

La Légion saute sur Kolwezi

Thomas Pouchin

Kolwezi (Zaire), 19 mai 1978, 15 heures 40

Les rumeurs d'une intervention militaire française prennent brutalement forme à 15h40 alors que près de 400 coupoles descendent directement sur les abords nord de la ville. La garnison de Kolwezi, éparpillée, est prise au dépourvu. Le premier objectif est de permet-

tre aux troupes motorisées qui occupent la ville nouvelle, et tout particulièrement au peloton d'automitrailleuses AML-60, de rallier le quartier de la gare le plus vite possible. Ensuite, il faudra veiller à ce que l'attaquant reste cantonné aux quartiers nord et ne puisse pas

prendre la gare où un train d'armes et de munitions est stationné. Si ces objectifs sont atteints, la partie est gagnée. Il suffira alors d'attendre les renforts et de faire subir aux français, le sort des paras zaïrois du 311° BPZ repoussés le 14 mai.



Front National de Libération du Congo
Garnison de Kolwezi

Événements

Carte "Renforts" (en main)

Surprise et confusion

Le parachutage du 2° REP fut suivi d'un assaut immédiat, prenant complètement par surprise la garnison. A l'activation de chacune des impulsions 1 et 2, lancer 1D10. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre du tour de jeu, l'activation est annulée, poser un marqueur "activé" sur les blocs de l'impulsion. Cette restriction prend définitivement fin dès qu'un bloc adverse pénètre sur la carte B.

1° Section ★★ **PC** ★★

IMPULSION 1	0 CDS	1 SOUTIEN	2 INFANTRIE	PC0 COU	PC1 PC
2	3 INFANTRIE	4 INFANTRIE	PC5 TIREUR ELITE		

Carte - Infanterie + PC
Setup - bâtiments 1, 34, 35, 36, 37, 38 et hex adjacents (carte B)

2° Section ★ **PC** ★★

IMPULSION 2	0 CDS	2 INFANTRIE	3 INFANTRIE	4 INFANTRIE	PC6 TIREUR ELITE
--------------------	-------	-------------	-------------	-------------	------------------

Carte - Infanterie + PC
Setup - bâtiments 53, 54, 55 et 56 (carte B)

3° Section ★ **PC** ★★

IMPULSION 3	0 CDS	2 INFANTRIE	3 INFANTRIE	4 INFANTRIE	1 ? LEURRE	2 ? LEURRE	PC7 TIREUR ELITE
--------------------	-------	-------------	-------------	-------------	------------	------------	------------------

Carte - Infanterie + PC
Setup - au sud de la ligne d'hexagones XX10 (carte A), sauf dans bâtiments avec pion "?"

Section motorisée ★★

IMPULSION 4	0 CDS	2 INFANTRIE	3 INFANTRIE	4 INFANTRIE
--------------------	-------	-------------	-------------	-------------

Carte - Infanterie
Setup - entre avec l'événement "renforts"

Peloton blindé ★★

IMPULSION 5	5 TRANSPORT	6 TRANSPORT	7 TRANSPORT
--------------------	-------------	-------------	-------------

Carte - AML 60
Setup - entre au tour 3, hex 3810 (carte A)

