup en premier

Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

- Victoire décisive ONU : les deux situations "**regroupement**" et "**sécurisation**" sont effectives
- Victoire marginale ONU : l'une des situations "**regroupement**" ou "**sécurisation**" est effective
- Situation indécise : aucune situation n'est effective
- Victoire marginale SNA : l'un des deux blocs soutien est éliminé
- Victoire décisive SNA : les deux blocs soutien sont éliminés

Décaler le niveau de victoire d'un niveau en faveur du camp ONU si le camp SNA a utilisé sa carte événement "Appui Mortier".

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du SNA par bloc ONU CDS, CDU ou infanterie éliminé

Situation "regroupement" : Afin de faciliter les frappes, les MH-6 Little Bird réclament avec insistance que le dispositif défensif soit regroupé. Le capitaine Steele y renonce, jugeant toute sortie de son groupe alourdi de blessés, trop aventureuse.

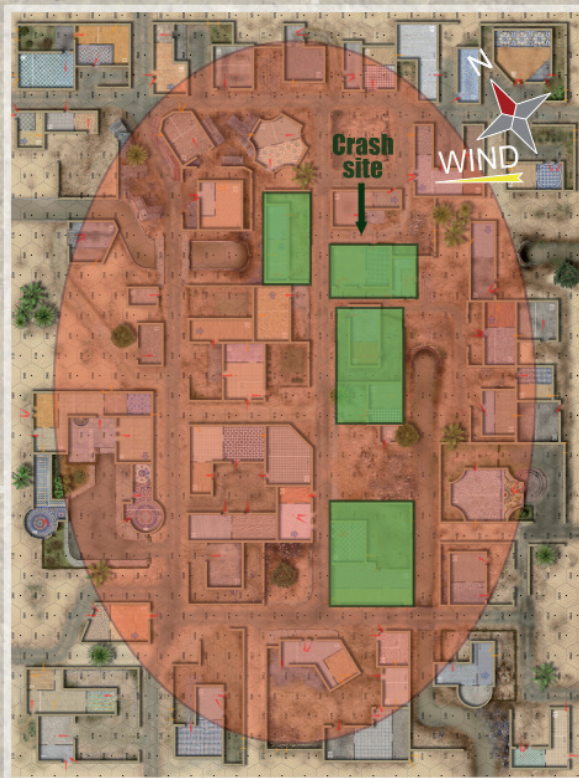
La situation "regroupement" est effective tant que l'ensemble des blocs ONU sont situés dans les bâtiments 24, 25, 40, 41, 42, 43 et/ou hexagones adjacents. Tant que cette situation est effective, le camp ONU a le droit à deux appuis CAS hélico par tour de jeu. Ces deux actions 3D ne peuvent cibler un même hexagone ou bâtiment.

Situation "sécurisation" : Arrivés très tôt sur place, le Combat Search & Rescue et le groupe Di Tomasso ont aménagé l'épave de Super 61 en Casualty Collection Point, regroupant les blessés et protégeant le site avec des panneaux en kevlar récupérés sur l'hélicoptère. Le site était battu par les feux en permanence, rendant l'évacuation des blessés dans le bâtiment voisin trop risquée.

Le bloc soutien du Combat Search & Rescue doit rester dans l'hex 0817 tant que l'une des deux conditions suivantes n'est pas remplie :

1. aucun bloc SNA n'a une LOS de 10 PE ou moins sur l'hex 0817
2. la carte événement "Nightfall" a été jouée

La situation "sécurisation" est effective quand le bloc soutien du Combat Search & Rescue est dans un bâtiment.



Carte C - les égouts sont du terrain clair



Résultat historique : Le feu continu imposé par les miliciens épuise les Rangers... et leurs munitions. La situation des nombreux blessés est critique, plusieurs décèdent faute d'une impossible évacuation sanitaire. Un ravitaillement très risqué est réussi par le MH-66, apportant eau, munitions et matériel médical permettant aux assiégés de tenir jusqu'à l'arrivée du convoi de secours mené par la 10th Mountain Division vers 2h00 du matin.

Les blindés malaisiens qui accompagnent le convoi ne sont pas assez nombreux pour transporter tout le monde. Les plus valides des Rangers et des Delta termineront cette nuit par un long footing jusqu'au stade qui sert de base aux forces de l'ONU.

3 - Tiger trap

Thomas Pouchin

Mogadiscio

3 octobre 1993, 18h00

Toutes les réserves de la Task Force Rangers étant engagées et la situation empirant d'heure en heure, le général Garrison se décide à activer la Quick Reaction Force.

Un bataillon de la 10th Mountain Division est déployé sur le site de l'aéroport, prêt à réagir. Un convoi de la C company est rapidement envoyé en direction du site du crash de Super 64 qui ne donne plus signe de vie. Arrivé au carrefour K-4 circle, il croise les deux convois des Rangers qui n'ont pu rallier les sites des crash et qui rentrent à la base avec de lourdes pertes.

Pour atteindre le site du second crash, le Lieutenant Colonel David, commandant le convoi "Tiger" de la C company, sait qu'il n'a que deux options. La première, directe, est de traverser la souricière de Bakara Market, zone densément peuplée truffée de milices. La seconde est de contourner ce quartier pour atteindre le site du crash par le nord. Quelle que soit l'option choisie, il sait que les miliciens l'attendent...

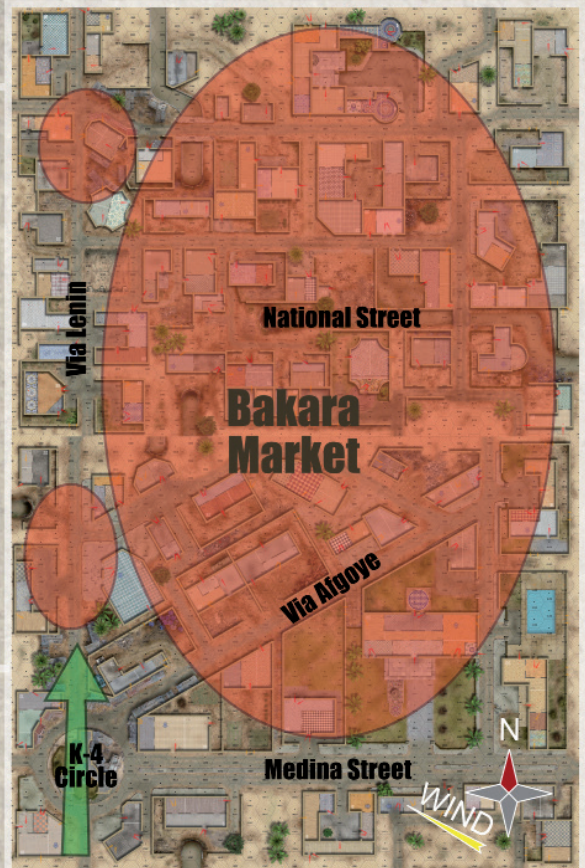
Durée : 10 tours

Intiative : L'ONU a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 5 au dé l'initiative reste dans le même camp. Le camp SNA setup en premier.

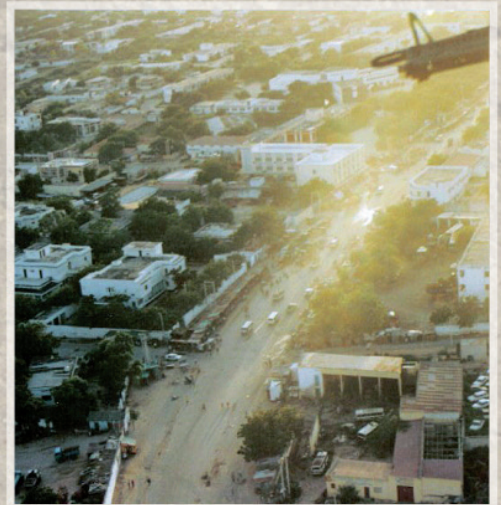
Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

- Victoire décisive ONU : tous les blocs non éliminés sont sortis via l'hex 0107 de la carte C.
- Victoire marginale ONU : tous les blocs non éliminés sont sortis via l'hex 3325 de la carte C.
- Victoire marginale SNA : tous les blocs non éliminés sont sortis via l'hex 3301 de la carte D.
- Victoire décisive SNA : au moins un bloc ONU est toujours sur la carte.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur SNA pour chaque bloc ONU éliminé (les blocs véhicule ne comptent pas).



Cartes C et D - les égouts sont du terrain clair, les demi hex ne sont pas jouables.



Résultat historique : A peine dépassé le K-4 circle, le convoi est pris sous le feu d'armes légères en provenance du quartier de Bakara Market. A mesure qu'il progresse vers le nord, les tirs sont de plus en plus intenses et les armes lourdes des Humvees (cal .50 et grenades MK-19) peinent à les faire taire.

Au bout de quelques centaines de mètres, le convoi tombe dans une véritable embuscade, attaqué à la mitrailleuse lourde et au RPG. Les GI's sont obligé de débarquer des véhicules pour faire face au feu d'enfer des miliciens.

Comprenant qu'il ne passera pas sans véhicules blindés, le Lieutenant Colonel David ordonne le repli.

4 - The Cavalry

Thomas Pouchin

Mogadiscio

4 octobre 1993, 0h50

La Quick Reaction Force, composée de trois compagnies de la 10th Mountain division, portée sur des blindés Condor malaisiens et accompagnés de chars pakistanais M-48, est lancée dans la nuit pour désengager les sites des deux crash. La compagnie C est en charge de la sécurisation du site de Super 64, la compagnie B reste en réserve.

La compagnie A progresse vers le site du crash de Super 61 avec pour objectif de libérer les Rangers et Delta assiégés. Une partie du 2nd platoon, violemment engagé dans National Street manque à l'appel.

Rapidement pris sous un feu dense, les GI's et les Condors malaisiens se retrouvent bloqués devant un barrage, non loin de l'Olympic hôtel. Les blindés, craignant un piège, rechignent à avancer. Les GI's décident de débarquer et de poursuivre les quelques centaines de mètres qui les séparent de leur objectif à pied.

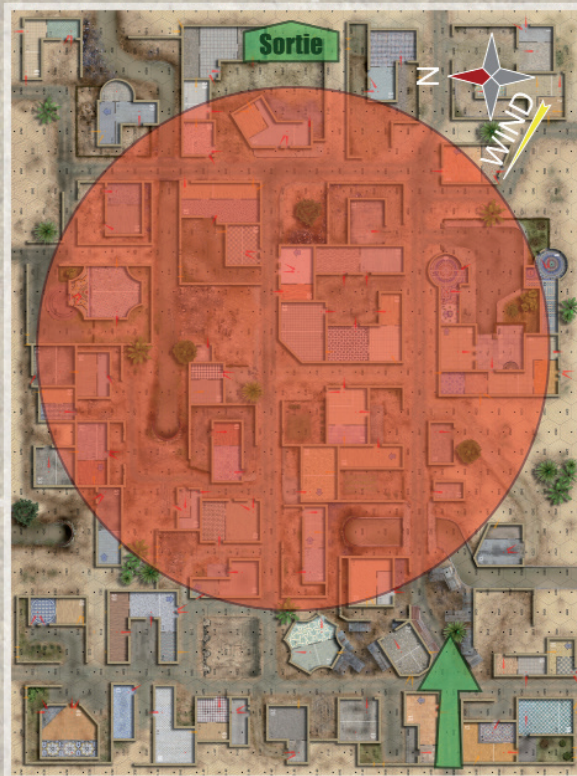
Durée : 10 tours de nuit (cf. règles de nuit)

Intiative : L'ONU a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au dé, l'initiative reste dans le même camp. Le camp SNA setup en premier.

Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

- Victoire décisive ONU : tous les blocs ONU sont sortis par le bord est de la carte.
- Victoire marginale ONU : tous les blocs ONU de l'impulsion 4 et tous les blocs ONU d'une autre impulsion sont sortis par le nord est de la carte.
- Situation indécise : tous les blocs ONU de deux impulsions sont sortis par le bord est de la carte.
- Victoire marginale SNA : Aucune impulsion complète ONU n'a quitté la carte, mais au moins 1 bloc ONU est sorti par le bord est de la carte.
- Victoire décisive SNA : aucun bloc ONU n'a pu sortir par le bord est de la carte.

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur SNA par bloc ONU éliminé.



Carte C - les égouts sont du terrain clair



Résultat historique : Les GI's de la 10th Mountain progressent très lentement, sous un feu continu de snipers et d'armes automatiques. Les blindés Condor qui les suivent à distance sont trop loin pour les appuyer, la coordination des deux unités étant de toute façon très difficile du fait de la barrière de la langue.

La présence d'un HMMWV équipé d'un lance grenade MK-19 s'avère décisive, tout comme la supériorité que confèrent les lunettes de vision nocturne.

A 1h50 du matin, la jonction est enfin opérée avec les Rangers assiégés. Un périmètre de sécurité est mis en place afin de faciliter une opération d'évacuation qui prendra plusieurs heures.



5 - Good Morning Lenin

Thomas Pouchin

Mogadiscio

17 juin 1993, 11h00

Un sous groupement blindé-motorisé du Bataillon Interarmes de Somalie est appelé à l'aide par l'ONUSOM pour dégager une unité marocaine encerclée par des milices somaliennes. Le chef du groupement, le colonel de Saqui de Sannes, commande l'opération en accompagnant le premier échelon composé d'une section VAB accompagnée d'un peloton de ERC-90 "Sagaie" et fonce pour libérer les Marocains. Le commandant Bonnemaison, à la tête d'un deuxième échelon, a pour mission de tenir un carrefour sur les arrières, important pour permettre les désengagements des troupes avancées.

A peine arrivé sur le carrefour qui donne sur la via Lénine, les deux sections du commandant Bonnemaison sont attaquées par les milices somaliennes mêlées à une foule utilisée comme bouclier humain. A 150 mètres se dressent les bâtiments d'un hôpital que les troupes du général Aidid utilisent comme plate forme de tir pour arroser copieusement le carrefour et la colonne blindée du premier échelon.

Durée : 10 tours

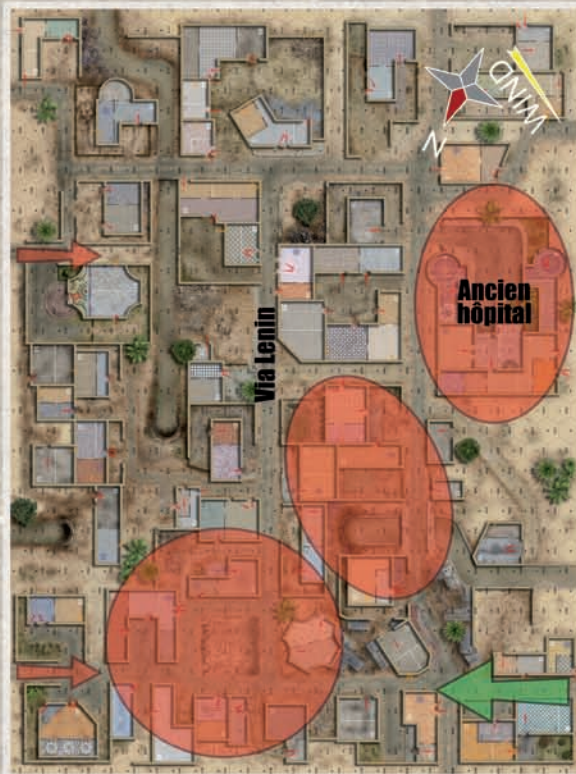
Intiative : L'ONU a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 6 au dé, l'initiative reste dans le même camp.

Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

- Victoire décisive ONU : le carrefour est sécurisé (bâtiments 21, 44, 45 et 50 libres de tout bloc SNA) ET l'hôpital est sécurisé (bâtiments 4, 6, 9 et 10 libres de tout bloc SNA)
- Victoire marginale ONU : le carrefour est sécurisé (bâtiments 21, 44, 45 et 50 libres de tout bloc SNA)
- Situation indécise : aucune des conditions de victoire des deux camps n'est remplie.
- Victoire marginale SNA : au moins un bloc SNA est présent dans un ou plusieurs des bâtiments 21, 44, 45 et 50
- Victoire décisive SNA : au moins un bloc SNA est présent dans chacun des bâtiments 21, 44, 45 et 50

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur SNA :

- par bloc "unité à pied" ONU éliminé
- par bloc population éliminé (sauf par carte événement)
- par tour où le joueur ONU a utilisé une action 3D avec l'appui SA 342M



Carte C - les égouts sont du terrain clair



Résultat historique : Les combats montent rapidement en intensité dès l'arrivée des deux sections françaises au carrefour de la via Lénine. Voyant les blessés qui commencent à s'accumuler (dont un très grave) le commandant Bonnemaison lance deux actions qui se révèlent décisives. La première est la prise des maisons du carrefour d'où tirent les miliciens perchés sur les toits. La seconde est un assaut sur l'hôpital qui sert de plate forme de tir sur l'ensemble des troupes françaises, y compris sur celles engagées aux secours des Marocains. Une trentaine de miliciens fut mise hors combat, ainsi que deux technicals détruits à la mitrailleuse lourde. Aucune perte civile n'a été signalée.

6 - Checkpoint Pasta

Thomas Pouchin

Mogadiscio

2 juillet 1993, 11h00

Lors de l'opération Canguro 11, deux groupements mécanisés de la force italienne ont pour mission de fouiller le quartier Haliwaa à la recherche de caches d'arme. Le clan Habr Gidr, qui contrôle le quartier, est persuadé que l'opération vise à la capture de son chef, le général Aidid. Alors que la force se retire, sa mission terminée, les milices tendent une gigantesque embuscade à l'une des deux colonnes mécanisées.

Une foule dense et très hostile, cachant des hommes armés, dresse des barricades de pneus enflammés et prend violemment à partie les troupes italiennes. Au checkpoint Pasta, près de l'ancienne usine de pâtes, le convoi est complètement encerclé par des centaines de miliciens qui déclenchent un feu nourri d'armes automatiques et de roquettes anti-char.

Les tentatives de désengagement échouent, en partie à cause des véhicules à roues qui ne peuvent franchir les barricades en feu. Au bout de deux heures de combats, deux colonnes de secours tentent de briser l'encerclement, alors que des parachutistes pris aux pièges lancent un assaut pour desserrer l'étau.

Durée : 10 tours

Intiative : L'ONU a l'initiative au tour 1. Tours suivants : 0 à 5 au dé, l'initiative reste dans le même camp. Le camp SNA setup en premier.

Conditions de victoire à la fin du tour 10 :

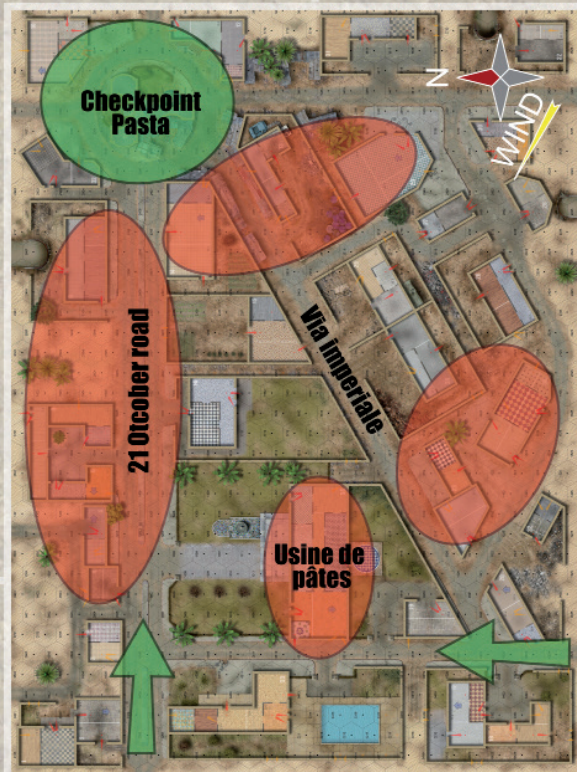
- Victoire décisive ONU : aucun bloc SNA n'a de LOS sur **21 October road** ET sur la **via Imperiale**.
- Victoire marginale ONU : aucun bloc SNA n'a de LOS sur **21 October road** OU aucun bloc SNA n'a de LOS sur la **via Imperiale**.
- Situation indécise : aucune des conditions de victoire des deux camps n'est remplie.
- Victoire marginale SNA : aucun bloc ONU n'est présent sur 21 october road entre 16XX et 24XX (inclus) OU aucun bloc ONU n'est présent sur via Imperiale entre 07XX et 24XX (inclus).
- Victoire décisive SNA : aucun bloc ONU n'est présent sur 21 october road entre 16XX et 24XX (inclus) ET aucun bloc ONU n'est présent sur via Imperiale entre 07XX et 24XX (inclus).

Décaler d'un niveau de victoire en faveur du joueur SNA :

- par bloc "unité à pied" ONU éliminé
- par bloc population éliminé (sauf par carte événement)
- par tour où le joueur a tiré avec l'arme "105mm" d'un ou plusieurs char ou a utilisé une action 3D

21 October road : rangée d'hexagones de 0106 à 3006 (inclus)

Via Imperiale : rangée d'hexagones de 0622 à 3209 (inclus)



Carte D - les égouts sont du terrain clair
Les demi-hexagones ne sont pas jouables



Résultat historique : Les deux colonnes de secours tombent à leur tour dans des embuscades, tandis que les parachutistes livrent de durs combats maison par maison. Les armes lourdes des chars, que le commandement avait muselé jusque là pour éviter des pertes civiles, se font soudainement entendre. La détermination des parachutistes et les canons de 105mm des blindés ébranlent sérieusement les miliciens, qui commencent à lâcher du terrain par endroit. Vers 13h30, les Italiens en profitent pour désengager leurs troupes et se replier sur leurs bases. Le bilan est lourd pour l'ITFOR, avec 3 morts et des dizaines de blessés. Les miliciens laissent une centaine d'hommes sur le terrain et un nombre de blessés bien supérieur.

Options historiques

Les joueurs qui souhaiteraient avantager l'un ou l'autre des camps peuvent, d'un commun accord, choisir l'une des options historiques ci dessous :

Lockheed AC-130 Gunship

Des avions AC-130 basés à Mogadiscio furent régulièrement utilisés durant l'opération Restore Hope, mais ils avaient été retirés pour des raisons politiques et n'étaient pas disponibles en octobre 1993. Leur puissance de feu dévastatrice aurait sans aucun doute été d'un grand secours lors de l'opération Gothic Serpent.

Le joueur ONU dispose, pour les scénarios 1 à 4, de la carte appui «AC-130» en lieu et place de la carte appui «AH-6 Little Bird». Cette carte permet d'effectuer deux actions 3D par tour de jeu (rappel : un même bloc ne peut être touché que par une action 3D par tour).

Technicals

Les milices somaliennes disposaient de nombreux véhicules 4x4 armés de mitrailleuses lourdes et de canons sans recul. Bien qu'aperçus lors de l'opération Gothic Serpent, ils ne furent pas engagés dans la bataille (sans doute du fait de l'omniprésence des Little Bird).

Le joueur SNA dispose de deux blocs «Technical» gratuits pour les scénarios 1, 2 et 4. Ils entrent en jeu associés avec l'impulsion de son choix (tous deux au sein de la même impulsion).



Principaux ouvrages consultés

Ouvrages

Bowden, Mark (1999). *Black Hawk Down: A Story of Modern War*. Atlantic Monthly Press.

Chun, Clayton (2012). *Gothic Serpent - Black Hawk Down Mogadishu 1993*. Osprey Publishing.

Eversmann, Matt & Schilling, Dan (2004). *The Battle of Mogadishu : First Hand Accounts From the Men of Task Force Ranger*. Ballantine Books.

Monographies

Di Tomasso, Thomas (1994). *The Battle of the Black Sea - Bravo Company, 3rd Ranger Battalion, 75th Ranger Regiment - 3-4 October 1993*. United States Army Infantry School (USAIS). Fort Benning, Georgie.

Ecklund, Marshall & Mc Nerney, Michael (2004). *Personnel Recovery Operations for Special Operations Forces in Urban Environments : Modeling Successful Overt and Clandestine Methods of Recovery*. Thesis, Naval Postgraduate School. Monterey, California.

Lechner, James (1994). *A Monograph of Combat Operations in Mogadishu, Somalia Conducted by Task Force Ranger*. United States Army Infantry School (USAIS). Fort Benning, Georgie.

Perino, Larry (1994). *Battle of the Black Sea Monograph*. United States Army Infantry School (USAIS). Fort Benning, Georgie.

Rysewyk, Lee (1994). *Experiences of Executive Officer from Bravo Company, 3rd Battalion, 75th Ranger Rgt during the Battle of the Black Sea on 3-4 October 1993 in Mogadishu*. United States Army Infantry School (USAIS). Fort Benning, Georgie.

Sangvic, Roger (1999). *Battle of Mogadishu : Anatomy of a Failure*. School of Advanced Military Studies, United States Army Command and General Staff College. Fort Leavenworth, Kansas.

Smith, Kurt (1994). *Task Force Ranger in Somalia, 1st Special Forces Operational Detachment- Delta, 3-4 October 1993*. United States Army Infantry School (USAIS). Fort Benning, Georgie.

Articles

Ferry, Charles (1994). *Mogadishu, October 1993 : a company XO's, Notes and Lessons Learned*. In «Infantry», November-December 1994.

Ferry, Charles (1994). *Mogadishu, October 1993 : Personal Account of a Rifle Company XO*. In «Infantry», September-October 1994.

Hollis, Mark (1998). *Platoon Under Fire. Mogadishu, October 1993*. In «Infantry», January-April 1998.

Goya, Michel (2012). *Loryx et le Faucon Noir. Somalie 1993 : un adversaire, deux opérations*. In «Ligne de Front» n°39, Novembre-Décembre 2012.

Goya, Michel (2013). *Dans le crâne d'un colonel. Le processus de décision du colonel de Saqui de Sannes lors des combats du 17 juin 1993 à Mogadiscio*. In «Lettre du RETEX - Recherche» n°5, Novembre 2013.