

# The Cavalry

Thomas Pouchin

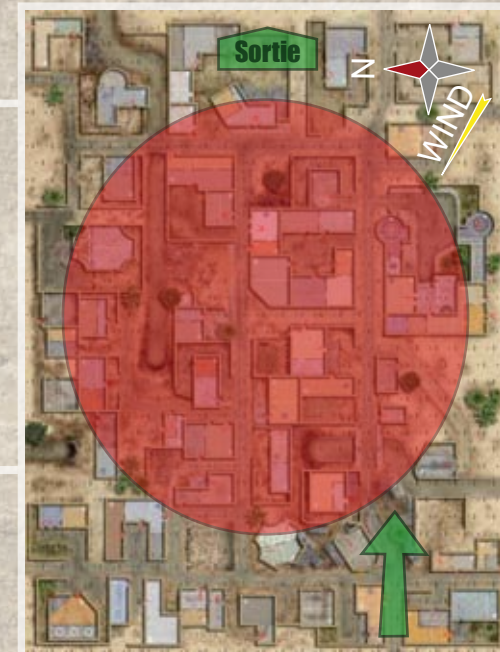


## Mogadiscio - 4 octobre 1993, 0h50

La progression est très lente, à cause des tirs permanents, mais aussi parce que les Malaisiens cherchent à garder leurs Condor hors de portée du feu ennemi et tout particulièrement des RPG7.

La situation des Rangers et Delta assiégés est relativement stabilisée, mais de nombreux blessés nécessitent une évacuation médicale d'urgence.

L'objectif est donc de rallier au plus vite le site du crash de Super 61, situé à quelques centaines de mètres à l'est. La puissance de feu, les hélicoptères et les lunettes de vision nocturne sont de précieux atouts, mais les miliciens sont encore très nombreux. Attention enfin à ne pas aggraver un bilan des pertes déjà bien trop lourd.



### Quick Reaction Force "Terminator" element

**Événements**  
Pas d'événement dans ce scénario

**Vision nocturne**  
Seules les impulsions 1, 2 et 3 sont équipées de lunettes de vision nocturne.  
L'impulsion 4 et le camp SNA n'en sont pas équipés.



**Convoi Malaisien**  
- L'ensemble des blocs de l'impulsion 4 peut être activé à chaque tour de jeu.  
- Dès qu'un bloc "condor" subit un tir ou un tir d'opportunité, la résolution du combat se fait normalement mais le mouvement est stoppé et un marqueur "activé" est placé sur tous les autres blocs de l'impulsion 4.



**1st Platoon** ★★  
2nd Lt. Wright

**Appuis** ★★  
Antichar

**PC**

**IMPULSION 1**

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

Carte - Infanterie  
Setup - toute l'impulsion entre au tour 1 par l'hex 3806

Carte - Antichar

**2nd Platoon** ★★  
2nd Lt. Hollis

**Appuis** ★★  
Génie

**PC** ★★  
Cpt. Meyerowich

**IMPULSION 2**

0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTERIE	1 GENIE	PC 0 CDU	PC 1 PC
2	3 INFANTERIE	Campagne seulement			

Carte - Infanterie  
Setup - toute l'impulsion entre au tour 1 par l'hex 3806

Carte - génie

Carte - PC

**3rd Platoon** ★★  
2nd Lt. Crum

**Appuis**

**PC** ★★

**IMPULSION 3**

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

Carte - Infanterie  
Setup - toute l'impulsion entre au tour 1 par l'hex 3806

Carte - PC

### IMPULSION 4

**B Company** ★  
Maj. Abd Rashid Ahmad

5 TRANSPORT	6 TRANSPORT
7 TRANSPORT	8 TRANSPORT

5 TRANSPORT	6 TRANSPORT
7 TRANSPORT	8 TRANSPORT

Campagne seulement

5 TRANSPORT	6 TRANSPORT
7 TRANSPORT	8 TRANSPORT

Carte - Condor  
Setup - 6 blocs entrent au tour 2 et 6 au tour 3 par l'hex 3806.



Appuis 3D	#	I	T+1	T
AH-1 Cobra	10/1	0	-	1-9
OH-58 Kiowa	10/1	0	-	1-9