

# La Légion saute sur Kolwezi

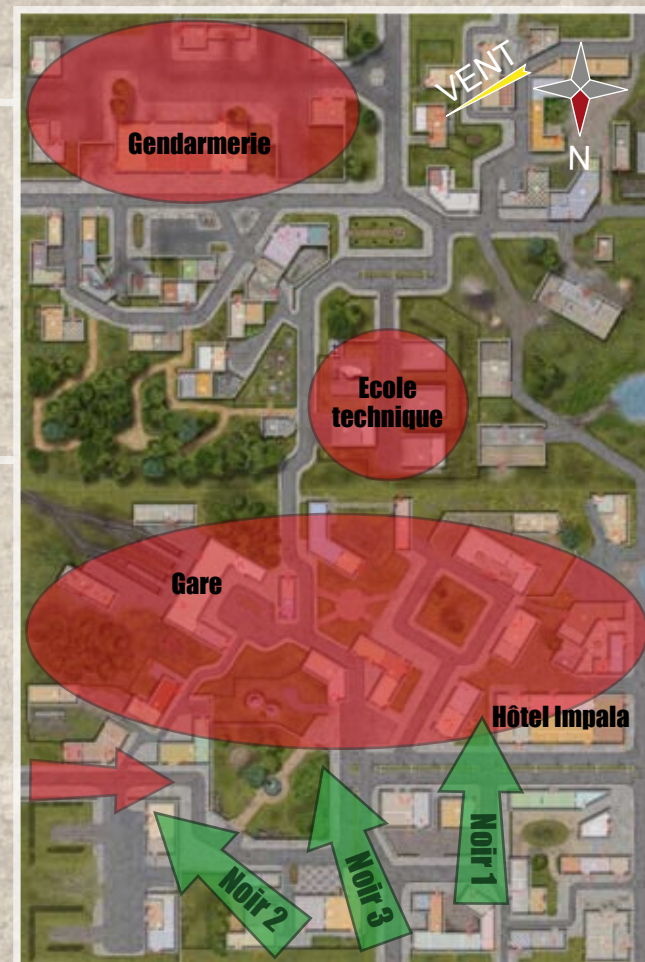
Thomas Pouchin

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

A peine au sol, les trois sections de la 3<sup>e</sup> compagnie s'élancent à l'assaut de la ville, sans attendre le regroupement avec les servants de Lance Roquette Anti Char partis à la recherche de leur matériel égaré dans le parachutage. La présence d'un peloton d'automitrailleuses AML étant signalée par les rensei-

gnements, il va falloir se préparer à faire sans les LRAC. Pour conserver l'effet de surprise, les légionnaires doivent impérativement prendre de vitesse et déborder les défenseurs, notamment en franchissant les ponts qui mènent à la ville nouvelle à l'est et au quartier de Manika au sud.

Les premier objectif est de libérer les otages (notamment dans la gendarmerie au sud) et les populations cachées un peu partout dans la ville. Le second objectif est de saisir un maximum d'armes, notamment dans les wagons qui stationnent à la gare.



## 2<sup>e</sup> Régiment Etranger de Parachutistes 3<sup>e</sup> compagnie

### Événements

Cartes "Débandade", "A l'assaut de la nouvelle ville" et "Soldats de la vieille Légion". (en main)

### PC léger

Le CDU est déployé sans le bloc "PC". Son bonus s'applique néanmoins.

### LRAC

Les Lances Roquette Anti-Char furent égarés lors du parachutage.

Au début de chaque tour de jeu, lancer 1D10 pour chaque impulsion. Si le résultat est inférieur au chiffre du tour, la section a récupéré son équipe LRAC (placer un bloc "appui" sur l'impulsion pour marquer l'événement). Dans le cas contraire, il est impossible d'utiliser le LRAC de la carte "section".

**1<sup>re</sup> Section "noir 1"** PC ★★★★★  
Lieutenant Bourgain ★★★★★

IMPULSION 1	0	1	2	PC 5	
	CDS	SOUTIEN	INFANTERIE	TIREUR ELITE	
	2	3	4		
		INFANTERIE	INFANTERIE		

Carte - Légion + PC Légion  
Setup - setup à 3 PE de 1005 (carte A)

**2<sup>e</sup> Section "noir 2"** PC ★★★★★  
Lieutenant Wilhem ★★★★★

IMPULSION 2	0	1	2	PC 6	
	CDS	SOUTIEN	INFANTERIE	TIREUR ELITE	
	2	3	4		
		INFANTERIE	INFANTERIE		

Carte - Légion + PC Légion  
Setup - entre au tour 1 par le sud (hex 2101 à 2301)

**3<sup>e</sup> Section "noir 3"** PC ★★★★★  
Adjudant Ivanov ★★★★★ Capitaine Gausserès

IMPULSION 3	0	1	2	PC 0	PC 7
	CDS	SOUTIEN	INFANTERIE	CDU	TIREUR ELITE
	2	3	4		
		INFANTERIE	INFANTERIE		

Carte - Légion + PC Légion  
Setup - entre au tour 1 par le sud (hex 1501 à 1701)