



« In the hell of Vietnam »
Episode 1

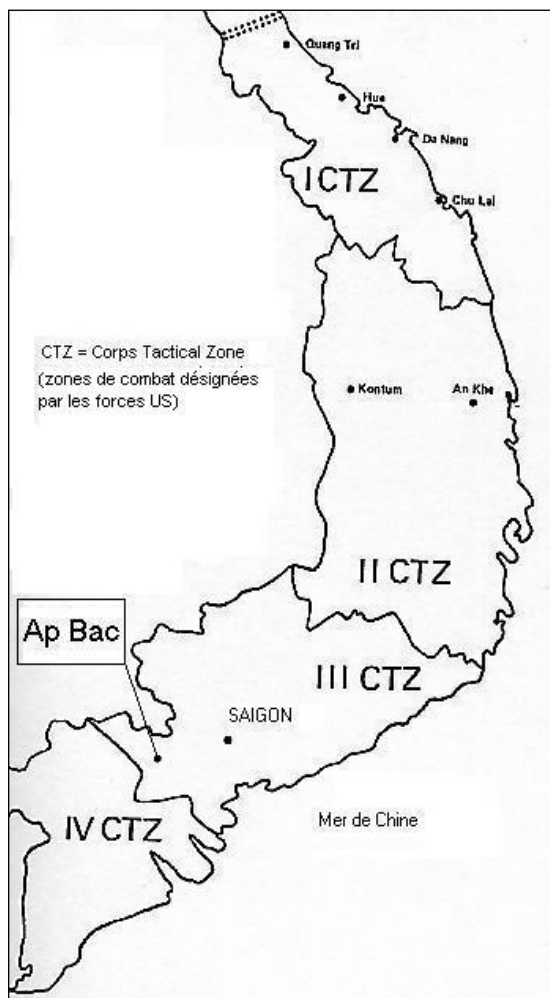
La bataille d'Ap Bac



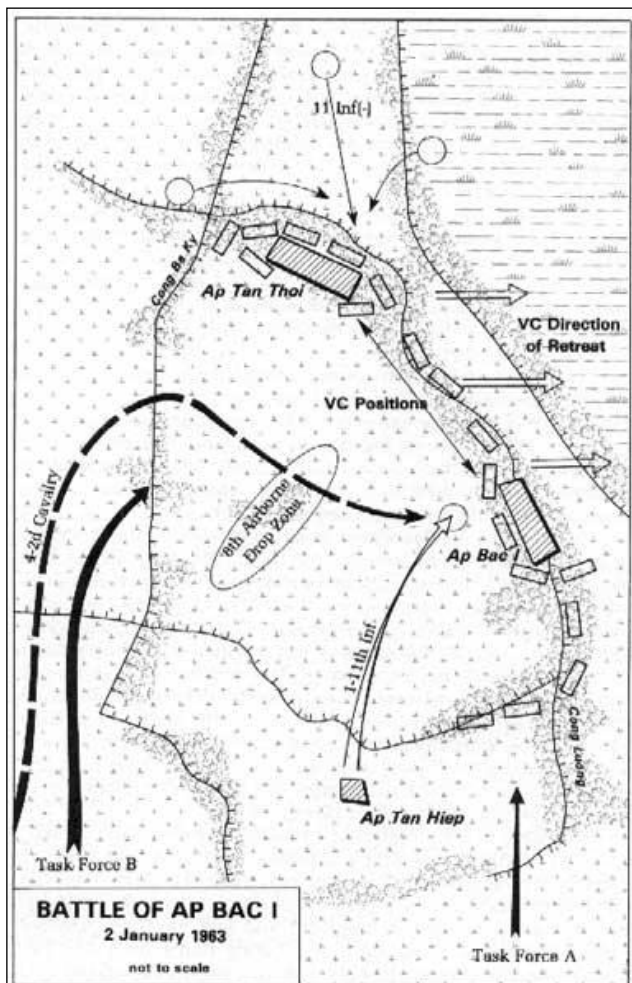
Table des matières

CARTE DU VIETNAM.....	3
PREAMBULE.....	5
FEUILLE D’AVENTURE.....	7
INTRODUCTION.....	8
DEBUT DE L’AVENTURE	11
LEXIQUE	242
1) GLOSSAIRE / CONNAISSANCES GENERALES.....	242
2) ARMES	245
3) AVIONS / HELICOPTERES	248
4) EQUIPEMENT / VEHICULES.....	250
BIBLIOGRAPHIE.....	251

Carte du Vietnam



Plan de la bataille d'Ap Bac



http://www.gruntonline.com/TheWar/ARVN/arvn_armour5a.htm

Préambule

Vous êtes sur le point de lire une aventure dont vous êtes le héros.

Vous incarnez un soldat de l'Armée américaine, envoyé au Vietnam, en 1963.

Votre équipement est le suivant :



- 1 mitraillette Thompson M1A1, calibre 11.43 mm
- 4 grenades anti-personnelles Mk2
- 2 cartouchières en toile avec, en tout, 4 chargeurs de
soit **120** munitions au total
- 1 couteau de combat
- 1 lampe coudée

Votre objectif premier est de rester en vie.

Votre mission est de participer à la victoire sur le champ de bataille.

Pour mesurer votre réussite, le récit de l'aventure vous demandera, selon vos actions, de mettre à jour un capital de points <Succès>. Vous partez évidemment de zéro. Ce total peut diminuer, et donc s'avérer négatif.

Pour jouer, il est nécessaire de se munir d'une feuille de papier, désignée « feuille d'aventure », et d'un crayon.

Les munitions et les grenades doivent être décomptées au gré de leur utilisation.

Au départ :

Munitions = 120

Grenades = 4

Vous devez également savoir que, après avoir parcouru environ le quart de l'aventure, une énigme pourra se présenter à vous. Cette quête reposera sur la recherche de plusieurs indices.

L'aboutissement de cette quête vous rapportera CINQ points <Succès>.

La résolution finale de l'énigme est l'accomplissement ultime de ce que vous pourrez réaliser au cours de cette aventure.



Si, à un moment donné, vous êtes dans l'obligation d'utiliser votre arme alors que vous vous trouvez à court de munitions (munitions ≤ 0), considérez que vos pérégrinations s'arrêtent là. Vous mourrez, faute de pouvoir vous défendre.

Pour résumer, le but de votre aventure est de terminer la bataille en vie, avec le maximum de points <Succès>. Si vous veniez à périr, votre score serait annulé.

N'oubliez pas que le récit se veut le plus réaliste possible, et qu'il n'est pas dans votre intérêt de tenter des actions héroïques dignes des séries télévisées.

Enfin, vous trouverez en fin d'ouvrage un lexique décrivant les équipements et autres termes techniques utilisés au cours de ce récit.

Feuille d'aventure

Personnage

Points <Succès> :	0 →
Etat de santé : <i>(vous pouvez être successivement blessé puis guéri)</i>	

Equipement

Munitions :	120 →
Grenades :	4 →
Indices collectés :	
Armes supplémentaires :	
{ « hommes » } : <i>(hommes sous votre commandement temporaire)</i>	
Autres : <i>(objets trouvés ou mots-clés à inscrire selon le récit)</i>	

Introduction

Avertissement :

Cet ouvrage est une fiction historique. C'est-à-dire que seuls le cadre et les statistiques sont basés sur des faits réels. Nonobstant certaines descriptions impersonnelles d'ordre général, tout ce que voit et vit le héros est fictif.

L'aventure qui suit est vue du côté américain. Ainsi, dans cet épisode, le terme 'ennemi' désigne le camp des Viêt-Congs (communistes) mais ne reflète en rien l'opinion politique que pourrait avoir l'auteur.

Contexte historique général :

La guerre du Vietnam oppose dans un premier temps le Nord-Vietnam, communiste, au Sud-Vietnam, nationaliste. Ce dernier, miné par la corruption et le népotisme, est sur le point de s'effondrer. Il est alors soutenu par les Etats-Unis, qui envoient argent, matériel et hommes. Dans le contexte de la guerre froide, l'US Army est inspirée par la 'théorie des dominos', c'est-à-dire que si l'un des pays du Sud-Est asiatique tombe aux mains des communistes, les autres suivront, aussi sûrement que tombent des dominos. Les Américains interviennent donc militairement, avec la même motivation que pour la Corée du Sud, quinze années plus tôt.

Toutefois, à la différence de la Corée, ce conflit ne se borne pas à un simple affrontement Nord-Sud. C'est également un soulèvement qui a pris racine à l'intérieur même du territoire Sud-vietnamien : un mouvement de libération des paysans aspirant à un meilleur niveau de vie, contre la dictature de leurs gouvernants. Ces 'rebelles' sont appelés les Viêt-Congs.

D'un point de vue militaire, le conflit est également régi par des 'règles du jeu' spécifiques qui sont très éloignées des larges mouvements d'offensives de la guerre de Corée. Ainsi, les troupes d'infanterie US ne sont pas autorisées à pénétrer dans les territoires Nord-vietnamien, laotien et cambodgien, sous la pression politique des Russes et des Chinois. D'où l'absence de ligne de front mais une guérilla larvée, à l'intérieur du territoire Sud-vietnamien.

Contexte historique relatif à cet épisode :

Fin 1962, la 7^{ème} Division de l'ARVN (*cf lexique*) est la plus renommée de toutes les unités de l'armée Sud-vietnamienne, de par le nombre d'ennemis mis hors de combat. Mais ces statistiques masquent en réalité une stratégie peu agressive, menée par un commandement sous-qualifié. Ce dernier a été nommé par le Président Sud-vietnamien Diem. Fervent catholique dans un pays majoritairement bouddhiste, il s'entoure de Généraux de même confession religieuse. La loyauté et le dévouement à

l'égard du Président sont des critères prépondérants au détriment des aptitudes réelles au commandement militaire.

Le 5 Octobre 1962, un accroc vient se glisser dans le tableau d'honneur de la 7^{ème} Division. Une section de la Compagnie de Rangers est massacrée au cours d'une embuscade. Diem prend connaissance de l'événement et sermonne le commandant de la Division : Huynh Van Cao. Ce dernier retient la leçon, et le leitmotiv de la Division devient désormais : « Pas de pertes ».

Fort de ses résultats en terme de prudence, Cao est promu Général, fin Décembre, endossant par là-même la responsabilité du IV CTZ (cf *carte page 3*). Son chef des opérations, Bui Dinh Dam, le remplace à la tête de la 7^{ème} Division.

Ces arrangements politiques et les lacunes dans le domaine militaire n'échappent pas au conseiller en chef américain de la 7^{ème} Division : le Lieutenant Colonel John Paul Vann. Mais les rapports optimistes de l'ARVN conviennent parfaitement au supérieur de Vann : le Général Paul D. Harkins. Il s'ensuivra une divergence d'intérêts et d'opinions entre les deux hommes.

Autre facteur aggravant : dans un souci de ne pas laisser toutes les forces militaires sous le contrôle d'un Etat-Major qui deviendrait trop puissant, le Président Diem a donné son indépendance de commandement à la Garde Civile (combattants locaux dans une Province donnée). Pour la région d'Ap Bac, cette dernière est commandée par le chef de Province Lam Quang Tho, qui répond directement aux ordres de la Présidence. Ceci nuira à la cohérence des attaques menées par la 7^{ème} Division auxquelles participera la Garde Civile.

Début du récit : au printemps 1959, les premiers militaires américains sont tués au Vietnam du Sud. Ce sont deux conseillers touchés lors d'un raid Viêt-Cong dirigé contre la base aérienne de Bien-Hoa. C'est le début d'un long engrenage. En février 1962, 4 000 conseillers militaires américains sont sur place.

C'est dans ce contexte que vous débarquez au Vietnam, à l'automne 1962. Sergent de l'Armée des Etats-Unis, votre mission en tant que conseiller militaire consiste à apprendre les rudiments des armes à l'Armée Sud-vietnamienne, ainsi que dispenser des cours de tactiques anti-guérilla. Mais, peu à peu, votre rôle prend un caractère de plus en plus offensif. Tout d'abord cantonné dans les camps d'entraînement, vous êtes progressivement amené à accompagner sur le terrain les troupes vietnamiennes que vous avez formées. Puis, de fil en aiguille, votre participation aux opérations impliquant l'unité que vous 'conseillez' est de plus en plus active.

La bataille d'Ap Bac est la première véritable bataille de la seconde guerre d'Indochine, que l'on nommera plus tard « Guerre du Vietnam ». A fortiori, il s'agit d'une bataille rangée, en terrain découvert.

Cet affrontement commence ainsi :

Fin 1962, des avions espions de la 3^{ème} unité de repérage radio des services de renseignement {cf *lexique 1) Glossaire* > 'repérage radio'} localisent un émetteur radio Viêt-Cong. Il est situé dans le hameau de Tan Thoi. Le village d'Ap Bac est à 1 km au Sud de ce point, et à 65 km au Sud-Ouest de Saïgon. Les deux hameaux sont reliés par un canal. A l'Ouest, la zone est bordée d'une mince bande de sous-bois, donnant elle-même sur une vaste étendue de rizières. Cette région est située au cœur d'une des plus importantes « zones libérées » de la III^{ème} CTZ (cf carte page 3), c'est à dire occupée par le Viêt-Cong.

Ap Bac compte six cents habitants et Tan Thoi environ autant.

Le 11^{ème} régiment de la 7^{ème} division de l'armée du Sud-Vietnam commandée par le colonel Bui Dinh Dam est chargé d'éliminer cet émetteur radio. Le chef d'état major Dam est suppléé par le Lieutenant Colonel John Vann, responsable des conseillers militaires américains de cette division. L'attaque aura lieu le 2 janvier 1963. Le 1er janvier, lendemain de fête, est en effet jugé trop risqué quant à la bonne condition physique des combattants.

Des dizaines de conseillers américains sont impliqués, dont vous, Sergent "first class" originaire de la 101^{ème} division aéroportée américaine. Vous allez être plongé au cœur des combats, parmi les bataillons Sud-vietnamiens.

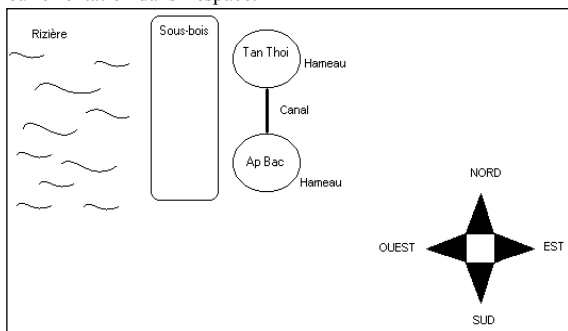
Les forces ennemies sont estimées à 120 hommes.

71 camions provenant de Saïgon acheminent vers votre camp de base de Than Hiep, munitions et ravitaillement. Commencez l'aventure en vous rendant au 1.

Début de l'aventure

1

La carte ci-dessous représente le plan du site. Gardez bien à l'esprit celle-ci. Elle recense les principaux points de repère de votre aventure, ainsi que leur orientation dans l'espace.



La bataille devra être gagnée par un encerclement massif, avec une seule porte de sortie pour l'ennemi, l'Est du hameau de Tan Thoi, en terrain très découvert, et donc une cible idéale pour l'aviation.

Les forces Sud-vietnamiennes disposeront d'un soutien aérien permanent, ainsi que d'une force d'artillerie d'appui, composée de batteries de mortiers et d'obusiers de 105 mm.

La force d'attaque repose sur quatre bataillons.

Au Nord de Tan Thoi, un bataillon du 11^{ème} régiment d'infanterie de la 7^{ème} division de l'armée du Sud-Vietnam sera déposé par hélicoptères. Trois Compagnies seront engagées, soit 330 hommes. Si vous voulez en faire partie, rendez vous au **71**.

Simultanément, au Sud, deux bataillons de la Garde civile vont marcher vers le Sud d'Ap Bac. Ils sont commandés par le commandant Lam Quang Tho, chef de la Province de Dinh Tuong. Ce dernier aura son QG de campagne à 3 km au Sud d'Ap Bac.

Venant du Sud-Ouest, en direction d'Ap Bac, une Compagnie d'infanterie mécanisée, embarquée dans treize véhicules de transport de troupes blindés devra compléter la tenaille, et apporter éventuellement un soutien au bataillon qui le demanderait. Si vous voulez la rejoindre, allez au **340**.

Par ailleurs, deux Compagnies hélicoptées restent en réserve, à Than Hiep.

Si c'est l'option que vous choisissez, rendez-vous au **457**.

2

Les racines noueuses vous font trébucher à répétition. Des branchages multiples s'agrippent à vos bretelles de suspension. Des lianes vous lèchent le visage. Les ombres des palmiers qui vous surplombent vous font penser à des spectres menaçants. Devant une telle atmosphère, votre estomac se contracte.

Beamer est sur vos talons. Il n'est pas plus rassuré que vous. Votre boussole vous assiste quant à la direction à prendre, mais le moyen le plus sûr de retrouver les vôtres, c'est de vous diriger au crépitement des fusils, à la lisière des sous-bois.

Les tirs sporadiques sont maintenant proches. Souhaitez-vous aller droit dessus (**391**) ou préférez-vous contourner les combats ? Dans ce cas, vous pouvez faire un léger détour (**465**) ou un écart plus important (**442**).

3

L'attaque contre la ligne de feu ennemie souffre d'une improvisation flagrante et se révèle sans grande efficacité. Vous utilisez néanmoins 5 cartouches (à soustraire de votre total de munitions) contre ce que vous pensez être un tireur Viêt-Cong isolé. Un M-113 qui participait également à l'assaut fait demi-tour dans un nuage de vapeurs d'essence. Visiblement, son mitrailleur a été sérieusement touché. Le succès de votre initiative paraît compromis, d'autant que la cadence de tir Viêt-Cong ne faiblit pas. Il vous faut reculer aussi, et c'est ce qu'entreprend le conducteur de votre M-113.

Allez maintenant au **163**.

4

D'autres balles provoquent des éclaboussures. Vous pensez que la situation devient extrêmement risquée, et qu'il vaut mieux s'aplatir sur le sol. Trop tard ! Une des balles de sniper vient de vous atteindre à la gorge. Vos crachements de sang sont votre dernière vision. Paix à votre âme...

5

En vous rapprochant du feuillage, vous entendez un très faible bruissement. Vous vous mettez à l'arrêt, attentif, tel le chat guettant sa proie. Si vous décidez de vous plaquer sur le sol et tirer une rafale sur le bosquet, allez au **58**.

Si vous préférez envoyer une grenade, dirigez vous vers le **488**.

Si vous souhaitez vous rapprocher de ce bruit, allez au **263**.

Si vous désirez revenir sur vos pas et vous mettre à l'abri, allez au **151**.

6

Un sifflement atroce vrille vos tympanes et une détonation déchire l'air quasi-simultanément, comme un marteau heurtant de plein fouet une enclume. Dans l'instant qui suit, une douleur aiguë envahit votre cuisse.

Si le mot { « blessé » } est inscrit sur votre feuille d'aventure rendez vous au **199**, sinon au **615**.

7

Vous rampez à gestes comptés vers le gros de votre Compagnie qui s'est mis à l'abri derrière une petite butte. La plupart des hommes restés en première ligne vous ont imité. Vous l'avez échappé belle.

Une nouvelle Compagnie, la 2^{ème}, vous a maintenant rejoint, venant du Nord. L'ennemi est à deux cents mètres au Sud. La situation s'est stabilisée et elle se résume désormais à des échanges de tir lointains. La puissance de feu Viêt-Cong a étonné et impressionné. Plusieurs des hommes de votre unité ont été tués ou blessés. Les directives de votre bataillon sont désormais de contrôler l'ennemi sans augmenter les pertes. Les commandements américain et vietnamien ont largement sous-estimé les forces ennemies en présence. De plus, l'Etat-Major vietnamien estime que c'est désormais à l'aviation et aux blindés d'affaiblir le Viêt-Cong.

Vous avez le choix entre :

- Attendre patiemment que les tirs Viêt-Cong cessent (allez au **206**).
- Participer aux échanges de tir (allez au **530**, s' il vous reste des munitions).
- Prendre l'initiative en solitaire, à l'encontre des directives de l'Etat-Major, et entreprendre de ramper sur une longue distance vers les flancs de l'ennemi, au Sud-Est (allez au **62**).

8

Le relief plat et la faible végétation sont tels que, même à cette distance, votre mouvement rapide est perceptible.

Si le mot {« blessé »} est inscrit sur votre feuille d'aventure ou si vous possédez quatre grenades ou plus, allez au **265**.

Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le **467**.

9

Après être sorti de la demeure, vous croisez un couple de canards d'élevage errant en liberté dans le village. Cette vision bucolique ne doit pas vous distraire pas de votre objectif.

Vous prenez à gauche ou à droite ?

Allez respectivement au **192** ou au **303**.

10

La voie est libre vers le Sud désormais. Néanmoins, les bruits liés au combat ont alerté les Viêt-Congs situés à proximité. Il faut vous hâter car de nombreux ennemis ont été rameutés dans votre secteur. Vous courez courbé en deux, accompagné de vos hommes, votre équipement brinquebalant.

Vous pataugez dans les rizières tant bien que mal.



Soudain, plusieurs coups de feu claquent et vous font sursauter.

Vous pouvez plonger dans la boue de la rizière immédiatement, en allant au **406**.

Ou vous pouvez vous retourner avant de vous coucher sur le sol. Allez alors au **116**.

11

Le passage est vraiment exigü. Vous puisez dans vos dernières réserves pour avancer encore d'un mètre ou deux. Mais le boyau est désormais trop étroit. Tant bien que mal, votre torche éclaire devant vous, mais il n'y a rien d'autre que des parois sombres. Dépité, vous devez entamer une marche arrière, en rampant à reculons.

Rejoignez le **250**.

12

Vous furetez parmi les hautes herbes sur plusieurs dizaines de mètres, avant de pénétrer dans une zone de sous-bois. Là, même dans la noirceur de la nuit, vous reconnaissez l'endroit ! C'est ici que se situe la trappe qui donne l'accès au souterrain Viêt-Cong que vous avez visité cet après-midi. Et l'ouverture en question a été utilisée très récemment. Le panneau a été poussé à la hâte, laissant apparaître une entrée béante. Votre fuyard s'est réfugié à l'intérieur. Beamer vous avise tout de go qu'il n'est pas question pour lui de tenter le diable, en se laissant glisser dans ces méandres. La lassitude se lit sur son visage. Il veut rentrer à la base.

Voulez-vous revivre les errances de cet après-midi, dans le dédale de galeries ? (**595**)

Ou suivez-vous l'avis de Beamer, en tournant les talons ? (**444**)

13

Vous saisissez un émetteur radio. Il s'ensuit une communication avec le Lieutenant-Colonel Vann, lui même en contact avec son homologue, le Colonel Bui Dinh Dam, responsable de l'opération autour d'Ap Bac. Vous expliquez comment le capitaine ennemi a réagi, et comment il vous a échappé. Jamais vous n'auriez pensé qu'il se serait découvert de la sorte. Il devait se sentir en danger depuis un certain temps pour se 'griller' aussi rapidement.

Il est 19h15. Dans un quart d'heure, c'est la nuit. Sous l'impulsion de Vann, Dam donne son accord pour un assaut frontal par le Sud d'Ap Bac.

En effet, depuis le début de la journée, l'armée Sud-vietnamienne, malgré sa supériorité en hommes et en matériel n'a fait que subir une succession de revers, avec la perte de plusieurs voilures tournantes et véhicules blindés. Il faut achever la bataille par un succès !

Vous regroupez l'Etat-Major de la Garde civile composé de quelques officiers pour les tenir informés de la situation, toujours en liaison radio avec Vann et Dam. D'emblée, vous lisez sur le visage de vos interlocuteurs une démotivation certaine, et vous doutez de l'efficacité de cette contre-attaque tardive, avec des soldats non professionnels.

La stratégie sera on ne peut plus simple. Il s'agira d'avancer en ligne droite. Gageons que la résistance ne devrait pas être forte. Le Viêt-Cong a en effet concentré ses défenses à l'Ouest d'Ap Bac et au Nord de Tan Thoi. Le rôle du traître était visiblement de décourager toute velléité d'attaque par le Sud. Votre marche en avant sera appuyée par un barrage d'artillerie qui pilonnera Ap Bac et ses abords.

Continuez au **376**.

14

Votre nouveau compagnon a un visage puéril et il est difficile de déterminer son âge exact. Il est d'apparence menue mais ses gestes rapides et nerveux laissent deviner un corps tout en muscles secs.

Il a du mal à dissimuler sa peur devant le feu d'artifice mortel qui se joue autour de lui. Tandis que votre attention se porte sur votre blessure qui vous fait souffrir, celle du Sud-Vietnamien est concentrée sur le périmètre. Il épie tout ce qui peut se passer aux environs, faisant juste dépasser sa tête de votre cachette.

Soudain, il se redresse et se met à hurler. Il a visiblement repéré un membre de sa Compagnie. Puis il vous dévisage, les yeux écarquillés. Il vous explique sommairement qu'un de ses compagnons d'armes est lui aussi blessé, à une cinquantaine de mètres. Dans l'instant qui suit, il se rue hors de l'abri.

Allez vous tenter de le dissuader d'aller lui porter secours, devant le risque d'un tireur embusqué (**200**) ou laisser faire (**609**) ?

15

Vous tirez une rafale de 5 balles (n'oubliez pas de les soustraire de votre feuille d'aventure) en direction du fuyard. A cette distance, et vu tous les obstacles naturels qui se dressent entre lui et vous, c'est sans grande efficacité. Vous avez néanmoins débusqué un éclaireur Viêt-Cong. Vous gagnez 1 point <Succès>. Vous libérez d'un profond soupir la tension accumulée au cours de cette escapade et revenez sur vos pas. De retour dans la zone de débarquement de votre Compagnie, vous vous mettez à couvert.

Allez au **151**.

Vous temporez quelques secondes, puis vous vous déplacez subrepticement, en rampant, vers la digue la plus proche, ce qui vous éloigne davantage de vos adversaires. Comme vous le pensiez, les Viêt-congs n'osent pas s'aventurer dans la nuit hors de leurs positions.

Beamer choisit une autre option. Il se redresse subitement et se rue de toutes ses forces vers le muret le plus proche, en direction de l'Ouest. Il déclenche un nouveau feu nourri, mais imprécis. C'est une bonne diversion dont vous profitez, pour finir votre trajet, au pas de course également.

Essoufflé, vous vous jetez de l'autre côté de la digue et rejoignez Beamer. Mais vous n'avez pas le temps de décompresser. Un autre groupe d'hommes, sans doute alerté par la fusillade, apparaît. Il sont du même côté du remblai que vous, et se dirigent vers votre emplacement en le longeant. Que faire ?

- Tenter de les éloigner en ouvrant le feu (s'il vous reste des munitions) ? (377)

- Attendre qu'ils se rapprochent davantage ? (466)

17

Dans l'instant qui suit, vous vous levez pour constater les dégâts. A travers un nuage de fumée grise, vous distinguez avec déception encore deux silhouettes debout. L'une boîte péniblement et cherche à s'échapper vers l'Ouest. L'autre, plus alerte, fuit au pas de course, vers l'Est. Il vous semble reconnaître en ce dernier celui qui était adossé à l'arbre.

Comment réagissez-vous ?

- Vous les laissez fuir, parce que vous n'avez pas la force, ou l'envie, de les poursuivre, ou parce que vous êtes à court de munitions (allez au 444).

- Beamer et vous pourchassez l'homme qui semble blessé (380).

- Beamer et vous pourchassez l'homme qui apparaît encore indemne (140).

- Vous demandez à Beamer de poursuivre l'homme blessé tandis que vous suivez celui qui court (534).

- Vous pouvez aussi suivre l'homme blessé tandis que Beamer traque le deuxième Viêt-Cong (411).

18

Vous apercevez une forme humaine qui boîte au loin. Elle s'éloigne en geignant, cherchant visiblement un abri.

Vous tirez dessus (s'il vous reste des munitions) (312) ?

Ou vous ne bronchez pas (605) ?

19

Vous continuez à errer parmi les hautes herbes à la recherche d'un indice quelconque ou d'une faiblesse chez l'ennemi que vous pourriez exploiter. Malheureusement, vous ne décelez rien. Vous ne pouvez que scruter, de loin, l'activité Viêt-cong entre les hameaux de Tan Thoi et Ap Bac. Semblable à une fourmilière, un flux constant en hommes et munitions est assuré.

Le soir approche. Votre montre indique maintenant 17h30 et les mouvements Viêt-Cong n'ont pas faibli. Il est désormais temps pour vous de se retirer de ce lieu inhospitalier.

Allez au 232.

20

A 12h15, le village de Tan Thoi apparaît devant votre Compagnie. Il se devine derrière une large bande de végétation exotique qui borde la rizière. En raison de l'attente stressante depuis 7h00 du matin, et des événements malheureux survenus à Ap Bac, le commandant de bataillon, dans son empressement, n'a pas fait précéder sa colonne de marche par des éclaireurs.

Vous remarquez à cent mètres au Sud une rangée de palmiers et de bambous longeant une digue perpendiculaire au chemin que vous suivez. Vous avez le choix entre plusieurs options :

- Vous vous laissez 'porter par le courant', dans la file de fantassins vietnamiens, en allant au 49.

- Vous subodorez un danger et criez aux hommes de tête de s'arrêter, en vous rendant au 342.

- Vous prenez l'initiative en rejoignant la tête de la file et lancez une grenade contre la position suspecte (allez au 375) ou utilisez votre mitraillette (rendez-vous au 543).

21

S'il vous reste des hommes à vos côtés (votre compteur {« hommes »} est supérieur à 0), vous gagnez 1 point <Succès>. Dans ce cas seulement, vous demandez au(x) Sud-Vietnamien(s) de contrôler l'entrée Nord du hameau et inscrivez sur votre feuille d'aventure le mot {« contrôle »} suivi du nombre 158. Quoiqu'il en soit, il n'était pas dans leur intention d'aller plus loin.

Quant à vous, vous continuez quelque peu votre route vers le Sud, seul, sans but précis, simplement pour sonder l'ennemi à distance, et ainsi estimer son potentiel.

Cette errance vous mène au **101**.

22

Vous vous levez soudainement, pour mieux distinguer les deux hommes et mitraillez frénétiquement devant vous. Votre tir a probablement fait beaucoup de dégâts chez la position ennemie mais vous n'avez pas le loisir d'aller le constater. Votre emplacement est désormais connu et vous fuyez aussitôt. A grandes enjambées, vous traversez la rizière, éclaboussant tout sur votre passage. Votre 'expédition' aura été efficace et vous rapporte 1 point <Succès>. En contrepartie, elle vous aura coûté 10 munitions (à déduire de votre équipement).

Allez au **587**.

23

En deux grandes enjambées, vous atteignez la manche du soldat Sud-vietnamien le plus proche de vous puis le plaquez sur le sol. Tout ceci en l'espace de quelques secondes. Puis, face contre terre, les mains sur les oreilles, vous encaissez le coup ; une déflagration et une pluie de terre. La poussière retombée, vous vous redressez, pour constater avec effroi qu'un de vos hommes a été mortellement touché, un trou béant ayant pris la place de son abdomen. Vous déglutissez avec difficulté, puis, avec une froide détermination, vous conduisez le reste de vos éléments à l'assaut, pour profiter de l'effet de surprise. N'oubliez pas de diminuer de 1, votre total {« hommes »} inscrit sur votre feuille d'aventure.

Allez au **108**.

24

Vous grimpez en prenant appui sur quelques branches robustes. Vous vous installez sur la plus épaisse d'entre elles, à environ deux mètres du sol. Puis, le dos calé contre le tronc, il vous faut peu de temps avant de sombrer dans un profond sommeil réparateur. Et ce malgré l'inconfort, le stress, et les images terrifiantes de la journée qui hantent votre esprit.

Il s'est écoulé environ une heure lorsqu'un bruissement de feuilles vous sort de votre léthargie. Quelqu'un ou quelque chose se déplace dans l'herbe à éléphant. Vu la quantité de végétation déplacée, ce n'est pas un petit rongeur nocturne. Il s'engage dans la clairière. C'est un tigre, à l'allure nonchalante. Les bruits de la bataille de l'après-midi ont dû l'apeurer et il a attendu le silence de la nuit pour se montrer.

Vous pouvez ouvrir le feu sur lui s'il vous reste des munitions (286), ou continuer à l'observer dans la pénombre (220).

25

D'un ton péremptoire, il vous exhorte à lâcher votre arme, et vous désigne de son index le bas de l'échelle. Vous vous exécutez. Il vous rejoint dans la salle secrète, vous tenant toujours en joue. Il constate les dégâts infligés par votre grenade, et la vue de son compagnon gisant décuple sa haine à votre égard. Vous devinez sans peine le sort qui vous attend d'ici quelques secondes. Il faut agir maintenant, et c'est le moment d'avoir une idée lumineuse. Pensez à un objet en votre possession, ou qui vous entoure. Suivez la règle $A=1$, $B=2$, ..., $Z=26$, et multipliez le résultat par 5.

Le terme en question sera le sixième mot du paragraphe. Si vous êtes en panne d'inspiration, c'est la mort assurée.

26

Vous marchez seul pendant une heure et demie, avant d'apercevoir le village de Tan Thoi. Durant tout le trajet, vous avez eu le loisir d'observer dans le ciel des mouvements d'hélicoptères de combat, et de chasseurs bombardiers. Puis vous méditez sur votre sort et en tirez une conclusion univoque : agir seul dans la rizière hostile relève de la pure inconscience.

Soudain, vous stoppez net. A une cinquantaine de mètres, se dresse une digue plus haute que les autres, abritée par une végétation constituée de palmiers et de bambous. Votre longue expérience du combat vous fait pressentir un danger. En effet, un silence suspect règne, et aucun oiseau n'est visible dans les arbres.

Sans attendre vous pouvez lancer une grenade vers la digue, en vous rendant au **368**.

Vous pouvez mitrailler la base des arbres, en vous dirigeant vers le **531**.

Vous pouvez également faire demi-tour et aller à la rencontre de votre Compagnie, en allant au **212**.

Ou vous pouvez vous plaquer au sol et attendre, en vous rendant au **334**.

27

Vous vous mettez ventre à terre afin de vous faufiler par l'ouverture, tel un serpent. Le passage est tellement étroit qu'il est impossible de se retourner pour faire demi-tour. Pour cela, il faudra prévoir de 'ramper à reculons'. Votre progression est lente et éprouvante. Après une quinzaine de mètres, le conduit présente une bifurcation. Vous n'aurez la force d'explorer une seule des deux directions.

Si vous prenez le coude sur la droite, allez au **339**.

Si c'est la direction à gauche qui vous intéresse, allez au **11**.

28

Un groupe d'une quarantaine d'individus vous prend sous sa coupe. Ils sont vêtus d'uniformes bariolés et portent des foulards dont la couleur désigne leur section.

La plupart sont armés de carabines semi-automatiques US M1, de calibre 7.62 mm. Vous sympathisez avec l'un d'entre eux, qui vous décrit la situation.

Il porte une des deux mitrailleuses BAR (Browning Automatic Rifle) (cf lexique en fin d'ouvrage) de sa section.



L'objectif de sa patrouille est d'inspecter en profondeur la rizière. Le périmètre de la reconnaissance se bornera à la lisière des sous-bois, ces derniers étant trop dangereux en pleine nuit. Cette reconnaissance préparera l'estocade finale, prévue pour le lendemain matin, en s'assurant que le Viêt-Cong a bien déserté ses positions de la journée.

Une fois le matériel vérifié et les sacs à dos sanglés, la section se met en route. Ainsi, vous vous rapprochez de l'Ouest de la périphérie de Tan Thoi qui était, il y a seulement quelques heures, le théâtre de féroces combats.

Votre groupe avance à pas de loup, lorsque, à quelques dizaines de mètres de vous, des hommes de pointe se mettent à hurler. Ils viennent de débusquer un paysan tapi dans l'ombre. Il est sans aucun doute dans le camp ennemi. Il émerge de sa cachette, les mains en l'air.

Allez-vous l'abattre (s'il vous reste des balles) (567), ou simplement le tenir en joue (63) ?

29

Votre emportement n'est d'aucune utilité puisque l'offensive a déjà échoué. Par contre, il fait naître chez votre interlocuteur ainsi que chez son co-pilote une grande hostilité à votre égard. Ce dernier réplique d'ailleurs par de nombreuses injonctions en vietnamien dont vous ne saisissez pas le sens. Vous perdez 1 point <Succès>.

Allez au **163**.

30

Vous vous faufilez par l'ouverture étroite en glissant à plat ventre, tel un reptile. En vous agrippant à une des parois, votre main droite sent une cavité, qui ressemble fort à une cache. Sans souci du danger que pourrait représenter un scorpion ou un serpent venimeux placé là par les Viêt-Congs, vous y plongez la main. Vous découvrez plusieurs objets ronds. A la lueur de votre lampe coudée, vous reconnaissez des boussoles. Vous en saisissez une et l'emportez avec vous. Notez {« Boussole : 389 »} sur votre feuille d'aventure. Aller plus loin dans le tunnel confiné ne servirait à rien car il est trop étroit et trop sombre pour receler autre chose qu'un piège. Vous rampez donc à reculons, parce que vous n'avez pas la place de vous retourner. Avec soulagement, vous atteignez à nouveau l'intersection, et, cette fois, vous prenez le conduit principal.

Allez au **621**.

31

Après avoir parcouru un conduit d'une quinzaine de mètres, vous parvenez à une intersection à trois branches.

Si vous choisissez d'aller à l'Ouest, continuez au **218**. Si c'est l'Est qui vous intéresse, allez au **542**. Si, enfin, vous optez pour le Sud, dirigez-vous vers le **424**.

32

Vous n'avez pas été bien inspiré. Le traître vient de condamner l'issue à l'aide d'une épaisse planche de bois et d'une armoire pesante. Il parachève son œuvre d'un rire sardonique puis prend congé de vous... Votre mitraillette ne peut désormais plus rien faire. De même, une grenade risquerait de vous blesser gravement. Le mot {« attente »} est-il sur votre feuille d'aventure ?

Si oui, vous vous rendez au numéro apposé au terme, auquel vous rajouterez 300.

Sinon rendez-vous au **195**.

33

Vous esquissez un sourire lorsque vous prenez de votre main une pierre de taille moyenne. Vous vous imaginez être un acteur jouant une des scènes de western américain les plus éculées qui soit. Mais sait-on jamais ; ça peut marcher.... Vous lancez votre projectile suffisamment loin. Celui-ci atterrit dans un buisson dans un bruit feutré qui le secoue légèrement. La sonorité ne fait absolument pas penser à une pierre. La chance est avec vous. Les deux gardes Viêt-Cong tressautent et se dressent tels des chats à l'affût. Puis, ils se glissent très prudemment dans cette direction, tout en échangeant des signes. A peine sont-ils à une distance raisonnable de la trappe, que vous vous précipitez vers votre objectif. Inscrivez l'expression suivante sur votre feuille d'aventure : {« Pas d'alerte : 281 »}.

Enchaînez votre action au **283**.

34

Beamer est trop loin pour pouvoir effectuer la course-poursuite à vos côtés. Dans les sous-bois et a fortiori l'obscurité, le moindre temps de retard peut vous faire perdre de vue votre homme. Sans hésiter un instant de plus, vous vous lancez dans un sprint effréné.

Précipitez-vous au **534**.

35

Vous avez du mal à contenir votre terreur en entendant une nuée de balles siffler au-dessus de votre tête. Les Viêt-Congs vous avaient jusqu'à maintenant volontairement ignoré, pour ne pas révéler leur présence. Puis, votre geste d'attaque a dû leur faire penser que vous les aviez repérés.

Vous pouvez vous éclipser en courant vers le Nord, courbé en deux. Allez alors au **422**.

Vous pouvez riposter à la mitraillette Thompson en passant le bras par-delà les monticules qui vous protègent. Allez au **493**.

Si vous désirez lancer une grenade par dessus votre épaule, allez au **538**.

Ou vous pouvez attendre que "l'orage" passe, en vous recroquevillant dans la boue. Rendez-vous au **281**.

Vous foncez tout droit à travers les sous-bois. Dès qu'une masse sombre se présente sur le sol devant vous, vous bondissez par dessus, tel un sauteur de haies. Votre adversaire paraît bien connaître le terrain, parce qu'il se déplace avec une grande fluidité. Mais, grâce à votre condition physique, et aussi sans doute une once de chance, vous parvenez à garder un œil sur sa silhouette, à mi-distance. Un élément vous dérange ; il se dirige vers l'Est, c'est-à-dire la profondeur des sous-bois, l'endroit même que vous avez exploré cet après-midi. Cette fois c'en est assez. Vous vous apprêtez à mettre un terme à votre chasse, lorsque vous vous retrouvez au beau milieu de l'herbe à éléphant. Vous vous arrêtez, haletant.

Devant vous, à plusieurs dizaines de mètres, les herbes tressautent et trahissent l'emplacement du Viêt-Cong. Et puis, brusquement, plus rien, comme si l'homme avait stoppé lui aussi. Cela se passe à environ cinquante mètres de vous. Dans un premier temps surpris, c'est maintenant la curiosité qui vous gagne. Vous vous approchez avec une extrême précaution, tous vos sens étant en éveil.

Vous débouchez sur une clairière entourée par l'herbe haute.



Les lieux vous sont familiers. Il s'agit de l'emplacement de l'entrée du souterrain Viêt-Cong que vous avez visité cet après-midi. Vous retrouvez sans difficulté l'endroit précis de l'ouverture. Le panneau d'entrée a été ôté à la hâte. Votre fuyard est certainement entré à l'intérieur.

Si vous êtes résigné à subir une nouvelle épreuve (que vous avez d'ailleurs déjà subie) ou si vous n'avez plus de munitions dans vos chargeurs, allez au **133**.

S'il vous reste encore quelques forces, et si vous êtes habité par une motivation hors du commun pour débusquer l'ennemi, dirigez vous vers le **458**.

37

Vous assénez à votre adversaire un coup qui lui est fatal. Votre main gauche plaquée contre son visage l'a empêché de s'égosiller. Il s'effondre dans une mare de sang. Gagnez 1 point <Succès>. Vos mains tremblent. Vous entreprenez néanmoins de fouiller le corps raidi par la mort. Une de ses poches contient une photo. Vous l'observez et un faciès retient plus particulièrement votre attention. Il s'agit de l'homme qui est au centre d'un groupe armé qui pose, à la manière d'une équipe de football. Il est jeune et la photo semble dater, mais l'individu a un air de famille avec quelqu'un que vous avez déjà vu dans l'Etat-Major Sud-vietnamien. Vous en êtes persuadé. Mais impossible pour le moment de mettre un nom sur ce visage. Inscrivez sur votre feuille d'aventure {« Indice : 95 »}. Vous rangez ce document précieusement dans une des deux poches cargo qui ornent votre pantalon. Il est inutile de s'appesantir en ces lieux.

Rendez vous au **9**.

38

Quelle erreur de votre part ! Vous vous croyez dans un film de cow-boys ? Le canon de votre ennemi juré était pointé sur vous quand vous avez commencé votre 'cascade'. Il tire instantanément, et si ses premières balles ricochent sur le sol, sa deuxième rafale ne vous rate pas, alors que vous venez à peine de dégainer. Ainsi s'achève votre aventure.

39

Vous êtes dans une situation quasi-désespérée, étendu dans l'eau des rizières, en chien de fusil. Vous êtes plongé dans vos sombres pensées lorsque, levant les yeux vers le ciel gris, vous tombez nez à nez avec le canon d'un fusil. Votre cœur fait des bonds. Vous vous redressez vivement, et constatez que quatre Viêt-Congs vous entourent. A priori, ils n'ont pas l'intention de vous abattre, du moins pas pour le moment. Vous êtes leur prisonnier. Votre action au Vietnam s'arrête ici. Quant à votre vie, elle n'en a plus pour longtemps non plus.

40

Le temps de brandir votre lame, l'ennemi a tôt fait d'ajuster son arme de poing sur vous. Il vous abat froidement en vous criblant le corps de balles. De fait, votre aventure prend fin.

41

L'anxiété vous gagne. Votre estomac se noue. La solitude vous pèse. Chacun de vos gestes représente un effort considérable. Vous atteignez encore une intersection.

Le tunnel se divise en quatre tronçons ; le Nord-Est (allez au **147**), le Sud (allez au **409**), le Sud-Ouest (**182**) et l'Ouest (**103**).

42

Vos cris se perdent dans l'obscurité. Sans doute un animal. Alors que vous vous apprêtez à regagner votre place, une rafale siffle au-dessus de votre tête et vient s'écraser contre le blindé. Vous vous plaquez contre le sol. Autour de vous, tout le monde s'est réveillé en sursaut. Le périmètre de défense est en effervescence.

Vous vous relevez subitement et courez vers le **536**.

43

Vous suivez un chemin de terre étroit et envahi par les herbes. Celui-ci serpente à travers des habitations plus ou moins rudimentaires. Vous louvoyez sur une bonne centaine de mètres avant de vous sentir totalement en sécurité, c'est-à-dire loin des éclats de voix provenant du centre du hameau. Vous vous retrouvez bientôt face à plusieurs cabanes dont une petite et une plus spacieuse.

Décidez-vous de visiter, respectivement, la première (rendez-vous au **473**) ou la deuxième (rendez-vous au **397**) ?

44

En passant votre bras par dessus votre cache, vous expédiez trois rafales de 10 balles, soit 30 munitions. Vous avez arrêté la progression de vos assaillants. Mais, ceux-ci ont identifié votre position exacte. Vous les entendez murmurer à voix basse. Puis un objet tombe à quelques mètres devant vous. Vous avez peur de deviner ce dont il s'agit lorsqu'une deuxième grenade atterrit à vos pieds. Si la première explosion vous fait sursauter, la seconde vous déchire le corps aussi nettement qu'une paire de ciseaux découpe une feuille de papier. Ceci met un terme définitif à votre aventure.

Vous sautez à pieds joints dans la rizière puis vous précipitez vers le M-113 au lance-flamme. Un grand soulagement vous saisit lorsque vous parvenez à hauteur de son hayon arrière. Dès que l'engin stoppe sa progression, vous montez à son bord. Sur la partie supérieur du véhicules, vous rejoignez le servant du lance-flamme, simplement protégé à l'arrière par son écrouille à la verticale, restée ouverte. L'ennemi n'est plus qu'à une vingtaine de mètres. D'où vous êtes, vous distinguez clairement les éclairs de ses armes automatiques. Ils proviennent du sol, à la base de la végétation qui vous fait face. Vous en concluez que les Viêt-Congs ont creusé des trous individuels. Cela explique qu'ils soient aussi difficilement délogeables. Votre équipier s'apprête à utiliser son arme aux effets dévastateurs. Un jet de feu sort... puis s'éteint. Fou de rage, vous venez en aide au servant, en vain.... Rien n'y fait. Vous ne pouvez que constater qu'il n'y a pas assez de produit gélifiant mixé avec l'essence. Le moral de l'ensemble de l'équipage de l'engin blindé chute au plus bas. Le M-113 entame un mouvement de repli. Malgré cela, deux Viêt-Congs, paniqués, sont sortis de leurs abris.

Si vous estimez que c'est une occasion que vous ne pouvez pas manquer pour attaquer, vous pouvez sauter dans la rizière, une nouvelle fois, et vous rendre au **346**.

Si vous préférez rester au sommet du véhicule effectuant sa marche-arrière, allez au **185**.

46

Vous vous rapprochez ostensiblement de l'ennemi qui vous fait face. Contre toute attente, il n'oppose aucune résistance et vous distinguez deux ombres silencieuses se replier et s'enfoncer dans la végétation. Vous courez à leur poursuite.

Si vous allez au plus vite, droit devant, allez au **189**.

Si vous préférez effectuer un léger détour, de manière à pénétrer dans les frondaisons à une quarantaine de mètres de l'endroit par où l'ennemi est passé, allez au **213**.

Les Sud-Vietnamiens vous accueillent avec jovialité. Puis, aux pieds de leur blindé, ils reprennent leur conversation, sur un ton grave. Vos notions de la langue du pays vous permettent de comprendre qu'ils évoquent les combats de la journée. Un membre de leur équipage a péri. Les diverses traces d'impact sur le véhicule témoignent de la rudesse des affrontements passés. Les hommes songent maintenant à manger, puis dormir.

Ils allument un feu de camp, à l'abri du véhicule. D'autres détachements ont fait de même car le paysage s'illumine ça et là de lueurs vacillantes lointaines. Les soldats vous font partager leur repas à base de riz cuit et de poulet. Le ventre repu, vous hésitez quant à la conduite à venir.

Si vous vous couchez immédiatement sur le sol afin de prendre un repos bien mérité, allez au **451**.

Si vous préférez veiller avec quelques autres, pour monter la garde, dirigez vous vers le **126**.

48

Le capitaine, commandant la Compagnie vietnamienne dans laquelle vous avez été intégré, place ses éléments derrière le talus qui fait face à la position ennemie, à deux cents mètres. Il n'est pas impatient d'engager le combat, et attend l'arrivée de la 2^{ème} Compagnie, en renfort. Une heure plus tard, les deux Compagnies sont prêtes pour l'affrontement, et c'est un tir de sniper ami qui déclenche les hostilités. Après de brefs échanges de coups de feu, les tirs se généralisent, et le vacarme devient vite assourdissant. Cinq soldats de l'ARVN vous sont confiés à la hâte.

Vous pouvez les mener à l'assaut, en allant au **317**.

Vous pouvez également faire patienter vos nouveaux compagnons, ce qui ne vous empêchera pas de participer aux échanges de coups de feu. Rendez-vous alors au **389**.

Vous ne perdez pas de vue la ligne d'arbres lorsque soudain... des coups de feu claquent. Puis des balles sifflent, venant de toutes parts. La peur vous saisit à la gorge. Votre sang se met à bouillonner. A l'avant de la Compagnie, des hommes s'écroulent. Les autres se sont couchés brusquement ; Parmi les corps immobiles, vous ne distinguez pas les morts des vivants. Des grappes de fumée apparaissent çà et là, aussitôt emportées par le vent. Votre premier réflexe est également de vous jeter à terre. Vous vous retrouvez dans l'eau sale des rizières, le visage maculé de boue. Un soldat vietnamien hurle de douleur. Son voisin le plus proche se terre, sans même lui adresser un regard. Un autre se rue à l'abri. Les images se bousculent, s'entrechoquent, vous ne savez plus ou donner de la tête. Votre Compagnie vient de tomber dans une embuscade. Vous perdez 2 points <Succès>.

Allez au **59**.

50

Vous observez l'activité de l'ennemi avec suffisamment de recul pour ne pas vous faire repérer. Un groupe de paysans charge une petite barque avec un lourd paquetage. A l'Ouest, de multiples détonations lointaines vous indiquent que la bataille continue de faire rage. Votre montre indique 16h00.

Allez au **243**.

51

Ce que vous entreprenez est risqué. D'où vous êtes, vous ne voyez plus la Compagnie vietnamienne tapie derrière vous, dans l'herbe. Vous avancez prudemment, lorsque quelque chose a bougé, à une bonne vingtaine de mètres de vous. Les arbres faisant écran entre elle et vous, vous avez du mal à voir distinctement ce dont il s'agit. Puis vous percevez une forme humaine, de couleur foncée, qui fuit vers le Sud. La distance entre elle et vous est maintenant conséquente. Que faites-vous ?

Vous rebroussez chemin (de toute façon, vous ne pouvez pas aller plus loin sans prendre un risque insensé). Dans ce cas allez au **608**.

Si vous décidez d'ouvrir le feu sur cet individu, allez au **15**.

52

Pris de remords, vous épargnez au Sud-Vietnamien, un réveil brutal et probablement inutile. En effet, les rizières sont infestées d'animaux se déplaçant la nuit. Vous descendez du M-113 et vous laissez choir sur le sol. Vous reprenez donc votre poste de garde en toute quiétude.

Allez au **233**.

53

Quelle drôle d'idée vous avez eue, de vouloir monter la garde alors que vos réserves de cartouches étaient épuisées. Vous ne pouvez que constater la violence de l'affrontement, impuissant. Une balle qui fuse au-dessus de votre tête vous rappelle que ce n'est pas un spectacle de kermesse. Vous réagissez instinctivement en vous plaquant au sol.

Allez au **554**.

54

Vous vous saisissez de votre fusil d'assaut, rangez votre gourde et sautez hors de votre refuge. Un sprint vous fait rattraper le M-113 qui, se voyant suivi, a ralenti. Puis, il stoppe net pour vous laisser monter à son bord, avant de remettre ses moteurs en marche aussitôt après. Arrivé là, vous êtes accueilli par le sergent Sud-vietnamien qui commande l'équipage. Vous êtes désormais implicitement intégré à la Compagnie du Capitaine Ba, qui comprend treize engins similaires à celui que vous venez d'emprunter. On vous tient rapidement au courant des événements récents dans un anglais approximatif. Le Capitaine Ba a reçu l'ordre de soutenir votre Compagnie d'origine (hélicoptée) et d'enchaîner par une attaque frontale contre le village d'Ap Bac, à l'Est de votre position actuelle.

Rendez-vous au **148**.

55

Vous avez pris la bonne décision. Le traître peut utiliser la même tactique que vous précédemment, c'est-à-dire la grenade. A cet effet, vous vous êtes barricadé à la hâte derrière une planche de bois qui faisait office de table. Vous vous êtes placé le plus loin possible de la trappe, dans une partie obscure de la pièce. Comme prévu, un projectile franchit l'entrebâillement du panneau. Vous vous recroquevillez, les bras sur votre tête. La déflagration vous assourdit partiellement et fait vriller de multiples débris, dont certains vous blessent légèrement. La poussière n'est même pas retombée que vous vous mettez en position de combat. Par delà la fumée, vous pensez voir apparaître une chaussure de toile sur le barreau le plus haut de l'échelle.

Vous mitraillez (il va sans dire que ce choix induit qu'il vous reste des munitions) (83) ?

Ou vous attendez encore (491) ?

56

Beamer est à l'opposé de votre position. Vous l'interpellez...

Le temps qu'il vous rejoigne, le fuyard est déjà loin. Après une courte réflexion, vous décidez ensemble de vous replier vers votre camp de base. Vu l'heure tardive, la fatigue accumulée, et les dangers des sous-bois, vous n'avez pas d'autre choix.

Allez au 444.

57

Vous obtempérez. Handicapé par votre blessure, vous vous saisissez douloureusement de votre arme. A mi-chemin, votre compagnon est stoppé par un claquement sec. Il pivote alors vers vous, et pousse un cri à votre intention. De son index, il vous désigne une direction. Vous tirez alors sans discontinuité, approximativement vers la cible en question, et usez vos dernières cartouches. Vos rafales ne font probablement pas mouche mais elles s'avèrent diablement dissuasives.

Une fois votre chargeur épuisé, vous vous remettez à l'abri. Quand vous réapparaissent, c'est pour voir votre ami courant vers vous, et transportant tant bien que mal un autre parachutiste. Ce dernier est atteint à la cuisse. Tous deux parviennent à regagner votre emplacement. Vous aidez à poser un garrot pour contenir l'hémorragie. Gagnez 1 point <Succès> pour avoir participé à ce sauvetage héroïque.

Continuez au 372.

58

Vous tirez une rafale courte de 5 balles (il faut les soustraire de votre feuille d'aventure), qui déchirent une rangée de feuilles dans un crépitement sourd. Puis un silence. Vous vous relevez méfiant. Il n'y a pas de réaction. Vous venez sans doute de tirer sur un quelconque animal de la faune vietnamienne. Après avoir acquis la certitude qu'il s'agissait d'une fausse alerte, un lieutenant vietnamien appartenant à la Compagnie se rapproche de vous, et, dans un anglais approximatif, vous exhorte à vous calmer. En outre, vos tirs aléatoires ont certainement permis à l'ennemi de mieux localiser votre Compagnie. Vous perdez 1 point <Succès>. Et ne tirez plus sur une cible avant de l'avoir clairement identifiée ! Penaud, vous revenez sur vos pas, et vous vous couchez sur le sol, en position d'attente.

Rendez-vous au **151**.

59

Le déluge de feu est terrible. Dans le brouhaha des armes et des cris, vous reconnaissez le bruit de deux mitrailleuses ennemies de calibre 7.62, placées à deux extrémités, et donc utilisées en feux croisés. Dans un premier temps, vous ne voyez aucun homme de votre Compagnie riposter. Chacun d'eux est immobilisé par la peur qui a pris possession de leur corps. Leurs carabines US M1 demeurent muettes. L'un d'eux semble définitivement statufié, probablement mort, le visage figé contre le sol. Un autre exprime un rictus tordu par la douleur. La plupart des hommes valides se sont postés à l'abri, derrière des monticules de boue. Il vous faut prendre une décision.

Vous pouvez riposter par rafales saccadées, avec une grande prudence, en vous mettant à couvert rapidement après, en allant au **305**.

Vous pouvez ne pas prendre de risques, et donc rester abrité, en vous rendant au **610**.

Vous pouvez enfin reculer en rampant discrètement, et ne plus vous exposer en première ligne. Allez alors au **7**.

60

Vous vous ruez sur votre ennemi sans réfléchir davantage. Celui-ci, surpris par cette attaque, n'a pas le temps de manipuler son arme. Vous le projetez avec force contre un mur. Sa tête cogne violemment, ce qui vous donne deux secondes de répit.

Vous vous redressez, reculez d'un pas et allez au **295**.

61

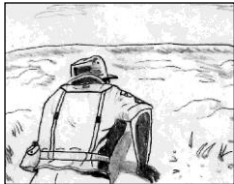
Vous faites mine de déposer les armes. Tout à coup, vous faites volte-face. Mais vous souffrez d'un désavantage déterminant. Vous ne connaissez pas la position exacte du Viêt-Cong. Et vous n'êtes pas Billy the Kid. Votre adversaire qui a son pistolet braqué sur vous, n'a qu'à appuyer sur la détente. Il a donc tôt fait de vous abattre d'une balle dans le cœur, tandis que vos balles à vous se perdent dans les murs. Adieu !

62

Vous rampez en alternant un rythme très lent, aux aguets, avec des mouvements plus rapides, pour échapper aux yeux d'éventuels observateurs ennemis. Parfois, une balle qui siffle à proximité vous stoppe net. Vous vous cramponnez à la terre et essayez de vous fondre avec le décor. Vous ne repartez qu'après vous être assuré que le projectile ne vous était pas destiné.

Vous parvenez enfin à vous glisser aux pieds de la digue ennemie, sans être vu. Vous remerciez votre bonne étoile pour son aide. Ce parcours solitaire, d'une centaine de mètres, sous le feu ennemi - et ami - aura été terrifiant pour vous. Mais votre angoisse atteint maintenant son paroxysme et fait tressauter votre cœur de douleur, car vous êtes au 'pied du mur', au sens propre comme au figuré. Vous êtes dans l'obligation de poursuivre votre conduite héroïque.

Vous savez que, **à quelques mètres de vous, derrière le muret, se trouve une mitrailleuse**, servie par au moins deux Viêt-Congs.



Vous devez agir très vite, avant d'être repéré.

S'il vous reste au moins une grenade, vous pouvez la lancer par dessus votre épaule, en allant au **348**.

Vous pouvez aussi charger par surprise à la mitraillette, s'il vous reste des munitions. Allez alors au **544**.

Si vous n'avez plus aucun chargeur approvisionné et plus de grenades, votre situation est désespérée. Dans le meilleur des cas, vous serez fait prisonnier. Quoiqu'il en soit, cela mettra un terme à votre aventure et vous perdez de ce fait tous vos points <Succès> éventuellement gagnés.

Le sujet est rapidement fouillé. Il est vêtu d'une chemise ample et d'un simple pagne. Il transporte un hamac, une toile de tente, une gourde d'eau bouillie, une petite réserve de riz précuit ainsi qu'une lampe à pétrole. A part le fusil, introuvable, force est de constater qu'il porte sur lui l'attirail type des combattants Viêt-Cong. Il est donc rapidement interrogé par un de ses compatriotes appartenant au camp adverse. A force de le harceler psychologiquement, il finit par avouer ce qu'il sait. A environ un kilomètre au Nord, les dernières positions retranchées Viêt-Cong sont en passe d'être évacuées. Votre groupe décide donc de s'y rendre, tandis que deux hommes sont chargés d'escorter le prisonnier vers l'arrière.

Entrenez-vous, avant cela, d'apporter votre grain de sel à l'interrogatoire et donc de le prolonger quelque peu sur votre initiative (144), ou laissez-vous les parachutistes faire leur besogne (373) ?

64

Vous vous ruez sur votre adversaire, et d'un plongeon rapide, vous le faites basculer à terre sans grande difficulté. Son faible état physique ne vous oppose guère de résistance. Sans vous laisser apitoyer, vous le bâillonnez en lui enfonçant un de vos avant-bras dans la bouche, tandis que vous lui assénez des coups de pierre à la tête avec votre bras libre.

Allez au 309.

65

L'après-midi suit son cours, avec un bruit de fond permanent de bombardements et de crépitements saccadés. La radio à côté de vous confirme que le village d'Ap Bac est le théâtre d'âpres combats. Vous apprenez que les blindés M-113 ont été au cœur de la bataille. Cependant, en dépit de cette débauche de moyens, aucune force d'attaque n'est parvenue à enfoncer les lignes ennemies. Vous en êtes consterné.

Votre montre indique 18h00. Une demi-douzaine d'avions C123 larguent un bataillon de parachutistes vietnamiens, à 1 km au Sud-Ouest de votre position. Leur largage est suivi d'un redoublement de crépitements lointains. Vous redoutez que certains de ces nouveaux combattants ne se fassent harceler par des armes à feu depuis le sol, avant même d'avoir atterri.

A 19h00, la nuit commence lentement à tomber. La radio vous confirme que les parachutistes ont commencé à traquer l'ennemi, pour le forcer à reculer.

Si vous décidez de vous rapprocher d'eux, en sortant de votre abri, rejoignez le 75.

Vous pouvez également continuer à attendre. Rendez-vous alors au 255.

66

Vous parcourez des yeux chacun des arbres de votre environnement proche. Il n'y a pas de silhouette suspecte. Par contre, un mouvement rapide attire votre attention au niveau du sol. Mais il est trop tard. Un Viêt-Cong se tient accroupi devant vous et il vous a déjà ajusté. Il n'a plus qu'à presser sur la détente pour que vous vous effondriez sur le sol, sans vie. C'est la fin de l'aventure pour vous.

67

Dans la panique, vous courez plus ou moins adroitement.

Si le mot {« blessé »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **322**. Sinon, dirigez-vous vers le **289**.

68

Vos membres vous font souffrir. Quant à votre tenue, elle est maintenant dans un état tellement déplorable qu'on ne distingue plus la couleur originale de la toile de coton de votre uniforme.

La lassitude vous gagne à chaque instant un peu plus. La fatigue également. Vous épongez votre front d'un revers de manche. Un croisement réveille quelque peu votre attention.

Suivrez-vous l'Est (**418**), le Sud-Est (**178**) ou le Nord-Ouest (**251**) ?

69

Les différentes coutures de sa tenue sont passées au peigne fin. Dans une poche cargo, vous faites LA trouvaille. Un papier, a priori anodin, porte la mention '*toi mat*' (hautement secret). Il contient une liste de contacts. Ce sont des noms suivis de libellés de Régiments Sud-vietnamiens. Vous avez en votre possession les identifications d'une bonne vingtaine d'espions, ralliés à la cause Viêt-cong. Ce document vaut de l'or. Vous l'emportez, en le conservant précieusement. Dans le même temps, vous empochez glorieusement 5 points <Succès>. Vous ne pouviez pas faire mieux pour changer le cours de l'Histoire. Inscrivez le terme suivant sur votre feuille d'aventure : {« Exploit : 454 »}.

Allez au **215**.

70

La plupart de vos compagnons d'armes qui sont dans votre secteur ouvrent le feu simultanément. Ceci a pour effet immédiat de faire reculer

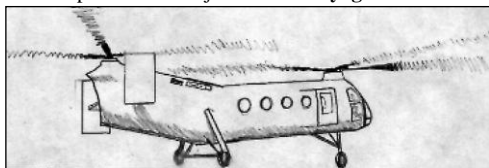
l'ennemi. Définitivement cette fois. Il s'est volatilisé, à la faveur de la nuit, en direction des sous-bois, vers l'Est.

Allez au **300**.

71

Nous sommes au petit matin du 2 janvier 1963, pendant la saison sèche. Les pilotes des voilures tournantes se sont levés à quatre heures. A Tan Hiep, la brume est très épaisse. De plus, les pales d'hélicoptères sur le départ soulèvent une poussière tourbillonnante. Dix appareils H-21 « Shawnee » vont transporter votre Compagnie, puis les deux autres Compagnies lors d'autres rotations. Vous posez votre pied dans l'un d'eux, saluez le mitrailleur arrière, et vous asseyez parmi les fantassins vietnamiens. Leurs visages témoignent d'une grande anxiété. Au brouillard matinal s'ajoutent les nuages de fumée âcre, issus de gaz d'échappement des destriers d'acier.

Enfin vous décollez dans le vacarme, avec cette appréhension qui ne vous lâchera pas de toute la journée. **Le voyage est monotone.**



Les hommes se font face et restent silencieux. Certains ferment les yeux. Quoiqu'il en soit, le bourdonnement infernal des moteurs n'est pas propice aux conversations. Dehors, le brouillard fait que vous ne distinguez pas grand chose.

A 7h00, l'atterrissage est amorcé, et vous êtes le premier à sauter sur le sol herbeux, votre état de nervosité ayant redoublé

Vous ajoutez votre casquette et vous rendez au **124**.

72

Vous êtes déjà venu dans cette salle, et vous en avez retiré tout ce que vous avez pu.

Enchaînez au **350**.

73

Vous vous précipitez vers le malheureux. Mais, en vous levant, vous vous êtes dangereusement exposé. Une balle vous brise le genou et vous arrête net dans votre élan. Vous vous effondrez lamentablement et vous retrouvez le nez dans l'eau marécageuse. Vous êtes désespéré. Vous êtes seul avec vous-même, et vous vous surprenez à pleurer.

Allez au **582**.

74

Votre blessure va vous handicaper dans votre action. Vous allez devoir viser juste.

Si vous décidez d'attaquer le Viêt-Cong à la gorge, allez au **187**.

Si vous cherchez à atteindre son cœur, allez au **259**.

Si, toujours par derrière, vous pensez qu'un bon coup de couteau dans le dos le mettra hors d'état de nuire, allez au **168**.

75

D'un pas assuré, vous vous dirigez vers ces hommes frais et disponibles. La détermination se lit sur leurs visages. Ils font partie des troupes dites "d'élite". Leur motivation contraste avec la fatigue et la lassitude des fantassins qui vous entouraient jusqu'à présent. Vous entamez donc la conversation avec les nouveaux arrivants, en leur exposant la situation. Le contact est bon. Mais malheureusement, les heures défilent au rythme d'incessantes liaisons radio avec le haut commandement. Ce dernier s'interroge encore sur la stratégie à adopter. Il est maintenant 21 heures.

Allez au **529**.

76

Bravo ! Vous avez terminé la bataille en vie. Vous êtes épuisé moralement et physiquement mais vous êtes bel et bien vivant. Votre aventure s'achève donc ici et il est temps pour vous de comptabiliser les points <Succès> glanés lors de votre parcours.

Bilan des combats :

Cette bataille est un échec total pour les forces pro-américaines. Plus de six cents obus ont été tirés. Cinq hélicoptères (quatre H-21 et un UH-1), ainsi que trois blindés M-113 ont été mis hors de combat. Neuf autres hélicoptères ont été endommagés. 80 Sud-Vietnamiens ont été tués, 120 blessés, sur 3000 hommes au total. Parmi les pertes, on dénombre quatorze mitrailleurs de M-113 Sud-vietnamiens et trois conseillers américains.

(Cet échec cuisant pour les blindés M-113 des forces pro-gouvernementales souligna la nécessité de disposer désormais d'une protection autour de la mitrailleuse de calibre 12.7 mm. Elle prendra la forme de deux plaques blindées soudées autour de l'arme à feu. Cette innovation sauvera de nombreuses vies.)

Le Viêt-Cong possédait six fois moins d'hommes que les Sud-Vietnamiens mais a infligé quatre fois plus de pertes. A sept heures du matin, tous les Viêt-Cong ont réussi à fuir à la faveur de la nuit, dans leur camp de base, à l'Est des hameaux d'Ap Bac et de Tan Thoi.

A la décharge des troupes anti-communistes, les Viêt-Congs étaient dans la confiance du projet de l'attaque. Ils ont eu tout le loisir d'organiser des défenses, composées de trous individuels situés à la base de la végétation. Leurs hommes étaient constitués par le 261^{ème} bataillon Viêt-Cong et une Compagnie du 514^{ème} bataillon, auxquels il faut ajouter des dizaines de partisans locaux. Au final, il y avait 500 hommes préparés au combat, au lieu des 120 estimés.

La bataille d'Ap Bac, le 2 janvier 1963, a souligné les insuffisances de l'armée Sud-vietnamienne, et l'incapacité de la technologie militaire américaine à faire taire un ennemi hautement motivé, camouflé et mobile. Cette insuffisance de l'Etat-Major Sud-vietnamien s'est surtout exprimée via une tactique timorée, un refus de l'affrontement, face à un adversaire qui a pris l'ascendant psychologique. L'exemple le plus significatif étant l'envoi des parachutistes en fin de bataille. Ceux-ci ont été déposés à l'Ouest alors qu'ils auraient dû l'être à l'Est pour couper toute retraite ennemie. La manœuvre à l'Ouest eut pour unique avantage d'éviter des pertes en hommes, unique préoccupation de l'Etat-Major de la 7^{ème} Division de l'ARVN. La retraite de nuit organisée par les VC, via le front Est, totalement inoccupé, se transforma dès lors en une promenade de santé.

A contrario, la bataille a mis en exergue la volonté de combattre du camp Nord-vietnamien.

Cet événement précipitera l'envoi massif de troupes terrestres américaines pour reprendre la situation en main. Celui-ci commencera par le débarquement des Marines, en Mars 1965, à Da Nang.

Bilan du jeu :

Les statistiques de l'aventure, **sur un parcours unique**, sont les suivantes :

- ✓ Munitions : Entre 0 et 265 balles consommées.
- ✓ Grenades : Utilisation théoriquement possible → Entre 0 et 11.
- ✓ Points <Succès> : Entre (-)6 et +22.

Si vous possédez 0 point <Succès> ou moins, allez au **622**.

Si vous avez entre 1 et 5 points <Succès>, rendez vous au **385**.

Si votre total de points <Succès> est compris entre 5 et 10, allez au **296**.

Si vous êtes nanti de plus de 10 points <Succès>, rejoignez le **81**.

Si vous avez accompli une action héroïque qui vaut à elle seule 5 points <Succès>, quel que soit votre score, utilisez la valeur que vous avez dû annoter à côté du terme {« exploit »}, et rajoutez 171 à ce nombre. Le total ainsi obtenu est le numéro auquel vous devez vous rendre.

77

Ouf ! Vous avez fini par atteindre la base de la digue qui vous faisait face depuis la matinée. Votre équipe est à vos côtés et vous suit du regard. Les hommes sont anxieux. Et vous vous dites qu'ils ont de bonnes raisons de l'être. Vous n'ignorez pas que, de l'autre côté du remblai, des troupes Viêt-Cong vous attendent. Il est temps d'échafauder un plan. Deux options s'offrent à vous :

- Vous attaquez à la grenade (s'il vous en reste), et vous rendez au **603**.

- Vous utilisez votre fusil Thompson, et allez au **97**.

Si vous n'avez plus aucune munition, vous restez condamné à attendre. Aussi près des lignes ennemies, vous êtes perdu et votre aventure s'arrête là !

78

La voie est libre vers le Sud désormais. Néanmoins, les détonations provoquées par le combat ont alerté les Viêt-Congs situés à proximité. Il faut vous hâter.

Souhaitez-vous aller au plus vite vers Tan Thoi en allant tout droit (rendez-vous au **452**) ?

Ou préférez vous contourner votre objectif par le Sud-Est, en longeant une digue perpendiculaire à celle que vous venez de franchir, quitte à perdre du temps ? Alors allez au **490**.

79

Vous dégoupillez votre projectile, temporez, et, très habilement, vous visez les interstices qui s'offrent encore à vous (n'omettez pas de déduire la grenade de votre feuille d'aventure). Vous vous couchez. L'explosion manque de faire s'écrouler la galerie au-dessus de vous. Vous êtes heureux de ne récolter que quelques pans de terre. Votre réaction a dû totalement surprendre votre adversaire et vous profitez de son effet en vous ruant sur l'échelle. Vous déblayez l'ouverture à grands coups d'avant-bras.

Le traître est là, devant vous. Il est agenouillé, grimaçant, et se tient la jambe. Son PM repose sur le sol, à proximité. A votre vue, il essaie de le brandir. Vous le prenez de vitesse et le fauchez de plusieurs rafales (soustrayez 10 munitions au total de vos réserves).

Allez au **494**.

Sa précipitation vous effraie et vous ne pouvez pas prendre le moindre risque. Sans la moindre retenue, vous épaulez votre fusil-mitrailleur et lâchez une rafale d'une dizaine de projectiles qui achèvent l'homme. Ce dernier est étalé de tout son long. Une tâche rouge s'élargit à vue d'œil sur son corps et imbibe les draps blancs qui le recouvraient. Il était d'âge mûr, probablement la quarantaine. Sur la table placée à côté de son lit, vous voyez une arme de poing. Vous éprouvez tout à coup beaucoup moins de remords à l'avoir abattu. L'individu qui gît devant vous était sans aucun doute un Viêt-Cong. C'était lui ou vous. Vous imaginez son énorme surprise à voir débarquer un militaire américain en plein cœur de sa tanière. N'oubliez pas d'enlever 10 munitions de votre feuille d'aventure. Et inscrivez le mot {« touché »} sur votre feuille d'aventure.

Mais votre accrochage ne va certainement pas s'arrêter là. Vous bondissez derrière le lit, prêt à accueillir d'autres ennemis en faction dans les environs. A plusieurs contre un, dans un endroit si exigüé, vous ne donnez pas cher de votre peau. Votre cœur bat à cent à l'heure.

Cependant, après des minutes interminables, personne ne vient. Pas un bruit.... Pourtant les détonations ont fait un sacré raffut, amplifié par l'écho de la structure caverneuse de la pièce. Après réflexion, vous concluez, avec un immense soulagement, que les environs sont déserts.

Vous reprenez votre avancée au **345**.

81

Incroyable ! Vous avez été intenable ! L'âme chevillée au corps, vous avez enchaîné les attaques survoltées, et vous avez permis de sauver d'innombrables vies dans votre camp. Ceci n'a pas échappé à votre Etat-Major qui vous remet la « *Distinguished Service Cross* », au cours d'une cérémonie en grandes pompes. Encore bravo !

82

Vos congénères échangent des regards anxieux, et s'aventurent avec une extrême prudence dans la rizière. Un faisceau de lampe torche éclaire les alentours. Il n'y a pas âme qui vive. Et pas de cadavre non plus. Les Viêt-Congs qui vous ont attaqué se sont assurément enfuis sans demander leur reste.

Allez au **562**.

Vous n'hésitez pas une seconde ; vous pressez la détente. Frénétiquement, vous rafalez le haut de l'échelle et le panneau en bois. Vos balles font voler ce dernier en éclats, et prennent de court le traître. Il est touché à la jambe. Sa blessure le déséquilibre et le fait lourdement chuter, en dévalant tous les barreaux de l'échelle. Il règne une telle tension, que vous tirez sans discontinuer et achevez votre adversaire à terre. Ceci vous a coûté 20 munitions (actualisez votre feuille d'aventure).

Allez au **494**.

Trois soldats désignés par le lieutenant prennent de l'avance et disparaissent à la faveur de la nuit. Deux minutes s'écoulent et le peloton reprend sa marche, les lampes éclairant le chemin. L'ensemble du groupe marche en file indienne, au sommet d'une digue. Vous faites partie des hommes de tête. Beamer et vous éprouvez quelques difficultés à suivre le rythme des parachutistes, fraîchement débarqués en début de soirée. Votre regard porte dans le vague et vos jambes ne vous soutiennent que par un réflexe mécanique.

Un claquement sec vous sort violemment de votre léthargie, suivi d'un sifflement aigu qui frôle vos oreilles. Cette balle était destinée à vous ou Beamer. Vous vous plaquez au sol, sans vous poser davantage de questions. Beamer vous côtoie et vous entendez sa respiration saccadée. Dans l'instant qui suit, un engagement éclate, au loin. Il se situe au niveau d'une digue perpendiculaire à la vôtre. Vous distinguez difficilement au moins trois silhouettes. Une à droite, d'où partent des éclairs successifs qui crépitent. Puis une autre, au milieu, derrière le remblai (c'est-à-dire de l'autre côté par rapport à votre position). La troisième forme humaine est aussi derrière le muret et court à vive allure vers la gauche. Un coup de feu sec retentit à nouveau. Il vous semble qu'il provienne du milieu. Vous ne pouvez pas rester indifférent à cette scène :

- Vous visez l'homme de droite (**392**) ?
- Vous visez l'homme au milieu (**435**) ?
- Vous visez l'homme à gauche (**266**) ?

Dans ces trois cas, vous ordonnez à Beamer de vous appuyer et donc de concentrer son feu sur la même cible que vous.

- Vous avez aussi la possibilité de tirer au milieu, sans donner de consignes à Beamer (**284**).

Vous vous plaquez sur la surface du blindé. Des dizaines de détonations retentissent ça et là. Les balles sifflent. Elles vous semblent jaillir de toutes parts. A un mètre de vous, le servent de la mitrailleuse riposte autant qu'il le peut. Tout à coup, une immense douleur vous envahit. En une fraction de seconde, vous localisez l'impact d'une balle au niveau de votre cuisse. Vous vous tenez la jambe afin de neutraliser l'hémorragie. Le fait que vous puissiez bouger votre membre inférieur vous fait dire que le muscle principal de la cuisse n'est pas perforé et que la blessure est relativement superficielle. En effet, après avoir déchiré votre pantalon, vous constatez que la balle a simplement traversé la couche supérieure de la chair. Vous en serez quitte pour une belle cicatrice. Néanmoins, cette blessure est douloureuse et constitue un réel handicap pour vos déplacements futurs. Inscrivez {« blessé »} sur votre feuille d'aventure.

Remettez vous de cette intense décharge d'adrénaline et rendez-vous au **163**.

86

Il s'agit sans doute d'un rongeur. Il se déplace avec une agilité et une vitesse déconcertante. Si bien que vous le perdez rapidement de vue. Vous aboutissez à une digue assez surélevée. Vous jugez qu'il ne serait pas prudent de passer de l'autre côté car vous seriez alors totalement coupé de vos alliés Sud-vietnamiens. Vous repérez néanmoins l'endroit et tournez les talons. Notez {« surélevé »} sur votre feuille d'aventure, accompagné du numéro 166.

Continuez au **478**.

87

Dans une situation aussi extrême, une telle erreur d'appréciation ne pardonne pas. Alors que vous abattez le pourvoyeur de la mitrailleuse, le servent a eu le loisir de se saisir de son calibre 7.62 dévastateur et vous fauche comme un fétu de paille, mettant ainsi un terme définitif à votre aventure.

88

Vu la situation extrême, il est en effet préférable de ne pas prendre de risque quant au résultat de votre tir.

Allez au **497**.

Le cadavre de l'homme que vous avez tué précédemment est toujours là, sanguinolent, entouré par des draps tâchés d'un rouge sombre. Il commence d'ailleurs à régner dans la salle une odeur nauséabonde. Vous vous éloignez rapidement.

Filez au **345**.

Tenaillé par la fatigue, vous partez en éclaireur, une nouvelle fois totalement isolé. Après une cinquantaine de mètres, l'herbe à éléphant laisse place à une zone de sous-bois, puis à une clairière. Vous connaissez cet endroit ! Il y a plusieurs heures, il était gardé par des hommes en armes. C'est la zone du souterrain visité cet après-midi. Décidément, cette journée est un cauchemar sans fin, avec les mêmes scènes qui se répètent inlassablement. Vous avez précisément mémorisé où était l'entrée du labyrinthe et la re-localisez sans peine. Le panneau a été soulevé à la va-vite. Il apparaît clairement que le fuyard s'y est réfugié, peut-être pour récupérer des armes ou des documents. A priori vous ne désirez pas subir à nouveau l'épreuve des tunnels. Pourtant, un instinct, en votre for intérieur, vous pousse à le faire.

Suivez-vous votre tempérament de chasseur forcené (**458**) ou la voix de la raison, qui vous demande de mettre un terme à toutes ces pérégrinations incertaines (**386**) ?

Rapidement, le lieutenant forme des groupes de trois personnes. Il désigne un meneur pour chacun d'eux, et c'est logiquement que vous prenez la tête du trinôme qui vous a été attribué. Le lieutenant termine ses recommandations en ajoutant qu'il déclenchera le signal de l'attaque par trois coups de feu rapprochés. Rompez. Vous prenez position autour de l'emplacement Viêt-Cong. En chemin, un de vos hommes vous confie 20 de ses munitions, car vos réserves sont faibles (rajoutez cela à votre équipement).

Maintenant, vous localisez grossièrement l'endroit où se situe la pièce de mortier ennemie. Allez-vous positionner votre détachement à l'Ouest du dispositif du lieutenant (**272**), au centre (**156**), ou à l'Est (**528**) ?

Les tirs de votre Thompson d'une part et son semi-automatique d'autre part sont quasiment simultanés. Dans l'instant qui suit, vous tombez tous les deux sur le sol. Vous ignorez l'état de l'homme qui vous faisait face, mais

vous savez que vous avez été sérieusement atteint. Et être gravement blessé au milieu des lignes ennemies équivaut à la mort.... C'est la fin de votre aventure.

93

A peine avez-vous lâché une rafale de 5 munitions (à déduire de votre feuille d'aventure), que la tête s'enfonce derrière une digue. Puis tout va très vite. Vous devenez vous-même la cible d'un franc-tireur qui avait su rester discret jusqu'à présent. Une balle transperce votre casquette et la fait basculer à terre. Les quatre œilletons surfilés pratiqués au sommet de votre casquette se voient agrémenter d'un cinquième orifice.

Allez au **587**.

94

D'une démarche hésitante, vous vous frayez un passage à travers les diverses lianes et plantes grimpantes. Soudain, une nouvelle déflagration retentit, suivie d'un sifflement rapide et d'un bruit d'impact contre un tronc d'arbre. Vu la précision approximative de son tir et son angle, votre ennemi se tient à distance. Vous décidez de presser le pas malgré votre cuisse blessée et d'utiliser 20 munitions pour couvrir votre fuite en avant (n'omettez pas de les déduire de votre équipement).

Rendez-vous au **203**.

95

Vous êtes maintenant bloqué par les francs-tireurs Viêt-Cong. Il vous faut une diversion faisant office de couverture pendant que vous vous précipitez dans le village de Tan Thoi. Selon le nombre d'hommes dont vous disposez, vous demandez d'être couvert par :

- 5 hommes ? : votre compteur {« hommes »} retourne à zéro. Allez au **546**.

- 4 hommes ? : ({« hommes »} diminue de 4). Allez au **559**.

- 3 hommes ? : ({« hommes »} diminue de 3). Allez au **104**.

- 2 hommes ? : ({« hommes »} diminue de 2). Allez au **443**.

- 1 homme ? : ({« hommes »} diminue de 1). Allez au **354**.

- Aucun ? : allez au **378**.

96

Handicapé par votre blessure, vous avez le plus grand mal à brandir votre arme blanche. Vous vous ramassez sur vous-même et, le temps que vous soyez en position de combat, l'homme est sur vous. Il souffle comme un bœuf et transpire à grosses gouttes. C'est un parachutiste Sud-vietnamien ! Il est tout aussi surpris que vous de vous voir. Il est visiblement paniqué et cherchait un endroit pour se protéger. Vous avez évité de peu une terrible méprise. Vous rangez promptement votre couteau dans son étui, d'un air faussement distrait.

Allez au **14**.

97

Vous évacuez toute pensée raisonnée de votre conscience, prenez votre courage à deux mains et crispez vos mains sur l'objet dont dépend votre survie : votre fusil d'assaut.

Si le mot {« désorg »} ou {« désorg forte »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **404**.

Sinon, rendez vous au **110**.

98

Quelle mauvaise intuition de votre part ! Le temps que vous dégoupilliez votre projectile, le traître est sur vous, et vous tombez sous ses balles. C'est la fin.

99

Votre idée est saugrenue, mais sait-on jamais. Vous ôtez la goupille de votre explosif et le projetez derrière vous, tout en continuant de courir. Quelques instants plus tard, une déflagration sourde retentit et ébranle la flore environnante. Puis c'est tout ; pas un cri, pas de tir d'armes.... Vous ne saurez jamais quel effet aura eu votre grenade mais vous demeurez sceptique quant à son efficacité réelle (n'oubliez pas de l'ôter néanmoins de votre équipement).

Vous poursuivez votre course au **356**.

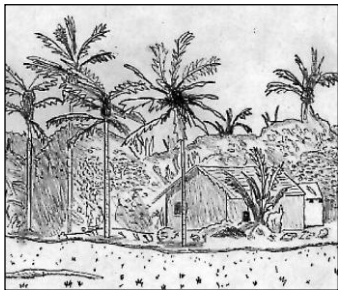
Après un terrible constat, trois de vos hommes gisent, morts ou blessés. L'ennemi composé d'une demi-douzaine d'hommes a été 'éliminé', mais à quel prix ! Pour votre malheur, vous n'avez pas le temps de vous préoccuper de l'état exact de vos hommes qui sont au sol. En effet, il règne une ambiance de branle-bas de combat. Vous entendez les cris d'autres Viêt-Congs situés dans les environs, sonnont le tocsin. N'omettez pas de diminuer votre total {« hommes »} de 3.

Vous vous rendez prestement au **10**.

101

Votre montre indique 15h00. Devant vous, se dressent les premières demeures du hameau de Tan Thoi. Vous vous glissez subrepticement parmi des sortes de cabanes, des paillotes, puis des habitations en bois, quelque peu plus élaborées.

Ces dernières ont été érigées avec des rondins, recouverts de feuilles de lataniers.



Les faubourgs du village sont déserts. Plus loin, vous distinguez une certaine agitation. Les roulements de tambour des mitrailleuses interrompent le silence ambiant par intermittences. Les échos proviennent essentiellement de l'Ouest et, plus faiblement, du Nord.

Vous avancez très discrètement, en profondeur dans le village, longeant les murs de plusieurs bâtiments. Ces derniers sont vides de toute vie. Ils ont été évacués. Ceci doit être l'œuvre du Viêt-Cong, qui avait donc eu vent de la bataille qui allait se tenir ici. En vous rapprochant du centre, vous apercevez le canal reliant le hameau de Tan Thoi à Ap Bac, plus au Sud. Il y règne une intense activité. Des dizaines de partisans Viêt-Cong s'emploient à faire transiter des munitions, des vivres ou des blessés d'un village à l'autre, tels une noria de fourmis ouvrières. Ils utilisent des embarcations sommaires le long du cours d'eau. Au passage d'un avion de reconnaissance ou d'un bombardier, ils s'abritent sous la végétation qui borde le canal et interrompent tout mouvement. Les ennemis sont bien trop nombreux pour que vous tentiez quoi que ce soit. Néanmoins, vous notez un élément troublant. Le flux des munitions va essentiellement du Sud vers le Nord,

tandis que celui des blessés suit le sens inverse. Vous vous apprêtez à faire demi-tour, vers une végétation plus dense, en direction de la rizière où se trouve votre Compagnie. Tout à-coup, vous remarquez qu'un homme est situé à une vingtaine de mètres de vous. Il est seul, à l'écart du canal. Il possède la tenue des cadres Viêt-Cong. Il observe ses hommes, au loin, en fumant une cigarette. Trois choix s'offrent à vous :

- Vous abattez cet homme d'une rafale courte de mitraillette. Allez au **589**. Ceci est néanmoins risqué, vu le tintamarre que cela va déclencher.

- Vous éliminez le Viêt-Cong à l'aide de votre couteau après vous être approché subrepticement de lui. Allez au **153**.

- Vous détachez votre attention de ce personnage et continuez au **619**.

102

Sans grande conviction, vous vous surélevez en prenant appui sur un rebord. De là, vous surplombez les soldats Sud-vietnamiens qui ripostent. Certains mitraillent avec frénésie. Mais vous ne parvenez pas à distinguer leur cible. Vous leur fournissez un appui-feu en grillant quelques cartouches (ôtez 10 munitions à votre équipement). Vos balles se perdent dans l'obscurité. Après un moment, les détonations ne proviennent que d'un seul côté ; le vôtre. Des cris – « Cessez le feu ! » – mettent fin à la confusion ambiante. L'engagement n'a pas duré plus de trente secondes. Des parachutistes Sud-vietnamiens tout juste arrivés en renfort, ratissent le terrain avec des lampes torche. Ils ne trouvent aucun cadavre, mais des traces de pas. En conclusion, votre groupe a été la cible de trois ou quatre franc-tireurs Viêt-Cong, venus harceler vos positions.

Continuez votre marche de nuit au **548**.

103

Vous avancez, toujours aussi péniblement, sur une trentaine de mètres, vous sentez tout à coup un courant d'air froid. Vous savourez ce moment de rafraîchissement, au milieu d'une moiteur et d'une chaleur à la limite du supportable. Le flux d'air est issu d'une petite ouverture au-dessus du conduit. Il s'agit d'une cheminée d'aération. Plus loin, le balayage de votre lampe torche met en évidence de nouveaux chemins possibles.

A l'Est (**41**), au Sud-Est (**182**) et au Sud (**448**).

104

En vous faisant couvrir par autant d'hommes, vous ne risquez rien. Ils occupent suffisamment l'ennemi pour que puissiez sans problème rejoindre les faubourgs de Tan Thoi. Par contre, vous êtes désormais totalement coupé de vos arrières. Les Viêt-Congs se sont rapprochés et il ne sera plus possible pour vos compagnons d'armes placés en retrait de vous rejoindre. Vous devez continuer votre mission, en laissant derrière vous les détonations d'une fusillade nourrie.

Rendez-vous au **21**.

105

10h00. L'inactivité vous pèse. Cela fait une heure et demie que vous avez l'oreille tendue vers la radio, assis, les bras croisés. Les nouvelles sont mauvaises. Au Sud, du côté de la garde civile, Tho a demandé à Dam, le responsable de la 7^{ème} division de l'ARVN, d'envoyer par hélicoptères, les deux Compagnies de réserve stationnées à Than Hiep. Par ailleurs, vous assistez à l'arrivée par la voie des airs de la dernière des trois Compagnies hélicoptérées de votre bataillon. Il faut maintenant rassembler et coordonner les troupes, avant de se mettre en route vers Tan Thoi.

Rendez-vous au **600**.

106

Une fois le projectile dégoupillé, vous marquez un temps d'arrêt de deux secondes, avant de l'expédier d'un geste sûr vers les sentinelles. Vous vous protégez. Sitôt entendu l'explosion sèche, **vous vous extirpez du tunnel...**



...et vous ruez à l'extérieur.

La terre vient à peine de retomber, et la chape de fumée grise se disperse. Vous jetez à peine un regard vers les hommes qui sont étendus à plusieurs mètres de vous. Ils sont tous les deux en vie mais sont choqués, voire gravement blessés. En tout cas, ils ne constituent plus un danger. Aucun cri

d'alerte n'accompagne votre course haletante. Vous plongez dans la végétation et vous vous fondez dans l'environnement (après avoir pris soin d'ôter une grenade de votre équipement).

Il ne faut pas s'attarder davantage à cet endroit. Filez vers le **232**.

107

Pourquoi avoir fait cela ? Personne ne saura si c'est à cause d'une abnégation hors-norme, d'un altruisme défiant toute concurrence, ou par sens du sacrifice. Votre dernière vision est celle de votre ventre arraché. Vous succombez dans un dernier soupir, non sans avoir eu la satisfaction d'avoir sauvé la vie de vos deux compagnons. Un tel geste vous rapportera très probablement la « Medal of Honor », mais cela sera à titre posthume.

108

Vous bondissez par dessus le remblai qui vous surplombait, et, avec une grande appréhension, vous pointez votre arme devant vous. Malheureusement, vous vous êtes relevé une fraction de seconde trop tôt. Un débris de métal volète en tourbillonnant avant de s'écraser sur votre épaule. Ce choc ne vous arrête pas et, à votre grand soulagement, vous et vos hommes n'essuient aucun coup de feu. Les deux grenades qui ont explosé ici ont atteint leur but. La poussière soulevée n'est pas encore retombée. Ceci ne vous empêche pas de distinguer une dizaine de corps qui jonchent le sol. Vos compagnons Sud-vietnamiens achèvent les blessés. En dépit de ce succès, Vous lisez sur leur visage qu'ils sont fortement troublés d'avoir eu à abandonner le corps d'un des leurs, de l'autre côté du muret. De plus, votre blessure - si elle n'est que superficielle - est suffisamment profonde pour vous handicaper. Inscrivez le mot { « blessé » } sur votre feuille d'aventure.

Rendez vous au **10**.

109

Après une avancée d'une vingtaine de mètres, encore une bifurcation ! Vous êtes décidément dans un labyrinthe digne des pyramides égyptiennes. A la différence près que la taupinière que vous fréquentez ne recèle aucun trésor comparable à ceux trouvés dans les tombes des pharaons. Autre différence ; le conduit que vous empruntez ne mesure pas plus d'un mètre de diamètre.

Ce nouveau croisement présente trois directions ; le Nord-Ouest (**147**), le Sud-Ouest (**409**) et le Sud (**239**).

110

Vous bondissez par dessus le muret qui vous surplombait, et, avec une grande appréhension, vous pointez votre arme devant vous. Vous vous trouvez face à face avec deux Viêt-Congs, l'arme en bandoulière, ébahis par votre présence. Du coin de l'œil, vous vous rendez compte qu'ils ne sont pas seuls. Légèrement sur votre droite, un autre fantassin, en position de combat, tient fermement son fusil-mitrailleur. Vous devez agir sans plus tarder.

Si vous décidez de faire demi-tour pendant que vous le pouvez encore, et de vous abriter à nouveau derrière la digue, allez au **581**.

Si vous décidez de mitrailler les deux hommes devant vous, puis le soldat sur votre droite, lors d'un mouvement de fusil en arc de cercle, allez au **201**.

Vous pouvez aussi d'abord concentrer votre tir sur le fantassin sur votre droite. Dans ce cas, allez au **539**.

111

Il est en effet plus sage de rester tapi, face à un tel déluge de feu. Le blessé devra attendre une accalmie avant d'être évacué.

Continuez au **583**.

112

Vous vous approchez suffisamment de votre cible pour être certain de ne pas la manquer. A une vingtaine de mètres, vous lâchez une rafale de 5 balles (à ôter de votre feuille d'aventure) qui l'atteint en plein cœur. Il s'effondre aussi abruptement qu'une pierre. De plus, vous remportez 1 point <Succès>.

Vous jetez un dernier regard vers votre infortuné adversaire et continuez au **203**.

113

Votre geste est étonnant. Sans fondement, vous ouvrez le feu vers une direction approximative. Mais, à votre immense surprise, vous récoltez en retour plusieurs rafales issues de sources différentes. Vous vous plaquez au sol. Autour de vous, l'alerte est donnée, et les fantassins qui vous côtoient ne tardent pas à répliquer. Par une chance insolente, vous venez de débusquer un peloton de combattants Viêt-Cong préparant une attaque. Se sentant repérés, ils préfèrent prendre la fuite de manière désordonnée. N'oubliez pas de déduire 20 munitions de votre équipement.

Rempportez 1 point <Succès> et continuez au **548**.

114

Vous vous précipitez vaillamment vers le - ou les - francs-tireurs ennemis. A votre étonnement, aucune détonation ne vient troubler votre course. Vous priez pour que Beamer ait l'œil sur tout ce qui vous entoure. A hauteur de la digue, vous vous plaquez au sol. Pendant un moment, la peur vous submerge. Que faire maintenant ? Puis, vous contenez vos émotions, vous gravissez le plus silencieusement possible le mur de terre et bondissez brusquement de l'autre côté, vos sens en alerte. A proximité, vous ne distinguez rien. A moyenne distance, un homme fuit vers les sous-bois, au Nord. Il se retourne, intrigué par le bruit que vous venez de faire. Mais, un genou à terre, vous l'avez déjà ajusté. Il s'agit sûrement d'un sniper venant de quitter sa position. Une première salve de vos balles semble l'avoir touché. Puis vous appuyez à nouveau sur la queue de détente pour vous assurer que, définitivement, il ne ripostera pas. Cette action vous rapporte 1 point <Succès> mais vous a coûté 20 munitions (mettez à jour votre feuille d'équipement).

Allez au **382**.

115

Après un terrible constat, deux de vos hommes gisent, morts ou blessés. L'ennemi composé d'une demi-douzaine d'hommes a été 'éliminé'. Mais vous avez dû payer le prix fort pour cela.... En outre, vous n'avez pas le temps de vous préoccuper de l'état exact de vos hommes qui sont au sol. Pour votre malheur, vous entendez les cris d'autres Viêt-Congs alertés, situés dans les environs. N'omettez pas de diminuer votre total { « hommes » } de 2.

Vous vous rendez au **10**.

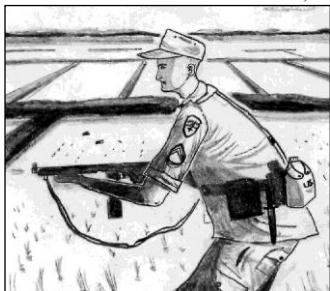
116

Vous avez juste le temps de constater qu'un de vos hommes, en retrait par rapport aux autres, continue de courir à toutes jambes. Votre sang se met à bouillir, et vous lui hurlez de se coucher, et de vous rejoindre en rampant. A votre tour, vous vous plaquez au sol.

Allez au **95**.

117

Une rafale de 5 balles balaie soudainement votre adversaire (pensez à actualiser votre feuille d'aventure).



Fort de ce succès, vous vous retournez pour inspecter les environs. Bien vous en a prit. Un soldat ennemi est en vue, et vous bondissez dans la rizière afin d'échapper à son regard.

Allez au **78**.

118

Votre décision est sage. Même si votre sort à court terme n'est pas enviable. Vous posez votre arme à terre, et, les mains en évidence, vous faites volte-face. Votre protagoniste est tout juste sorti de l'adolescence. Il porte une tunique de paysan et pointe sur vous le canon d'un pistolet. Un rictus retrousse ses lèvres vers le haut. Soudainement, il crie en vietnamien, visiblement à l'intention d'un complice posté à l'étage supérieur. Attention, il faut maintenant faire le bon choix.

Si vous voulez profiter de cette diversion relative (son regard est détourné) pour vous ruer sur votre assaillant, debout à quelques mètres de vous, allez au **511**.

Si vous optez pour l'attente, allez au **487**.

119

La galerie zigzague quelque peu, sans doute pour éviter des parties rocheuses. Mais ces légères courbes n'affectent pas l'orientation générale du conduit. Par moments, vous êtes saisi par des effluves nauséabonds, émanant sans doute d'excréments, d'origine humaine ou animale. Un peu plus loin, vous rencontrez une nouvelle bifurcation.

Si vous optez pour le Nord, allez au **251**.

Si c'est le Nord-Ouest qui vous tente, rendez vous au **196**.

Si vous choisissez de vous diriger vers l'Est, continuez au **178**.

120

Vos premières balles n'atteignent pas votre antagoniste, et, en catastrophe, vous devez prolonger votre pression sur la gâchette, afin d'être certain de le toucher. Le Viêt-Cong s'effondre devant vous. Plusieurs filets de sang s'écoulent de son corps sans vie. Ceci vous a coûté 20 cartouches (à comptabiliser sur votre feuille d'aventure).

Allez au **78**.

121

Rendez-vous au **308**.

122

Votre section se regroupe autour du lieutenant. Il se tient un véritable conciliabule, tout en chuchotements. Tout à coup, une déflagration. C'est le bruit sourd d'un mortier faisant feu. Vous avez été repérés. L'obus ne tarde pas à miauler au-dessus de vos têtes. Vous vous plaquez au sol. Malheureusement, le projectile explose à quelques mètres de vous. Il vous soulève de terre et vous crible d'une volée d'éclats de métal. Vous retombez lourdement dans la rizière inondée.

Estourbi, vous cherchez dans votre corps une douleur trahissant une blessure. Votre bras droit est ensanglanté. Vous êtes aussi touché aux jambes. Vous pouvez à peine vous 'traîner' dans la boue. Plusieurs de vos compagnons d'armes sont dans le même état que vous. La plupart sont secourus. D'autres parachutistes de votre section se dispersent, se couchent à terre et ripostent.

Malheureusement pour vous, vous restez isolé, dans l'obscurité. Des ombres passent, courbées, à proximité de vous, mais n'entendent pas vos geignements de détresse.

Allez-vous rester dans votre coin (**579**) ou tenter de participer aux tirs défensifs (**210**) ?

123

Vous êtes pensif et trop las pour quitter votre place et aider les hommes de votre Compagnie qui s'activent, en contrebas, à essayer de hisser le véhicule blindé au-dessus d'un remblai. Il vous faut attendre quarante-cinq minutes avant que votre M-113 ait complètement franchi le canal et rejoigne les deux engins qui le devancent. Inscrivez le mot {« retard »} sur votre feuille d'aventure.

Puis allez au **533**.

124

Vous êtes à 1 km au Nord de l'objectif ; le hameau de Tan Thoi. La priorité est de sécuriser la zone. En outre, la 1^{ère} Compagnie n'avancera pas tant que la 2^{ème} et la 3^{ème} Compagnie ne l'aurent pas rejointe. Les dix hélicoptères de transport ont re-décollé maintenant, et s'éloignent. Le silence enveloppe à nouveau les hommes dans la brune matinale. Seules quelques voix basses de soldats vietnamiens viennent troubler cette atmosphère pesante. Si vous vous couchez dans l'herbe aux côtés d'un fantassin, lui aussi à plat ventre, allez au **151**.

Si vous voulez vous rapprocher des arbres, en solitaire, vous vous rendez au **5**.

125

Malheureusement, vous ne pouvez pas accéder à sa demande. Vous vous contentez de scruter la noirceur de la nuit. Des coups de feu claquent. Votre compagnon Sud-vietnamien a probablement été repéré. Vous le voyez bondir pour échapper aux balles. Puis, il fait de grands signes du bras à votre intention. Il reprend ensuite sa progression par un sprint effréné et vous finissez par le perdre de vue. D'autres détonations résonnent. Le parachutiste ne réapparaît pas, même après plusieurs minutes. Vous ne saurez pas, dans l'immédiat, comment s'est terminée son opération de sauvetage. Peut-être a-t-il déniché un abri à côté de son frère d'armes blessé ?

Songeur, vous continuez au **227**.

126

Vos paupières sont lourdes, mais vous parvenez à rester concentré sur la petite digue qui vous fait face. Bien que, en pleine nuit, vous ne distinguez pas grand chose.

Un oiseau nocturne plane au-dessus de vous, et c'est en essayant de suivre son vol que, par hasard, vos yeux se posent sur une ombre, fugace, qui disparaît aussitôt à la faveur de la nuit noire. Cela s'est passé à une cinquantaine de mètres.

De multiples choix se proposent à vous :

- Vous hurlez "Qui va là ?" (**42**).
- Vous vous levez pour aller avertir le commandant de bord qui dort à l'intérieur de son véhicule (**441**).
- Vous tirez dans la direction du mouvement suspect (s'il vous reste des munitions) (**113**).
- Vous vous déplacez en marchant pour vous rendre compte par vous-même (**540**).
- Vous n'y prenez pas garde, et n'entrenez rien (**233**).

Vous prenez votre courage à deux mains et marchez précautionneusement en direction des échos de la bataille. Cela fait longtemps maintenant que vous avez ôté le cran de sûreté de votre PM. Vous êtes paré à attaquer. Bientôt, le tumulte ambiant et les déflagrations des coups de feu, sont tels qu'ils vous autorisent à user de votre mitraillette sans que l'ennemi soit alerté. Vous progressez à pas de canard dans les sous-bois qui bordent l'Ouest de Tan Thoi. La voûte de feuillage laisse peu à peu la place à l'herbe haute. A travers la végétation, vous apercevez maintenant la rizière inondée. Des gerbes de fumée blanche s'élèvent du sol au loin. Derrière vous, c'est de la fumée noire qui s'échappe des paillotes en feu, après le passage des bombardiers ou la chute des obus de l'artillerie alliée. Des avions de reconnaissance et d'attaque sillonnent encore le ciel par moments, principalement au-dessus d'Ap Bac.

Vous vous concentrez à nouveau sur le paysage qui vous fait face. Les pieds dans l'herbe drue, vous ne pouvez pas avancer davantage, parce que, au loin, une rangée de Viêt-Congs est de dos, derrière une des digues qui composent la rizière. Vous restez à l'abri de la zone buissonneuse, en maintenant une distance d'une dizaine de mètres avec la rizière. Des bruits de pas venant de plusieurs personnes piétinant le taillis, derrière vous, vous font sursauter. Que faites-vous ?

Si vous choisissez de ramper sur une certaine distance jusqu'à atteindre un buisson dense, allez au **327**.

Si vous préférez reculer juste légèrement, parmi les herbes hautes, suffisamment pour rester invisible à leurs yeux, mais tout en pouvant continuer à observer leurs mouvements, allez au **287**.

Votre fusil-mitrailleur crépite, consommant une rafale de 20 balles (n'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure). Voyant cela, le servent de la mitrailleuse de calibre 12.7 mm située au sommet du M-113 vous imite. Le bruit de marteau piqueur qui s'ensuit vous irrite les oreilles, mais il est le bienvenu. Ce feu combiné a le mérite de calmer les ardeurs de vos assaillants. Gagnez 1 point <Succès>.

Le mot {« retard »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ? Si oui, allez au **304**. Sinon allez au **532**.

Votre position allongée vous procure un soulagement sans nom. Vous trouvez sans peine le sommeil, malgré le stress, et les images violentes de la journée que votre esprit ressasse.

Vous pensez avoir dormi une heure environ, lorsque vous êtes réveillé par Beamer qui vous remue l'épaule, affolé. Il vous chuchote : "Réveille-toi, il y a un tigre". Encore engourdi, vous observez votre compagnon. Il a son arme pointée vers des fourrés proches. Vous tournez alors votre regard et apercevez une masse sombre, à l'allure nonchalante, errant d'un bosquet à l'autre. Il est sorti la nuit, une fois que les hommes ont cessé leur tohu-bohu.

Si vous décidez de courir pour vous éloigner de ce dangereux carnivore, allez au **293**.

Si vous préférez attendre, l'arme au poing, prêt à affronter la bête, allez au **318**.

130

Dix mètres plus loin, vous ne pouvez plus aller de l'avant. Résigné, vous entamez, très difficilement, un demi-tour. Là, un fracas épouvantable vrille vos tympan... et votre corps. Sans rien comprendre, vous vous retrouvez projeté contre une paroi, la tête en bas. Des pieux acérés vous ont transpercé. Vous n'avez pas le temps d'élucider l'ingénieux mécanisme qui a causé votre perte, car vous sombrez très vite dans un coma définitif.

131

Les balles ennemies s'écrasent contre le blindage du M-113 et c'est tout le véhicule qui résonne. Au-dessus de vous, vous n'entendez pas le servent de la mitrailleuse répliquer. Vous vous en inquiétez.

Vous pouvez rouvrir le sas qui vous sépare de celui-ci, en allant au **403**.

Ou bien vous restez sagement assis parmi les soldats Sud-vietnamiens. Rendez-vous alors au **611**.

132

Le mot { « blessé » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas allez au **307**, sinon rendez vous au **290**.

133

Vous errez parmi la végétation exotique. Vous vous fiez à votre boussole pour suivre l'Ouest. Vous l'aviez laissée négligemment dans une poche et, malgré tous les chocs qu'elle a endurés, elle est encore en parfait état de marche.

Cette fois, vous avez l'intention de rejoindre votre camp de base le plus rapidement possible. Vous croisez une piste. Vous l'empruntez sans hésiter, vous risquant même parfois à allumer votre lampe torche pour ne pas dévier du sentier. Le reste de votre parcours dans les sous-bois se passe sans encombre. Une grande partie de vos pensées vont vers Beamer. Votre marche dans la partie boisée dure encore quelques minutes.

Continuez au **391**.

134

Vous ouvrez sans effort la caisse. Cette dernière ne contient que des munitions qui sont incompatibles avec votre fusil. Vous passez votre main dans les douilles, et, vous touchez le fond du contenant, par inadvertance. Après réflexion, celui-ci semble bien haut, par rapport à la profondeur théorique de la caisse. Vous entreprenez donc d'en vider le contenu. Là, vous constatez qu'elle contient bien un double fond. La planche de bois intermédiaire s'enlève facilement. En fait, elle a simplement pour but de compartimenter le récipient. Vous y découvrez à l'intérieur des grenades d'un type particulier. Ce sont des M-18 ; des projectiles fumigènes qui permettent de dresser un écran de fumée en quelques secondes. Un sourire radieux illumine votre visage. Après vous être assuré qu'elles n'étaient pas piégées vous en prenez deux dans votre équipement (n'omettez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure). De plus, notez le nombre 126, à côté de ces deux grenades. Dans votre élan, vous ouvrez aussi la deuxième caisse. Son contenu est identique à la première, mais vous ne pouvez pas vous encombrer d'un équipement trop lourd.

Revenez à votre point de départ, au **285**, et continuez d'être discret dans vos déplacements.

135

Vous progressez prudemment. La boue des rizières s'attache à vos bottes, qui vous se transforment pour vous en véritables boulets. L'air est frais en cette fin de matinée. Le ciel gris ne présage rien de bon. Derrière vous, les moteurs puissants des blindés répandent un bruit de plus en plus faible, au fur et à mesure que vous vous rapprochez du village d'Ap Bac. Vous n'êtes pas persuadé d'avoir pris la bonne décision et réprimez un frisson de malaise. Que faire ici, esseulé, alors que, plus au Nord, des combats ont

éclaté et plusieurs de vos compatriotes sont en difficulté ? A cinquante mètres, se dressent des frondaisons éparses constituées de palmiers, hévéas et autres palétuviers. Vos réflexions sont brusquement interrompues par une fusillade infernale. Les détonations sont multiples mais aucun sifflement de balle ne vient chatouiller vos oreilles. Que décidez-vous de faire ?

- Plonger dans la boue (allez au **578**).

- Continuer votre progression, courbé (allez au **211**).

136

Votre initiative est hautement risquée. Vous devez ramper dans la vase visqueuse et peu profonde des rizières sans provoquer trop de remous. Après une avancée interminable de plusieurs dizaines de mètres, vous êtes suffisamment près pour distinguer la provenance des coups de feu ennemis. A la base des arbres, des éclairs apparaissent parfois. Mais vous n'apercevez aucune silhouette humaine. Vous réalisez soudain que les Viêt-Congs ont dû creuser des trous assez profonds pour pouvoir faire tenir un homme debout, le tout dissimulé du ciel par de larges feuilles d'arbres exotiques. En cas de bombardement ou de fusillade intensive sur les positions de ces derniers, il leur suffit de se baisser pour être complètement hors d'atteinte. C'est très ingénieux. Vous rampez encore en vous appuyant sur les coudes, très prudemment. Cette fois, vous distinguez des formes plus nettes. **Vous êtes à une vingtaine de mètres de la ligne de végétation.** Il vous faut agir vite, avant d'être repéré.



Vous pouvez ouvrir le feu sur le buisson situé devant vous, à travers lequel il vous semble distinguer une tête, mais sans certitude. Rendez-vous au **311**.

Vous avez aussi la possibilité de viser ce qui vous paraît être une mitrailleuse de gros calibre, sur votre gauche. Rendez-vous au **570**.

Si vous décidez de vous attaquer à un franc-tireur, sur votre droite, qui n'a de cesse de rentrer sa tête dans son trou puis de la sortir pour tirer de courtes rafales, allez au **145**.

137

Pris de panique également, vous rafalez à tout va. Le tigre subit un violent mouvement de recul qui le projette sur le sol. Il gît, transpercé de toutes parts. Cette rencontre fortuite ne vous a pas donné le choix. C'était lui ou Beamer. Votre dextérité vous a permis de ne pas atteindre votre compagnon. Gagnez 1 point <Succès> pour lui avoir évité, dans le meilleur des cas, une vilaine blessure. Ce triste épisode vous oblige à prendre des mesures de sécurité pour le restant de la nuit.

Allez au 523.

138

Soudain, vous piétinez une substance rugueuse qui se dérobe sous vos pieds. Votre instinct vous pousse à bondir en arrière. Vous venez d'esquiver un serpent. **Ce dernier est agité par plusieurs contorsions qui traduisent un comportement agressif.**



Vous reconnaissez un bongare, caractérisé par ses rayures jaunes et noires. C'est une espèce particulièrement venimeuse. Vous éloignez définitivement le reptile d'un coup de crosse. Ce genre de rencontres est assez rare. Vous maudissez le sort, et, encore sous le choc, vous reprenez votre route dans les sous-bois, les yeux rivés sur le sol.

Allez au 393.

139

Vous projetez le plus loin possible votre grenade. Elle provoque une explosion retentissante, dans une gerbe d'étincelles. Plusieurs de vos compagnons d'infortune Sud-vietnamiens vous imitent, et, d'autres déflagrations illuminent la nuit noire de leurs éclairs.

Sans forcément atteindre leurs objectifs, vos grenades ont le mérite de réfréner les ardeurs de vos assaillants. Les armes individuelles de ces derniers redeviennent muettes l'instant d'après. Vous ne déplorez qu'un blessé léger dans vos rangs. Votre initiative heureuse vous fait gagner 1 point <Succès>.

Allez au 548.

140

Curieusement, Beamer et vous délaissent une cible facile, pour vous concentrer sur l'individu qui est resté indemne malgré le déluge de feu qui s'est abattu sur son groupe. De plus, celui-ci court diablement vite, et esquive les obstacles naturels comme s'il connaissait par cœur les moindres recoins des sous-bois. Ainsi, il parvient à prendre de l'avance. Vous distinguez encore sa silhouette lorsqu'il s'engouffre dans l'herbe à éléphant. Essoufflé, vous décidez de stopper net. Beamer, plus en forme, le suit encore sur quelques mètres puis s'arrête à son tour. Vous ne pouvez que surveiller du regard le haut de l'herbe qui bouge, trahissant la progression du Viêt-Cong. Tout à coup... plus rien. Il s'est arrêté à une cinquantaine de mètres de vous. Comment procédez-vous ?

- Vous faites le guet pendant que Beamer va en reconnaissance (379) ?
- Vous y allez et Beamer monte la garde à votre emplacement actuel (90) ?
- Vous rebroussez tous les deux chemin (444) ?
- Vous inspectez ensemble le lieu énigmatique où le Viêt-Cong a 'disparu' (12) ?

141

Vous vous apprêtez à quitter ces lieux lugubres lorsque des bruits de pas vous font tressauter. Un homme approche. Lorsque vous découvrez qu'il s'apprête à franchir l'ouverture de l'habitation dans laquelle vous êtes, il est trop tard pour s'enfuir. Il est évident que l'individu a aperçu votre incursion. Sans doute votre blessure qui handicape vos mouvements n'y est pas étrangère. Vos pensées fusent avant l'instant fatidique.... Vous comprenez aussi que le Viêt-Cong ne vous a pas clairement identifié sans quoi son entrée serait plus discrète, et il ne se serait pas présenté seul. Il vous faut réagir maintenant :

Si vous souhaitez, en deux enjambées, vous coller contre le mur jouxtant l'entrée, allez au **517**.

Si vous préférez faire face à l'homme, rejoignez le **294**.

142

Arrivé là, vous constatez qu'une cinquantaine de soldats sont stationnés. Des blessés sont soignés, et d'autres hommes font le coup de feu, en direction de la barre de végétation qui vous fait face. Le bruit des moteurs de M-113 se fait également entendre, ainsi que le tam-tam des mitrailleuses qui les équipent. Ils ont probablement lancé une attaque de leur côté. Vous regrettez d'avoir eu à abandonner votre véhicule blindé protecteur.

Votre montre indique 12h15.

Souhaitez-vous participer à l'engagement avec les soldats qui vous entourent (170) ?

Ou préférez-vous attendre que les tirs ennemis se raréfient, assis dans votre coin, avant de prendre une quelconque initiative (541) ?

143

Rendez-vous au 308.

144

Vous fixez le Viêt-Cong d'un regard malveillant, puis demandez à un parachutiste Sud-vietnamien de traduire : « Quel est le dispositif Viêt-Cong sur place ? ». Le prisonnier évoque alors une demi-douzaine de partisans et, surtout, une pièce de mortier. Vous en prenez bonne note et inscrivez sur votre feuille d'aventure le terme {« information »} suivi du nombre 244. En route vers le Nord, pour déloger l'ennemi !

Allez au 509.

145

Vous ajustez votre tir avec une extrême concentration, puis vous pressez sur la détente. Les premières de vos balles font disparaître le tireur ennemi. Les suivantes soulèvent des gerbes de terre. Pendant ce temps, le Viêt-Cong à la mitrailleuse, sur votre gauche a pointé son arme vers vous et déverse à votre rencontre sa puissance de feu.

Allez au 159.

146

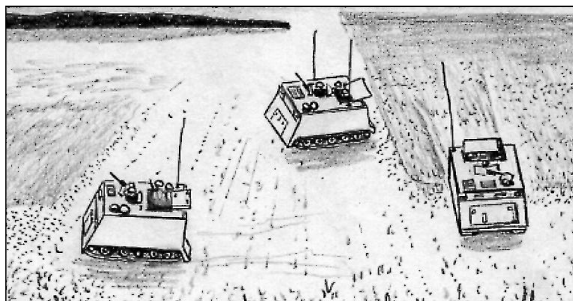
Vous vous rapprochez à toutes jambes de la cavité. Dès lors, vous distinguez clairement la moitié supérieure d'un trou assez profond pour abriter un homme. Vous vous apprêtez à en mitrailler le contenu lorsqu'une tête émerge brusquement. Vous ouvrez le feu pratiquement à bout portant sur votre adversaire... qui a malheureusement le même réflexe. Les coups de feu claquent simultanément. Vous êtes projeté en arrière et vous retrouvez inondé de votre sang. Que vous soyez mort ou grièvement blessé importe peu. Vous êtes perdu. Ici se termine votre aventure.

147

Il règne dans la galerie que vous empruntez une pénombre et un silence inquiétants que seul le rai de lumière de votre lampe torche vient troubler. La faible hauteur du réseau souterrain est telle que vous progressez très lentement.

Après un moment, trois nouveaux chemins s'offrent à vous ; le Nord (252), le Sud-Ouest (41) et le Sud-Est (109).

Les cheveux au vent, vous jetez un œil derrière vous et distinguez une demi-douzaine de transports de troupes M-113. L'assaut contre la rangée de végétation qui cache le Viêt-Cong, commence sérieusement. Hélas, la radio de votre véhicule vous apprend que le Capitaine Ba, Sud-Vietnamien commandant la Compagnie d'engins blindés, vient de tomber dans le coma, suite à un mauvais choc provoqué par un cahot de son M-113. Celui-ci dirigeait la manœuvre dans le véhicule de tête. En conséquence, il s'ensuit une certaine confusion. **Les deux premiers engins progressent chacun de leur côté de manière désordonnée.**

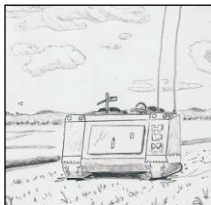


Derrière vous, un autre monte à l'assaut choisissant une troisième direction.

Vous pouvez ordonner au conducteur de votre véhicule de suivre le mouvement, en allant au **282**.

Vous pouvez aussi attendre et laisser l'équipage Sud-vietnamien décider seul, en allant au **433**.

Telles des guêpes au dard fatal, une demi-douzaine de balles sifflent au-dessus de votre tête. Puis "l'orage" se calme. Vous levez les yeux et remarquez qu'un M-113 de votre Compagnie a bifurqué et fait route vers vous. Il ouvre le feu de sa mitrailleuse lourde sur la rangée d'arbres qui vous fait face. **Il est maintenant à une quarantaine de mètres de votre position.**



Si vous choisissez d'aller à sa rencontre en courant courbé en deux, rendez-vous au **398**.

Si vous préférez attendre un peu et rester dans la moitié des rizières, rendez-vous au **231**.

150

Vous pressez le doigt sur la queue de détente, alors que l'individu était très proche de vous. Percuté pratiquement à bout portant, **il subit un violent mouvement de recul qui le projette plusieurs mètres en arrière.**



Toujours handicapé par votre blessure, vous vous traînez jusqu'au corps de l'homme qui vous a surpris dans votre cachette. Il est mort sur le coup.

Horriifié, vous constatez également qu'il porte l'uniforme bariolé des parachutistes Sud-vietnamiens. Vous perdez immédiatement 2 points <Succès> pour cette terrible méprise.

Allez honteusement au **227**.

151

Le fantassin vietnamien à côté duquel vous vous étendez possède un semi-automatique M-1. Il vous adresse un sourire timoré, et reprend sa surveillance des arbres environnants. Vous êtes sur vos gardes, l'index droit crispé sur la gâchette de votre PM Thompson.

Rendez-vous au **198**.

152

Pris d'une folie meurtrière, Beamer et vous, concentrez brutalement et simultanément le feu de vos armes sur les Viêt-Congs. Votre corps tout entier est animé par les soubresauts liés au recul de votre mitraillette. Lorsque vous cessez le tir, votre canon est fumant et encore brûlant. Il vous en a coûté 20 munitions (à ôter de votre feuille d'aventure).

Allez au 17.

153

Vous devez agir vite et avec une précaution extrême. A pas de loup, vous vous faufilez derrière l'homme. Puis, d'un mouvement brusque, vous synchronisez vos mouvements : la main gauche sur sa bouche et la main droite tenant l'arme blanche. L'officier Viêt-Cong s'écroule dans un gargouillis étouffé. Votre action décisive vous rapporte 1 point <Succès>. Dès lors, vous vous employez à éloigner le corps de l'homme du champ de vision de ses camarades. Vous le tirez par le col vers un taillis proche. Par réflexe, vous fouillez les poches du cadavre. Vous ne trouvez rien d'intéressant, excepté un pli dans une enveloppe. Vous le saisissez puis vous recouvrez le cadavre de terre et de quelques feuilles. Après vous être assuré que personne n'ait remarqué votre manège, vous vous éloignez du lieu de votre forfait. Une fois camouflé dans les frondaisons, vous vous adossez à un rocher, puis **vous entamez une lecture attentive de la missive que vous venez de subtiliser.**



Comme vous vous y attendiez, c'est écrit en vietnamien. Mais vous avez des notions suffisantes de ce langage pour comprendre l'essentiel du contenu. Et vous en êtes encore interloqué ! Il s'agit bel et bien de la description précise de l'attaque prévue ce jour contre le hameau d'Ap Bac. De telles informations ne peuvent provenir que d'un traître dans vos propres rangs, issu du cercle des officiers. Il vous incombe donc de démasquer cet individu, que vous avez sûrement dû croiser à l'Etat-Major. Il vous faudra pour cela cumuler des indices.

Dans ce but, vous décidez d'infiltrer l'un des deux hameaux Viêt-Cong. Les deux villages en question permettent, chacun à leur manière, de résoudre l'énigme. Vous parcourrez un seul des hameaux.

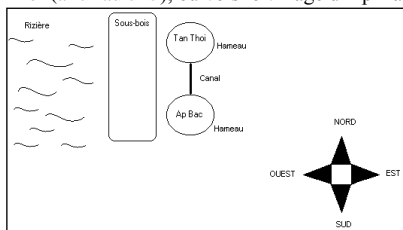
{Note de l'auteur : un indice désigne un numéro. La solution de l'énigme repose sur une addition des différents numéros. Chaque hameau contient des indices. Il est très important de comprendre que l'un et l'autre des hameaux

permettent de résoudre l'énigme. Vous n'êtes donc pas dans l'obligation de visiter les deux villages.

Autrement dit, la somme des numéros liés aux indices trouvés dans Tan Thoi est égale à celle des indices d'Ap Bac.

Par contre, évidemment, un numéro d'indice provenant de Tan Thoi ne pourra pas s'additionner avec un indice trouvé à Ap Bac. }

Après réflexion, choisissez-vous donc de vous diriger vers le village de Tan Thoi (allez au **545**), ou vers le village d'Ap Bac, au Sud (allez au **234**) ?



154

A cette profondeur, l'air est beaucoup plus frais. En outre, depuis quelques mètres, les parois du tunnel se sont considérablement élargies, ce qui vous permet maintenant de continuer debout. Vous progressez néanmoins à tâtons, afin de ne pas alerter un ennemi éventuel. D'autant plus qu'une lumière tamisée émane depuis l'extrémité opposée du conduit. **Vous pénétrez bientôt dans ce qui semble être une chambre.**



Le mot { « touché » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas rendez-vous au **89**.

Sinon, c'est vers le **344** qu'il vous faut aller.

Vous vous saisissez du corps de votre compagnon d'armes, le plus délicatement possible. Vous le hissez sur vos épaules. Ensuite, il vous faut contourner l'ouverture par laquelle le sniper Viêt-Cong était à deux doigts de vous faire passer de vie à trépas. L'instant d'après, vous êtes à l'extérieur de la sinistre carcasse d'hélicoptère. Vous sentez la respiration lente et laborieuse du blessé sur votre nuque. Lentement, vous parcourez encore quelques mètres, à l'abri des tireurs ennemis, avant de le déposer sur une partie sèche qui borde la rizière. Là, vous reprenez votre souffle et constatez avec soulagement que l'état de votre compagnon n'a pas empiré. Mais il a été sérieusement touché et ses blessures nécessitent des soins urgents. L'hélicoptère est à l'Est par rapport à votre position. Au-delà, se situent les frondaisons occupées par le Viêt-Cong. Au Sud-Ouest, vous remarquez un véhicule de type M-113 stationnant dans la rizière. Par ailleurs, vous distinguez les mouvements d'un groupe d'hommes derrière une digue, à l'Ouest. L'un et l'autre doivent posséder du matériel médical avancé. Cependant, votre voix ne porte pas assez loin pour les alerter. Il faut vous en approcher.

Si vous vous dirigez vers le Sud-Ouest, allez au **499**.

Si c'est la direction de l'Ouest qui vous tente, allez au **176**.

Attention, gardez bien en esprit qu'un sniper surveille probablement les parages.

156

Votre trinôme s'approche, à pas de velours, de son objectif. A une cinquantaine de mètres de la position supposée des Viêt-Congs, vous patientez, sans esquisser le moindre mouvement. Puis, trois coups de feu résonnent. C'est le signal donné par le lieutenant des parachutistes. Toute la nuit s'anime alors, de détonations et d'éclairs. Vous participez au feu d'artifices en expédiant plusieurs rafales. Les quelques défenses de la position Viêt-Cong encore en place - mais décousues - n'offrent plus la même résistance que lors de la première attaque. Après une dizaine de minutes de tirs préparatoires, l'ensemble de la section monte à l'assaut. Vous découvrez alors que l'ennemi a déguerpi sans demander son reste. Tout juste a-t-il abandonné quelques obus de mortier. Vous décelez aussi deux cadavres Viêt-Cong jonchant le sol, et deux blessés que votre section constitue prisonniers.

Rempotez 1 point <Succès>, et allez au **594**.

157

Tapi derrière un remblai, vous faites feu sur les assaillants. Ceci vous a coûté 10 munitions (que vous ne manquerez pas d'ôter de votre feuille d'aventure). Visiblement, votre tir a manqué sa cible car vous recevez en réponse un feu nourri qui vous pousse à vous mettre à couvert. Puis vos agresseurs détalent sans demander leur reste.

Rejoignez le **382**.

158

Sur votre conseil, le chef de patrouille accepte donc de rallonger son itinéraire. En conséquence, le groupe décrit un large arc de cercle vers le Nord.

D'abord en milieu de file, vous passez peu à peu en fin de peloton. Vos jambes ne suivent plus. Vous ne tardez pas à être le dernier de l'arrière-garde. Les parachutistes vous lancent régulièrement des regards inquiets. Soudainement, sans crier gare, vos jambes fléchissent puis se déroberent sous votre poids. Exténué, vous venez de vous évanouir brièvement.

Vous terminez le voyage soutenu par les épaules de deux de vos coéquipiers. Le détour de la route de la patrouille - et donc un effort supplémentaire - n'était pas du tout le bienvenu vu votre état de forme. Perdez 1 point <Succès> pour ce choix non judicieux. Il vous faudra plusieurs jours avant de totalement récupérer.

Vous avez néanmoins le mérite de finir les combats d'Ap Bac vivant. Ainsi vous accédez au droit de connaître le bilan de cette journée hors norme.

Allez au **76**.

159

Il vous faut reculer à tout prix. Les balles fusent tout autour de vous et vous avez juste le temps de sauter dans une zone de la rizière où l'eau est plus profonde. C'est une fosse, inconfortable, mais suffisamment évasé pour pouvoir loger votre corps, et pour que les projectiles ennemis passent au-dessus de vous. En revanche, vous êtes totalement bloqué, et l'immersion dans l'eau saumâtre de la rizière vous procure une sensation de froid et de saleté. Vous vous efforcez de ne pas céder à la panique. Une heure passe, jusqu'à ce que votre montre indique 14h30. L'attente est à la limite du supportable...

Transi de froid, vous êtes interrompu dans vos réflexions les plus pessimistes par le bruit lointain des puissants moteurs de blindés. Vous vous retournez et, petit à petit, apparaît devant vos yeux une ligne d'une dizaine de M-113 étendus sur environ cent cinquante mètres. Jamais un tel spectacle ne vous a semblé aussi magnifique. Les silhouettes massives des véhicules

blindés sont maintenant nettes. Elles sont suivies par des fantassins Sud-vietnamiens disposés en éventail. Le vacarme se fait désormais assourdissant. Il s'accompagne d'une fusillade nourrie. Les balles jaillissent de toutes parts et c'est un véritable essaim mortel qui bourdonne au-dessus de vous. Les engins sont maintenant à une centaine de mètres de votre position. Une grande partie d'entre eux ont stoppé leur progression devant la puissance de feu Viêt-Cong. Seuls quelques-uns se risquent à avancer davantage.

Si vous décidez d'aller à la rencontre du M-113 le plus proche de vous, qui n'a pas été découragé par les tirs ennemis, allez au **477**.

Si vous attendez que les M-113 se rapprochent encore de la fosse dans laquelle vous vous êtes réfugié, allez au **209**.

160

Vous préparez votre grenade (à supprimer de votre équipement). Vous contemplez sa forme caractéristique qui lui a donné son surnom : « ananas ». Puis vous ôtez la goupille et attendez quelques secondes avant de la jeter entre vos deux adversaires. Vous vous plaquez ensuite au sol, et, dans le même temps, une explosion déchire l'air. Vous vous redressez pendant que la poussière soulevée retombe peu à peu. Les deux Viêt-Congs ont été mis hors de combat mais ce n'est pas peu dire que l'alerte a été donnée. Inscrivez le mot { « alerte » } sur votre feuille d'aventure. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez vers la trappe.

Allez au **283**.

161

Vous hurlez, hurlez, et hurlez encore : « Cease fire ! ». Par miracle, un Sud-Vietnamien a dû vous entendre et passe le mot à ses camarades. En effet, peu à peu, la fréquence des coups de feu s'amenuise du côté Ouest, jusqu'à ce que les armes deviennent totalement muettes. Ceci, par la même occasion, calme également les vellétés côté Est. Vous profitez de ce calme relatif pour expliquer la situation dans votre langue maternelle, dans une succession de cris. On finit par vous croire car, venant de l'Ouest, deux éclaireurs parachutistes Sud-vietnamiens vont à votre rencontre. De visu, ceux-ci reconnaissent votre appartenance. Ils vous identifient à l'aide de votre bande patronymique, au-dessus de votre poche droite, et votre unité ("US ARMY") brodée de fil noir, au-dessus de votre poche gauche.

Concernant Beamer, les paras ne peuvent rien faire d'autre que déplorer sa mort accidentelle, sans doute due au feu ami.

Effondré, vous allez au **436**.

D'emblée, l'engin qui vous transporte se heurte à un véritable mur de balles qui viennent tambouriner contre son blindage. Le vacarme est assourdissant et fait bourdonner vos oreilles. Vous vous 'tassez' derrière l'écoutille du mitrailleur, ne vous hasardant pas à lever la tête pour observer l'ennemi. Puis, un obus de mortier tombe à quelques mètres de votre véhicule. Trop, c'est trop. Le conducteur du M-113 se décide à reculer. En regardant autour de vous, vous réalisez que les trois autres engins blindés qui participaient à l'assaut ont également abandonné la partie, en entamant une manœuvre en demi-cercle. Votre véhicule est à la traîne. Il fait lui aussi demi-tour, ce qui va faire de votre emplacement à l'abri de l'écoutille, une position découverte.

Vous pouvez vous lever et repasser devant l'écoutille - qui va donc protéger vos arrières - en vous rendant au **462**.

Si vous préférez vous coucher à plat ventre sur le blindé, allez au **85**.

163

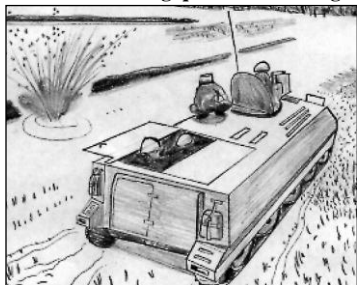
Quelques minutes plus tard, la situation s'est calmée. Votre M-113 rejoint un groupe d'autres blindés. Les hommes de retour du combat soufflent. Ils commentent avec moult gestes ce qu'ils viennent de vivre. Des conversations excitées s'engagent. Certains se répandent en pleurs, à la mémoire de leurs camarades tués, ou simplement par dépit. D'autres écluent de longues rasades d'eau de leur gourde. Les blessés et les morts sont évacués.

Le Capitaine Ba, Sud-Vietnamien commandant la Compagnie d'engins blindés, précédemment assommé par un choc reçu lors d'un mouvement chaotique de son véhicule, vient de reprendre connaissance. Dès lors, il s'emploie à organiser une offensive constructive à l'encontre de la position occupée par le Viêt-Cong. Neuf M-113 ont maintenant convergé vers un point de ralliement, les autres étant immobilisés à l'arrière, enlisés dans la rizière. La progression se fera en ligne, chaque blindé étant distant l'un de l'autre d'une quinzaine de mètres. En outre, chaque peloton contenu dans les blindés sera disposé en éventail, derrière son véhicule respectif.

Il est 14h30 et Ba donne l'ordre par radio de commencer l'assaut. Le vacarme est assourdissant. La rizière n'est que tumultes et gerbes d'eau. Vous contemplez ce spectacle du haut de votre blindé. L'anxiété étreint la plupart des soldats vous entourant. Depuis la matinée, leur moral a été sérieusement entamé. Vous-même, avez été près de craquer, poussé par la tension accumulée lors des derniers combats. Maintenant, le battement de votre cœur s'est presque habitué à ce type de situation. Cette fois, impavide, vous ne ressentez aucune appréhension particulière à l'approche de l'ennemi. Vos pensées sont ailleurs lorsque retentissent les premiers échanges de tir.

Vous ne prêtez non plus aucune attention à l'avion léger d'observation, Cessna L-19 qui vous survole.

Ce sont les gerbes de boue soulevées à proximité par les obus de mortier Viêt-Cong qui vous font réagir.



Vous vous cramponnez à l'arrière du M-113, votre fusil-mitrailleur pointé vers l'avant. Mais vous ne distinguez aucune silhouette ennemie. Les balles de vos adversaires heurtent de plus en plus fréquemment le blindage de votre engin, telles un orage de grêlons mortels. En tournant la tête, vous constatez que plusieurs de vos compagnons d'armes sont tombés.

De rage, vous consommez 10 munitions de votre fusil à destination de cet ennemi invisible (mettez à jour votre feuille d'aventure). Quant au mitrailleur de votre M-113, il est crispé sur son arme et vide chargeur sur chargeur, sans grande conviction. La situation se complique très rapidement et semble tourner à l'avantage du Viêt-Cong. Certains véhicules ont été stoppés, sans doute parce que leurs conducteurs ont été touchés. Un autre fait marche arrière. Une bonne partie des fantassins qui progressaient à côté des véhicules ont fui, ou, dans le meilleur des cas, sont à l'arrêt, couchés dans la rizière. Sur votre droite, un M-113 a peut-être trouvé une faille. Il semble rencontrer moins de résistance que le vôtre, et s'élançe seul, en avance par rapport aux autres, jusqu'à une trentaine de mètres de la ligne de palmiers. Deux fantassins Sud-Vietnamiens suivent le blindé de très près. Ils semblent pétrifiés de peur.

Vous pouvez décider de les rejoindre, en sautant hors de votre véhicule, dans la rizière. Allez au **177**.

Si vous pensez qu'il est préférable de rester juché au sommet de votre M-113, à l'abri, allez au **417**.

164

L'expression du lieutenant trahit une légère déception, mais il est compréhensif. Vous en avez bien assez fait comme ça. Pas rancunier, il vous confie même deux de ses hommes en guise d'escorte.

Rendez vous au **436**.

165

D'une rafale de 5 balles, vous abattez le mitrailleur Viêt-Cong. Le pourvoyeur qui accompagne ce dernier en reste immobile de stupéfaction. Vous le mettez hors de combat avec 5 autres de vos projectiles (ôtez en tout 10 munitions de votre feuille d'aventure). De plus, vous gagnez 1 point <Succès> pour l'efficacité de votre action.

Allez au **78**.

166

Vous vous hâtez de glisser une grenade dans la fente au niveau du sol (n'oubliez pas de la déduire de votre équipement). Puis vous vous couchez face contre terre. Un bruit de rebonds successifs vous confirme que votre charge explosive a bien atterri dans un trou d'une certaine profondeur. Puis c'est la déflagration, sourde, survenant en même temps qu'un cri étouffé et bref. Immédiatement après que le sol ait tremblé, vous vous remettez debout et inspectez le fond du trou, tapissé de terre retournée et encore fumante. Visiblement, votre arme a fait mouche. Un corps inerte repose désormais dans ce qui restera à jamais son tombeau. Gagnez 1 point <Succès>. Vous entreprenez maintenant une 'fuite en avant'. C'est en effet le moment de profiter de votre avantage en effectuant une percée dans la végétation qui vous fait face. Plusieurs balles fusent autour de vous. Certaines viennent frapper les arbres qui vous précèdent. La tension est à son comble.

Si le mot { « retard » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **355**.

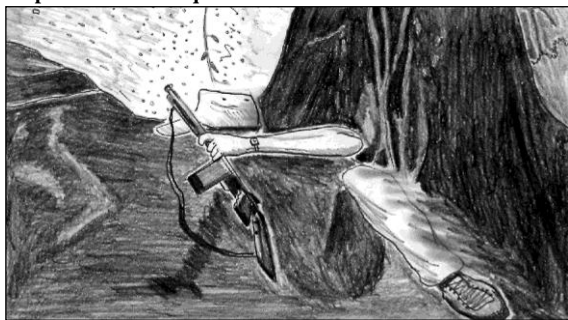
Si ce n'est pas le cas, dirigez vous vers le **260**.

167

Animé par une rage folle et un courage hors norme, vous stoppez brutalement votre sprint. Impavide, campé sur vos jambes, vous faites face à l'ennemi. Vous l'attendez de pied ferme et il ne se fait pas attendre. Sortant précipitamment des buissons, vos premiers poursuivants sont pris de court. Vos balles hachent les feuilles, labourent la terre, et vous voyez au moins deux Viêt-Congs s'affaïsser. Cependant la situation se complique très vite lorsque le reste de vos poursuivants a clairement identifié votre position. Vous récoltez ainsi un essaim de balles. Dans la confusion de la bataille, d'autres agresseurs vous ont contourné. Un projectile vous percute au niveau du pectoral. Vous sombrez très vite dans le coma. Au beau milieu de l'ennemi, c'est la mort assurée...

Sans vous poser davantage de questions, vous plantez la lame de votre couteau dans le dos de votre adversaire. Celui se contorsionne dans un mouvement vain. Il est sur le point de rendre l'âme, mais, dans un ultime sursaut, il parvient à s'égosiller et donner l'alerte. En un instant, le secteur est bouclé par ses compagnons d'armes, et, désespéré, vous devez déposer votre Thompson et vous rendre à l'ennemi. Votre aventure est terminée.

Vous vous enfoncez davantage dans les sous-bois vietnamiens qui entourent le hameau de Tan Thoi. Vous vous efforcez de vous diriger vers le village en suivant le Nord-Est. Votre montre indique 14h45. Votre regard est en alerte maximale. Vous surveillez tour à tour les buissons devant vous, ceux qui vous entourent, et la cime des hauts palmiers. L'épaisseur de la végétation atténue les échos de la bataille qui fait rage au loin. Subitement, un chuintement se fait entendre. Puis **un éclair illumine les sous-bois, suivi d'un impressionnant craquement.**



Vous vous plaquez au sol par réflexe.

Les vibrations du sol vous permettent de mesurer l'ampleur de l'explosion. Des bouts de bois et de la caillasse vous tombent dessus. Vous avez reconnu les effets dévastateurs d'une salve d'obusier. Il doit s'agir d'un tir de harcèlement provoqué par une Compagnie d'appui amie. Malheureusement pour vous, vous êtes au sein des lignes ennemies.

Si, échaudé par cet incident, vous décidez de courir le plus vite possible droit devant vous, allez au **413**.

Si vous préférez ne pas vous emballer et continuer votre progression en haussant simplement la cadence de vos pas, rendez-vous au **197**.

170

Vous n'êtes pas avare de munitions, et vous utilisez 20 cartouches (à déduire de votre équipement) contre ce qui vous semble être des positions ennemies, à la base de palmiers ou autres buissons exotiques. Le canon de votre Thompson en devient fumant. Après quelques minutes, l'intensité du feu Viêt-Cong s'est estompée. Inscrivez le mot {« usure »} sur votre feuille d'aventure.

Rendez vous au **429**.

171

Vous vous ramassez sur vous-même, attentif aux bruits extérieurs. Vous priez pour qu'il ne s'agisse pas d'un assaut en force. Le commandant de bord, initialement installé dans la cabine de pilotage, fait irruption dans votre compartiment, sa radio à la main. Il semble paniqué et vous hurle de faire feu sur l'assaillant. Mais, au moment où vous apprêtez à risquer un œil dehors, les détonations ont laissé place à des injonctions ; "Cessez le feu !" hurlent en cœur les soldats Sud-vietnamiens. L'engagement a duré tout au plus trente secondes, qui vous ont néanmoins semblé interminables. Vous comptez dans vos rangs plusieurs blessés dont un grave. Votre groupe vient d'être harcelé par une petite escouade d'éclaireurs Viêt-Cong qui, une fois l'effet de surprise passé, a pris la fuite. Néanmoins, votre réaction ne vous honore pas et vous fait perdre 1 point <Succès>.

Allez au **548**.

172

Vous vous êtes trompé. Cette ouverture ne débouche pas sur un tunnel. Il s'agit simplement d'une cavité sombre, profonde de simplement quelques mètres. Votre lampe en éclaire le fond. Des inscriptions garnissent les murs. A priori, il s'agit d'un pseudo-plan du réseau de galeries. Mais il semble trop simpliste pour que vous puissiez réellement l'exploiter. Un détail attire néanmoins votre attention. Il y a, à l'extrémité droite du croquis, un carré avec une inscription vietnamienne à l'intérieur. Sous ce carré est dessiné un trait terminé par une flèche vers le bas. Vous mémorisez cette information, sans savoir, pour le moment, exactement ce dont il s'agit. Inscrivez {« Symbole : 301 »} sur votre feuille d'aventure.

Puis, vous faites demi-tour, en allant au **428**.

173

Vous ajustez votre PM et lâchez plusieurs rafales courtes (déduisez 10 munitions). Vos balles se perdent dans la nuit.

Allez au **554**.

174

Vous intégrez un groupe de soldats Sud-vietnamiens installés dans l'eau peu profonde de la rizière, et disposés en cercle. Une bonne partie de l'après-midi passe ainsi, à discuter dans un anglais approximatif. Puis, vous glanez de précieuses informations grâce à leur poste radio. La Compagnie de blindés M-113 a tenté une attaque de front vers 15h30. Mais cette dernière était mal coordonnée, parce que le Capitaine Ba, commandant de la Compagnie, a été assommé par un choc involontaire. Ainsi, les chars ont fait marche arrière. Un M-113 retardataire, qui n'a pas participé à l'assaut passe près de votre groupe. Vous n'hésitez pas ; Avec quelques uns des fantassins de votre groupe, vous montez à son bord. Des balles viennent cogner le blindage de votre engin, par intermittence, vous rappelant que le danger est omniprésent.

Allez au **163**.

175

Vous vous déchaînez contre cette trappe qui ne sera pas la porte de votre tombeau. Des éclats de bois volent dans toutes les directions. Une fois que votre fusil d'assaut a fait son œuvre, vous poussez violemment la planche qui recouvre le panneau. Mais, venue d'en haut, une rafale vous cueille, vous touchant la tête de plein fouet. Vous perdez connaissance et chutez. Votre temps est compté. C'est la fin.

176

Vous vous déplacez courbé, avec une foulée laborieuse, les bottes embourbées dans la vase de la rizière. L'hélicoptère calciné se situe maintenant derrière vous. Après avoir parcouru une cinquantaine de mètres, vous entendez les voix d'un groupe d'hommes abrités derrière un parapet. D'ailleurs, l'un d'eux vous a remarqué et vous fait des signes de la main. Vous hurlez dans un vietnamien approximatif « blessé » puis « infirmier ».

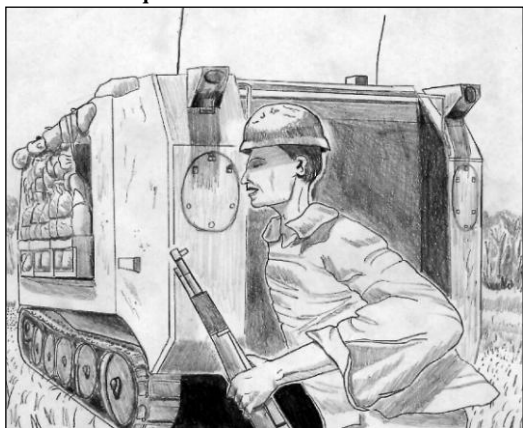
Quelques instants plus tard, deux hommes surgissent hors de la tranchée naturelle et vous emboîtent le pas. L'un d'eux est muni d'un sac médical. Cinquante mètres plus loin, de retour à votre point de départ, vous constatez que l'état du blessé s'est aggravé. Ses yeux sont maintenant clos. Il respire très difficilement. Le premier des Vietnamiens qui vous accompagnait se précipite à son chevet et lui pratique les premiers soins d'urgence, assisté par

le second. Vous suivez la scène des yeux avec une grande anxiété. Au bout d'une dizaine de minutes, le Sud-Vietnamien porteur de la trousse médicale vous adresse un large sourire, tend son pouce vers le ciel en vous disant : « Ok, ok ». Avec un grand soulagement, vous gagnez 2 points <Succès>, suite à la réussite de cette opération de secours. Par la suite, vous aidez les Sud-Vietnamiens à transporter le corps de l'homme. L'individu blessé finit par reprendre conscience. Au moins, pour lui, la bataille est finie. Une fois votre tâche accomplie, vous rejoignez le groupe que vous avez aperçu l'instant d'avant.

Allez au **142**.

177

Vous vous élancez dans la rizière malgré le sifflement incessant des balles. Méprisant le danger, vous êtes littéralement galvanisé par une énergie tirée de votre instinct de survie. Après une course haletante, vous rejoignez les deux fantassins asiatiques. **Ils sont terrorisés, littéralement collés à l'arrière du blindé qui leur ouvre la voie.**



Les autres hommes appartenant à leur peloton ont déjà dû abandonner la partie depuis un moment. Vos deux voisins sont d'ailleurs ébahis de voir quelqu'un apparaître à leurs côtés dans cet enfer. Tout à coup, l'un d'eux, en avançant, jette un coup d'œil au devant du blindé qui le précède et hurle une injonction en vietnamien. Son réflexe est de se blottir derrière le M-113 qui vient de stopper net. Son compagnon fait de même. Vous décidez alors de lancer un regard vers ce qui provoque une telle panique, devant le véhicule. A votre stupéfaction, plusieurs Viêt-Congs sont debout au niveau de la bordure végétale qui est à une vingtaine de mètres maintenant. Ils sont sortis

de leurs abris et s'apprêtent à utiliser des grenades à votre rencontre. Le mitrailleur du blindé, au-dessus de vous, ne donne pas signe de vie. Vous n'avez pas le temps d'aller vérifier s'il est touché ou juste terrifié. Il vous faut agir vite, encore une fois.

Si vous souhaitez simplement vous mettre à couvert, rendez-vous au **592**.

Si vous préférez utiliser votre mitraillette pour faire feu, tout en restant à l'arrière du véhicule, allez au **235**.

Si vous vous réfugiez derrière l'engin blindé et dégoupillez une de vos grenades que vous lancerez au jugé, allez au **407**.

178

Encore un petit effort... et vous atteignez un coude, qui vous fait revenir vers l'intérieur du dédale de galeries. Vous êtes au niveau d'une extrémité du labyrinthe. Si le mot {« maximal »} n'est pas inscrit sur votre feuille d'aventure, rajouter 1 point <Succès> qui récompense les efforts que vous avez dû fournir ainsi que votre témérité. Ensuite, inscrivez le mot {« maximal »} sur votre feuille d'aventure.

Si vous êtes déjà passé ici, il ne faut bien évidemment pas tenir compte de ce qui vient d'être dit (votre total de points <Succès> reste inchangé).

Vous en profitez pour marquer un temps d'arrêt dans votre quête et souffler un peu. Affalé sur un des bords du tunnel, vous songez à la suite des événements. Puis vous grommelez, devant la perspective du long chemin du retour pour retrouver la surface. Bref, il est temps de repartir.

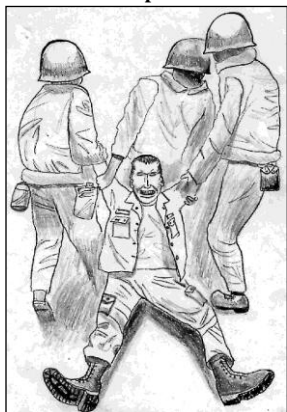
Quel chemin prenez-vous ? Le Nord (**68**) ou l'Ouest (**119**) ?

179

Avec votre seul bras valide, vous jetez votre grenade en direction de vos assaillants. La déflagration, suivie de cris de panique en vietnamien, vous fait penser que l'explosif a atteint son but. Une telle opportunité ne se reproduira pas. Dans la confusion, et légèrement caché par une fumée opaque, vous rampez du mieux que vous pouvez. Vous parvenez à faire trente mètres. C'est suffisant pour que les deux grenades envoyées par vos adversaires en représailles ne vous atteignent que par des gouttes de boue soulevée. Puis, ne voyant pas votre cadavre, les Viêt-Congs ne poussent pas leur recherche plus loin. Ils se hâtent de regagner leurs abris.

En fait, ces explosions successives ont alerté votre Compagnie qui a pressé le pas. Et vous pouvez désormais l'apercevoir à travers le brouillard matinal, dans un immense soulagement. L'émotion vous submerge et vous ne pouvez pas retenir quelques larmes.

Il faut attendre encore dix minutes, jusqu'à ce que **les hommes de tête vous identifient puis vous hissent par les aisselles.**



Vous leur priez de faire vite, car, à cette distance, vous êtes encore une cible potentielle pour les Viêt-Congs en embuscade, derrière la digue qui vous sépare de Tan Thoi. Se sentant découvert, de loin, l'ennemi vous prend justement à partie avec détermination, et c'est dans une cacophonie extrême que vous êtes évacué vers l'arrière. Gagnez 1 point <Succès> parce que vous avez débusqué l'ennemi, tout en préservant votre vie.

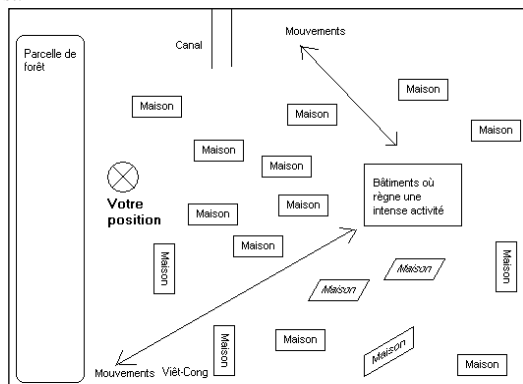
Le fait d'avoir échappé à la mort vous permet de conserver l'intégralité de vos points <Succès> chèrement acquis. Vous avez de grandes chances d'obtenir la purple heart, décoration réservée aux hommes blessés au combat.

Mais la bataille s'arrête là pour vous ; C'est l'hôpital militaire qui vous attend.

180

La situation sur votre M-113 devient périlleuse, tant il est devenu la cible privilégiée du Viêt-Cong. Et soudain, une douleur vous déchire le ventre. C'est votre foie qui a été touché. Vous ne saurez jamais si cette balle est l'œuvre d'un franc-tireur efficace ou d'une balle perdue. En tout cas, le destin a sanctionné votre manque d'initiative. La blessure qui vous a été infligée ne tarde pas à vous être fatale. Votre aventure s'arrête là.

C'est l'occasion idéale pour tester vos jumelles. Dès lors, vous distinguez nettement des individus étendus, blessés ou au repos. D'autres acheminent des munitions dans des embarcations sommaires, via le canal qui mène au village de Tan Thoi. Enfin, vous remarquez de nombreux mouvements de va-et-vient effectués, à pied, entre le centre du hameau (Ap Bac) et sa bordure Ouest.



Visiblement, le vaste bâtiment au milieu du village est le centre névralgique du système de défense ennemi. Ses murs sont en ciment. Pourtant, le nombre de sentinelles ne semble pas impressionnant et aucun soldat ne semble aux aguets. A Ap Bac, l'ambiance semble sereine, comme si le Viêt-Cong était confiant en sa capacité à tenir face à la triple tenaille venant du Sud, de l'Ouest et du Nord. Vous avez sous vos yeux la confirmation qu'il était parfaitement renseigné sur le déroulement de l'offensive Sud-vietnamienne.

Allez au **464**.

182

Les rugueuses parois des galeries rendent vos mains douloureuses. Sous l'effet du frottement prolongé, vos genoux ont transpercé votre treillis et vous font également souffrir. Plus le temps passe et plus votre avancée est laborieuse. La chaleur n'arrange rien, et votre visage ruisselle. Vous l'essayez d'un revers de manche mais la sueur refait surface dans l'instant qui suit.

Au bout d'un moment, votre vue brouillée par la transpiration dénote trois nouveaux passages qui apparaissent, ce qui vous fait quatre options

possibles : au Nord-Ouest (**103**), au Nord-Est (**41**), au Sud-Ouest (**448**) et, au Sud-Est, un chemin qui présente une certaine déclivité, vers les profondeurs de la terre vietnamienne (**408**).

183

Au signal du lieutenant Sud-vietnamien, l'ensemble des parachutistes se lève et avance, l'arme tendue. Puis, les canons aboient et crachent leurs grappes de fumée, dans un vacarme assourdissant qui fait bourdonner vos oreilles. Vous-même, laissez votre index crispé sur la détente de votre Thompson, et grillez ainsi 20 cartouches d'affilée (à déduire de votre équipement). Si vous n'avez plus de munitions, vous envoyez au loin une grenade (à déduire le cas échéant). Si vous ne possédiez rien de tout cela, vous vous contentez de marcher en serrant les dents. Quoiqu'il en soit, une balle ennemie vous frôle.

Puis une deuxième transperce votre jambe... et vous cloue littéralement au sol.

Allez-vous rester terré, prenant votre mal en patience (**579**) ou tenter de faire le coup de feu depuis votre position statique (**210**) ?

Si vous ne possédez plus de munitions, vous êtes réduit à choisir la première proposition (**579**).

184

Vous tendez vos deux mains en avant, paumes ouvertes, en signe de paix. Mais votre vis-vis ne partage pas votre point de vue. Sans proférer le moindre mot, il fouille frénétiquement la surface de la table qui se dresse à côté de son lit. Quand vous vous penchez pour voir de quoi il peut s'agir, il est trop tard. Le Viêt-Cong a déjà saisi son arme de poing, et il vous abat sans hésitation. Ainsi se terminent vos tribulations.

185

C'est avec un fort sentiment d'amertume que vous regagnez vos lignes, les cheveux au vent. Hormis quelques obus de mortier ennemis qui viennent troubler votre chemin de retour, ce dernier se passe sans encombre. Votre véhicule repasse d'un sol herbeux à la rizière, son point de départ. Il parcourt encore plusieurs centaines de mètres avant de rejoindre un couple de M-113. L'un des équipages vient aussi de participer à l'assaut tandis que l'autre est en panne et englué dans la boue. Le premier paraît encore sous le choc, tout comme les Sud-Vietnamiens de votre propre véhicule blindé. Aussitôt arrêté, votre conducteur s'empresse de sortir à l'air libre un de ses compagnons, gravement touché, qui était à ses côtés, à l'intérieur de l'engin.

Quant à vous, tout échevelé, vous descendez du sommet du blindé, avant de rejoindre un groupe de fantassins proches d'une digue. Ils ont l'air calmes et sereins. Certains ne se privent pas de fumer une cigarette. Vous vous efforcez de suivre les conversations dans un langage que vous ne maîtrisez pas à la perfection. Puis, le petit groupe se met en route vers le Nord-Est. En le suivant, vous ne tardez pas à réaliser qu'ils font la jonction avec les trois Compagnies qui occupent le Nord de Tan Thoi. Leurs positions sont en effet plus sûres que l'endroit d'où vous venez. Une fois que la section a atteint son point de ralliement, vous vous asseyez sur une bande de terre humide, parmi les hommes d'un bataillon du 11^{ème} Régiment d'Infanterie Sud-vietnamien (7^{ème} Division).

Rendez-vous au **65**.

186

Vous continuez votre progression dans l'eau boueuse lorsqu'arrive le moment de choisir la direction à prendre. En tant que conseiller américain, vous pouvez peser quant à cette décision.

Allez-vous influencer le lieutenant commandant la section pour qu'il se dirige vers le Nord (**509**) ou l'Est (**573**) ?

187

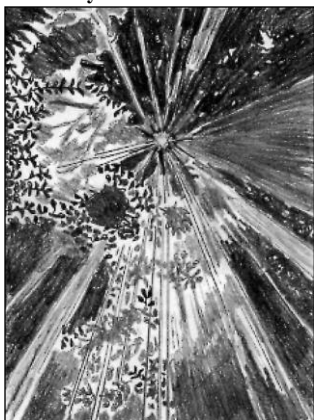
La gorge est une zone vulnérable, et c'est sans difficulté que vous mettez votre adversaire hors de combat, tandis que votre main libre posée sur sa bouche l'empêche de pousser le moindre cri. Il s'affaisse rapidement et vous cachez le corps du mieux que vous pouvez. Cette action rapide et efficace vous rapporte 1 point <Succès>.

Vous continuez votre exploration au **257**.

Le temps que vous ajustiez votre arme, il suffit à votre ennemi de presser la détente de son PM. Il vous prend de vitesse et, sans la moindre hésitation, vous adresse une rafale qui vous est fatale. Ainsi prend fin votre aventure.

C'est avec la plus grande prudence et une tension extrême que vous vous engouffrez dans les sous-bois. En hauteur, la forêt tropicale s'étage parfois sur plusieurs dais de feuillages.

La lumière du soleil, tamisée par cette voûte, vous éclaire légèrement de fins rayons dorés.



Devant vous, de l'autre côté, à plusieurs centaines de mètres se trouve le canal reliant les villages d'Ap Bac et Tan Thoi. Mais, à certains endroits, l'épaisseur de la végétation fait que vous n'y voyez pas à dix mètres. Et les fuyards Viêt-Cong de l'instant précédent se sont probablement réfugiés dans celle-ci.

Vous avancez à petits pas, le canon de votre fusil pointé dans la direction de votre regard. Vous maudissez les brindilles qui craquent et trahissent votre présence. Tout à coup, vous percevez un déclic d'arme à feu qui vous indique une présence humaine.

L'adrénaline jaillit dans vos veines. Vous faites un bond en arrière et...

Vous concentrez votre attention vers la cime des palmiers qui vous surplombent (allez au **66**), ou vous vous concentrez sur les buissons denses sur votre gauche (allez au **586**) ?

Enfin, le calme revenu vous permet de vous décontracter. Vous en aviez sacrément besoin, après la fusillade nourrie que vous avez affrontée, et la vision de tous ces corps raidis et glacés par la mort. Il est 14h00. Au loin, vous percevez le bruit des explosions d'obus touchant un hameau. Visiblement, le capitaine vietnamien de votre Compagnie n'a aucune intention de prendre des risques en lançant un assaut.

Les détonations se sont maintenant estompées. Vous pouvez profiter de l'inattention ennemie pour ramper vers l'extrémité Sud-Est de la digue ennemie, en solitaire. Allez alors au **306**.

Si vous décidez d'attendre tranquillement, jusqu'à ce que l'obscurité recouvre la rizière, rendez-vous au **65**.

191

Des éclairs surgissent un peu partout et illuminent la nuit. Vous êtes au cœur d'une fusillade nourrie. L'obscurité ajoute à la confusion. Parfois, vous reconnaissez un parachutiste progressant par bonds, d'un abri à un autre.



Puis, le front se stabilise, les coups de feu se font plus rares.

Rejoignez le **587**.

192

Vous inspectez les murs en torchis mais ils ne révèlent rien de particulier. En hauteur, il y a une ouverture juste sous le toit, mais, étant dans l'impossibilité de l'atteindre, vous l'oubliez très vite. Vous finissez donc par déguerpir vers votre point de départ.

Allez au **285**.

193

Le temps que vous dégoupilliez la grenade, le sommet d'un crâne apparaît derrière le buisson. Il s'agit d'un Viêt-Cong accroupi qui a déjà braqué son arme sur vous. Votre dernière pensée est une vive rancœur contre vous-même, pour ne pas avoir utilisé l'arme adéquate. Votre aventure est terminée.

194

Vous continuez votre progression parmi les arbres exotiques tout en sachant que le danger peut venir de n'importe où. Vos battements de cœur ont une cadence élevée, et ils ne s'apaisent pas lorsque la végétation se fait plus clairsemée. Vous avez sans doute dévié de votre route parce que ce n'est pas un canal que vous distinguez mais ce qui semble être des habitations.

Vous vous rendez au **101**.

195

Personne n'a connaissance de votre position. Vous êtes condamné à moisir dans ce trou à rats. Votre mort sera douloureuse, distillée par l'effet cumulé de la faim, la soif, et l'épuisement.

196

Un mille-pattes velu vient de passer devant vous. Une expression de dégoût vient troubler votre mine impassible, concentrée jusqu'alors sur la vue qu'offre le faisceau de votre lampe torche. L'instant d'après, dans l'obscurité d'une paroi latérale, la carapace d'un insecte vous frôle la main gauche. Vous en frémissez et ne préférez pas savoir de quelle espèce il s'agissait. Vous suez de tous les pores de votre peau. L'air s'est raréfié depuis que vous avez emprunté ce passage. Pas pour longtemps vous espérez...

Un nouveau croisement apparaît. Il s'agit de faire le bon choix.

Est-ce le Nord (**555**), le Nord-Est (**251**) ou le Sud-Est (**119**) ?

197

Les explosions suivantes ont lieu plus loin vers l'Est, dans le village d'Ap Bac, ou Tan Thoi ; vous n'en êtes pas certain. Il était en effet prévisible que la bande végétale qui sépare les hameaux de la rizière n'était pas une cible pour l'artillerie alliée. Au fur et à mesure de votre avancée, la végétation se fait plus clairsemée.

Vous pouvez décider de presser le pas (**101**) ou de marcher précautionneusement (**230**).

198

Vous êtes en situation d'attente, comme souvent dans cette guerre. Vous maudissez l'Etat-Major qui n'a pas mis à disposition assez d'hélicoptères pour amener le bataillon en une seule fois. Deux Compagnies doivent encore vous rejoindre soit deux rotations pour les machines volantes.

Il est 7h45. Tout à coup, au loin, des coups de feu retentissent, par intermittence dans un premier temps, puis de manière beaucoup plus rapprochée. Vous reconnaissez le roulement de tambour caractéristique d'une mitraillette de calibre 12.7 mm. La bataille fait rage, à quelques kilomètres vers le Sud. Courbé en deux, vous courez vers la radio pour prendre des renseignements. Vous entendez une conversation entre Tho, le responsable des deux Compagnies de gardes civils, et le centre de commandement de l'artillerie. Au Sud d'Ap Bac, les troupes de Tho demandent un soutien. Quelques temps plus tard, vous percevez le bruit sourd des obus touchant le sol.

Rendez-vous au **449**.

199

Cette blessure est la blessure de trop. Vous êtes incapable de tenir debout et c'est en boitillant que vous vous abritez derrière le buisson le plus proche. Mais votre adversaire a réalisé la situation inconfortable dans laquelle vous étiez. Il vous contourne aisément et, dès que son angle de tir lui permet de vous voir, il vous achève de son fusil. Votre aventure s'arrête là.

200

Mu par l'esprit de corps des parachutistes, il n'a que faire de vos remarques, et tout juste daigne-t-il vous lancer un regard agressif. Courbé en deux, il continue ensuite sa course en avant. Du fait de la pénombre, vous le distinguez très mal. Vous devinez qu'il est parvenu à rejoindre son camarade. Puis des coups de feu éclatent. Vous observez des éclairs, des formes se déplaçant... mais rien de précis. Vous ignorez ce qui vient de se passer. Cette question en suspend hantera longtemps votre esprit.

Allez au **227**.

201

En agissant ainsi, vous aviez peut-être en tête les images d'un film de John Wayne balayant une rangée d'indiens à lui seul. Vous venez de faire une grave erreur. Le temps de mettre hors de combat les deux adversaires face à vous, le Viêt-Cong situé à votre droite a eu le loisir de placer son arme dans votre direction. Une balle vous transperce le bras, et une autre atteint votre poitrine. Vous vous écroulez dans la rizière. Vos hommes, sans guide, sont déconcertés. En outre, vous apercevez des renforts Viêt-Cong se rapprocher. Vous fermez les yeux, vous sachant perdu.

202

Vous projetez votre grenade derrière le muret. Deux des hommes qui vous accompagnent font de même. Les trois déflagrations qui suivent font trembler le sol et provoquent un nuage de poussière. C'est le moment que vous choisissez pour bondir de l'autre côté de la digue. Trois Viêt-Congs gisent sur le sol. Si l'un d'eux semble ne plus bouger, les deux autres sont simplement choqués. Ils sont sans arme, et leurs gestes saccadés traduisent une panique non contenue. Tandis que vous hésitez à les achever, leurs compatriotes vietnamiens appartenant à votre Compagnie, ne tergiversent pas, eux, et abattent sans coup férir leurs adversaires. Gagnez 1 point <Succès>.

Si le mot {« désorg »} ou {« désorg forte »} est inscrit sur votre feuille d'aventure allez au **95**.

Sinon allez au **10**.

203

Les échos de la bataille au loin s'espacent. La relative accalmie qui règne depuis quelques minutes est la bienvenue ; Vous étiez à bout de nerfs. Peu à peu, la lumière perce de plus en plus le feuillage des arbres majestueux de la flore vietnamienne. Les buissons hostiles laissent place à une herbe courte. Continuez vers le **101**.

204

Après une courte marche, le tunnel débouche sur une impasse. Etrange. Sur le mur, une inscription est gravée à même la paroi. Il s'agit d'un carré avec un mot vietnamien dont vous ignorez le sens. Ce carré et son contenu vous rappellent-ils quelque chose ? Si oui, vous devriez avoir le terme {« Symbole »} sur votre feuille d'aventure. Rendez vous alors au numéro indiqué, auquel vous aurez rajouté 52.

Si le mot {« Symbole »} ne figure pas sur votre feuille d'aventure, vous faites demi-tour et retournez au **424**.

205

Avec toute votre énergie disponible, vous entamez une course effrénée, de retour vers vos lignes, en direction du Sud-Ouest. Vous faites abstraction des balles qui vous suivent de leur trajectoire tendue, ainsi que des quelques explosions d'obus de mortier qui soulèvent la boue des rizières. Votre tension artérielle baisse en fonction de la distance parcourue. Un quart d'heure plus tard, vous regagnez votre point de départ, avec un soulagement non dissimulé. Les hommes sont abrités derrière une digue. Vous serrez dans vos bras vos compagnons d'armes Sud-vietnamiens.

Allez au **65**.

206

La situation se calme après une vingtaine de minutes. Autour de vous, les blessés sont pansés. Désormais, chaque camp est aux aguets et surveille son vis-à-vis. Il n'est plus question de tenter une attaque généralisée.

Vous pouvez malgré tout essayer de sortir de votre retranchement et avancer seul en rampant. Allez au **62**.

Vous pouvez aussi décider d'ouvrir le feu sur les positions ennemies (s'il vous reste des munitions). Allez au **530**.

Ou alors, vous avez la possibilité de rester à l'abri. Rendez-vous alors au **190**.

207

Vous vous rapprochez ostensiblement de l'ennemi qui vous fait face. A votre grande surprise, il n'oppose aucune résistance et vous distinguez deux ombres silencieuses s'enfoncer dans les sous-bois qui bordent la rizière.

Vous courez à leur poursuite, au **169**.

Vous glissez votre explosif dans l'entrebâillement du panneau en bois, puis le refermez, et vous éloignez de la zone (pensez à déduire la grenade de votre équipement). La déflagration est assourdissante et ébranle tous les murs. Il s'ensuit un cri étouffé suivi du bruit d'un homme se débattant, en se heurtant contre le sol ou les parois.

Vous faites irruption dans la salle, et atterrissez à la base de l'échelle. En effet, un individu tourne sur lui-même, la tête entre les mains, le sang coulant à flot de ses oreilles. Les nerfs à vif, vous l'abattez d'une rafale de cinq balles (actualisez votre feuille d'aventure), ce qui vous rapporte 1 point <Succès>. Toutefois, ce n'est pas l'homme que vous poursuiviez. Il est de taille plus petite, s'apparente à un adolescent, et est vêtu du traditionnel pyjama noir flottant qui habille indifféremment le Viêt-Cong et les paysans.

Si vous prenez le temps d'inspecter la pièce, allez au **273**.

Sinon, après avoir balayé rapidement l'endroit du regard, vous remontez aussi sec à l'échelle en vous dirigeant vers le **480**.

209

Deux blindés M-113 sont maintenant à une quarantaine de mètres. Vous remarquez que le véhicule le plus à gauche est muni d'un lance-flamme à la place de la mitrailleuse standard.

Allez-vous vous diriger vers le blindé de droite (allez au **177**) ou de gauche (allez au **45**) ?

210

Votre initiative part d'un bon sentiment mais vous ne pouvez pas être d'une grande utilité. La douleur vous tenaille et limite vos mouvements. Vous laissez juste dépasser votre tête de votre cachette, ainsi que le canon de votre arme. Vous ne distinguez rien d'autre que des étincelles, quelques chapes de fumée, et des ombres fuyantes et lointaines. Impossible d'affirmer à quel camp elles appartiennent. Un obus de mortier explose à une vingtaine de mètres de votre position, fait trembler le sol et projette une pluie de gravats.

Vous souhaitez continuer à observer le champ de bataille (**18**), ou vous réfugier au plus profond de votre planque (**579**) ?

211

Vous vous baissez, tout en continuant à avancer d'un pas prudent. En vous retournant, vous réalisez que vous n'êtes pas la cible de cette attaque. Vous constatez que des étincelles mettent à rude épreuve le blindage des engins amis, à une centaine de mètres derrière vous. Ils sont tombés dans une embuscade ! Ceci se révèle être en fait une excellente diversion pour vous.

C'est avec la peur au ventre que vous poursuivez votre progression, au **136**.

212

A peine avez-vous marché vingt minutes que vous apercevez votre Compagnie, sous forme d'une file discontinue de fantassins. Ils vont à votre rencontre.



Dieu merci, les hommes ne vous ont pas confondu avec un Viêt-Cong.

Vous êtes étonné de n'avoir pas croisé d'éclaireurs avant le gros des troupes. Le capitaine vietnamien de votre Compagnie se dirige sur vous d'un pas résolu. Il est très nerveux et, dans un anglais approximatif, vous signifie que votre comportement était totalement insensé. Il en référera à l'Etat-Major. Vous perdez 1 point <Succès>.

Allez au **20**.

213

Vous entamez un léger virage à droite avant d'entrer dans les sous-bois qui vous font face. A mi-parcours, vous apercevez plusieurs Viêt-Congs que l'échauffourée a attirés. Vous êtes dans l'obligation d'ouvrir le feu sur eux afin de les tenir à distance. Ceci vous coûte 15 munitions (n'omettez pas de les déduire de votre équipement). Puis, le canon de votre arme fumant, vous reprenez votre course haletante, le cœur battant la chamade.

Rendez-vous au **189**.

214

Vous armez votre mitraillette puis pointez son canon vers votre adversaire. Il s'écroule instantanément, après que vous ayez tiré une rafale courte. Mais le bruit a alerté tout son entourage qui se retrouve en ébullition. Vous avez beau déguerpir à longues enjambées, vous tombez nez à nez avec un Viêt-Cong armé. Celui-ci donne l'alerte et vous êtes rapidement encerclé. Vous ne pouvez que vous rendre. Une angoisse extrême vous tenaille les intestins. Vous ne donnez pas cher de votre peau et vous avez raison. Quoiqu'il en soit, votre aventure est arrivée à son terme.

215

Vous déambulez à nouveau dans les couloirs étroits. Cette fois, c'est sur le chemin du retour. Votre montre indique deux heures du matin. Les nerfs à fleur de peau, vous avancez tant bien que mal. Votre esprit, las, est hanté par une funeste pensée que vous êtes incapable de chasser : Ces instants que vous vivez sont probablement les derniers...

Devant vous, encore et encore des galeries interminables...

Quand enfin vous apercevez la lumière du jour, une émotion intense vous envahit.

Allez au **506**.

216

La technique est simple. Votre section avancera de front, en ligne, comme des tirailleurs du premier Empire, en faisant feu de tous bords. Devant un tel déluge de balles et de grenades, l'ennemi ne devrait pas avoir d'autres choix que la fuite.

Allez-vous vous placer au milieu du groupe (**183**) ou à une extrémité (**503**) ?

217

La radio continue à débiter des ordres et des contre-ordres confus. De ces conversations nerveuses, vous retenez qu'un avion de reconnaissance de type Cessna L19 vient d'effectuer un virage près du sol et qu'il n'a repéré aucune forme humaine. L'ennemi est parfaitement dissimulé. Le pilote de votre 'Huey' a reçu l'ordre de déposer ses fantassins le plus rapidement possible, à l'Ouest du point où l'hélicoptère de transport a été abattu.

Si, avant cela, vous ordonnez au pilote de faire un passage à la roquette au ras du sol en direction des arbres les plus proches de la rizière, volez au **423**.

Si vous vous laissez débarquer, allez au **626**.

218

Le poids de votre arme, ainsi que votre harnachement, commencent à vous peser. Mais vous chassez très vite toute pensée négative et défaitiste de votre esprit, en vous rappelant que c'est un véritable miracle si vous êtes parvenu jusqu'ici, en vie. Vous rencontrez bientôt un nouvel embranchement.

Allez-vous suivre la direction de l'Ouest (154), de l'Est (31) ou du Sud-Est (424) ?

219

Vous vous retrouvez face à deux hommes. Tout se joue très vite et vous n'avez que quelques dixièmes de secondes pour analyser la situation. Il y a le mitrailleur, responsable de son calibre 7.62, et le pourvoyeur de l'arme, qui s'occupe de son approvisionnement en munitions.

Vous pouvez tirer sur le mitrailleur, en allant au 165.

Vous pouvez aussi ouvrir le feu sur son voisin, en allant au 87.

220

Il ne vous lance pas un regard et continue sa route, comme si de rien n'était. Avec un grand soulagement, vous le voyez quitter votre champ de vision. C'était un animal magnifique mais dangereux. Vous ne regrettez pas de vous être mis à l'abri dans votre arbre. Désormais vous redoublez de vigilance et vous ne trouvez plus le sommeil.

Allez au 525.

L'escouade que vous intégrez possède une mitrailleuse de gros calibre. Les deux servants marchent en retrait, prêts à se coucher au sol à la moindre alerte, et 'arroser'. Vous vous placez au milieu de ce cortège spécial. **A pas de loup, vous vous approchez du dispositif Viêt-Cong.**



Un cri interrompt le silence de la nuit. Dommage... l'ennemi vous a repéré avant que vous ne soyez complètement en place.

Rapidement, les armes légères se déchaînent, des deux côtés. Puis, le mortier Viêt-Cong se met en action et le chuintement soyeux des obus est très vite perceptible.

Il ne précède les explosions que de quelques fractions de secondes. Les projectiles s'abattent sur la rizière, l'air est déchiré par une multitude d'éclats et s'emplit de l'odeur âcre de la cordite. De nombreux parachutistes Sud-vietnamiens sont paralysés, amorphes, terrorisés par les explosions. Certains parviennent néanmoins à riposter, mais dans la précipitation. Le principal est de tenir. Et ce, assez longtemps pour que votre attaque fasse diversion, tandis que le second détachement les prend à revers. Une rafale de fusil-mitrailleur projette des gerbes de boue à quelques décimètres de vous. A une dizaine de mètres, un de vos camarades est criblé de plusieurs balles et se tord de douleur sur le sol.

Allez-vous vous exposer pour le secourir (73) ou continuer à vous faire tout petit (111) ?

222

Vos trois prédécesseurs se jettent derrière une digue, à l'abri des regards ennemis. Ces derniers sont situés dans les frondaisons, à l'Est de votre position. Arrivé à leurs côtés, vous vous baissez et analysez la situation. Le ballet des hélicoptères de transport est en passe de se terminer. Mais le constat est terrible. D'où vous êtes, vous distinguez les épaves fumantes d'au moins deux appareils abattus. En fait, la zone de débarquement a été très mal choisie, parce que trop proche des sous-bois qui bordent la rizière. Et personne n'avait imaginé une telle assurance de la part du Viêt-Cong ! Au loin, vous apercevez un important groupe d'hommes avançant baissé, en direction du Sud-Est. Trois possibilités s'offrent à vous :

- Vous rejoignez ce groupe, composé d'une trentaine de soldats Sud-vietnamiens, fraîchement déposés par d'autres hélicoptères de votre Compagnie. Allez au 351.

- Vous restez avec vos trois compagnons qui n'ont pas l'air d'avoir l'intention de quitter leur abri naturel. Allez au **513**.

- Vous prenez l'initiative en solo et foncez seul vers l'Est, à la rencontre de l'ennemi, en profitant de la confusion liée au débarquement hélicoptéré. Allez au **136**.

223

C'est une sorte de caverne. Il n'y a assurément pas âme qui vive. Vous descendez par une échelle rudimentaire assemblée de bois. Le centre est occupé par une table. Cette dernière est couverte de nombreux documents, dont des cartes d'Etat-Major. Il y a aussi quelques annotations. Vous n'avez qu'une connaissance approximative du vietnamien mais l'un des papiers vous paraît très intéressant. Vous parvenez à traduire les mots « Capitaine » et « espion ». Notez {« Indice : 124 »} sur votre feuille d'aventure. Sachez que cet élément est valable quel que soit l'endroit d'où vous veniez (d'Ap Bac ou de Tan Thoi). Non mécontent de votre trouvaille, vous gravissez l'échelle dans le sens inverse et rejoignez la dernière intersection du tunnel.

Rendez-vous au **424**.

224

C'est une terrible lutte entre votre corps et votre esprit qui s'engage. Après une heure, ce dernier est sur le point de capituler. Votre envie de sommeil est en passe de l'emporter sur votre volonté... lorsqu'un bruissement dans l'herbe à éléphant vous injecte une nouvelle décharge d'adrénaline. Une masse sombre en émerge. C'est un grand quadrupède, à l'allure nonchalante, comme un gros chat. C'est un tigre ! Il a dû sortir à la faveur de la nuit, une fois que le brouhaha de la bataille a cessé. Vous saisissez nerveusement votre Thompson. Vous n'avez pas intérêt à rester immobile, parce que le fauve se rapproche de vous.

Si vous pressez sur la détente (dans l'hypothèse où il vous reste des munitions), allez au **617**.

Si vous préférez détalier pour grimper sur un arbre, allez au **280**.

Si vous n'avez plus de balles, vous n'avez qu'une issue : la fuite (**280**).

225

Le lieutenant vous répond d'un rire égrillard : « Vous voudriez que nous gaspillions nos munitions sur de vulgaires bandes de terre ». Il ajoute que la bataille fait rage au Sud d'Ap Bac depuis plusieurs heures, et que le Viêt-Cong n'a pas l'effectif nécessaire pour tenir sur plusieurs fronts. Pour l'officier vietnamien, il faut avancer au plus vite et son choix est irrévocable.

Allez au **49**.

226

Vous ôtez le cran de sûreté de votre arme automatique puis vous progressez ventre à terre, en évitant tout bruit superflu. Enfin, à une demi-douzaine de mètres du Viêt-Cong, vous distinguez sa silhouette se détacher dans le ciel pâle. Vous tenez votre fusil paré. Il vous faut prendre une décision quant à la manière de le neutraliser. Parmi les propositions qui vous sont faites ci-après, une vous serait fatale. Réfléchissez posément avant d'agir.

- Souhaitez-vous utiliser une grenade (allez au **557**) ?

- Si vous préférez ajuster un tir de mitrailleuse en direction de la tête de votre adversaire, allez au **358**.

- Si c'est le dos du Viêt-Cong qui sera la cible de votre fusil d'assaut, allez au **396**.

227

Après une vingtaine de minutes, le temps est à l'accalmie. Le Viêt-Cong ne s'est pas fait débordé par l'assaut des parachutistes. Il a finalement abandonné sa position, mais il a pu le faire en bon ordre, et disparaître à la faveur de la nuit. Pour votre camp aussi, c'est le moment de panser ses plaies. Poursuivre l'ennemi dans les sous-bois obscurs serait suicidaire.

Vous signalez votre présence à un groupe de parachutistes en vociférant. Ne possédant pas de brancard, l'un d'eux vous hisse sur ses épaules. Ceci n'est pas une mince affaire vu sa frêle corpulence. Durant le trajet du retour, plusieurs de ses camarades le relaient.

Rendez-vous au **613**.

228

Vos coups de feu réveillent brusquement Beamer. D'autant qu'il s'ensuit un terrible rugissement et un gigantesque vacarme dans les hautes herbes, comme si un monstre se débattait. Puis les bruissements s'éloignent. Vous avez probablement touché un fauve, et vous l'avez mis en fuite. Votre cœur bat à tout rompre.

Pour le reste de la nuit, Beamer reste éveillé à vos côtés, juchés sur un arbre.

Allez au **523**.

Votre tir a subitement éveillé l'attention de tous les hommes qui vous entourent. La plupart se sont couchés au sol en position de combat, tandis que les autres inspectent l'horizon avec inquiétude. Puis, ne pressentant aucun danger, les fantassins reprennent leur activité précédant les coups de feu. **Certains discutent, d'autres entament une sieste...**



Cette oisiveté vous pèse. D'autant plus qu'au loin résonnent les impacts de votre artillerie sur le village d'Ap Bac ainsi que les échos d'une fusillade. Certains de vos compagnons d'armes sont au cœur d'une bataille loin d'être gagnée.

Tout à coup, des bruits imposants de moteurs se font entendre. Il s'agit d'une rangée de blindés de transport de type M-113, avançant vers vous, à destination de la bande végétale grouillant de Viêt-Congs. L'un d'eux passe à une dizaine de mètres de vous.

Vous pouvez courir à sa rencontre (allez au **54**) ou rester avec les fantassins Sud-vietnamiens de votre Compagnie d'origine (rendez-vous au **65**). Mais vous devez savoir qu'une telle opportunité pour sortir de votre abri ne se reproduira pas.

En prenant le temps de scruter l'environnement pendant votre progression, vous remarquez un étui noir dissimulé par quelques branchages. Il est adossé au tronc d'un arbre. Vous vérifiez qu'aucun piège n'est disposé autour de l'objet. En effet, les Viêt-Cong ont coutume de creuser des fosses recouvertes de feuillage, dont le fond est tapissé de pointes de bambou ou de métal. Enduites d'excréments, ces dernières provoquent des blessures impressionnantes et des infections par la suite. Parmi la palette de pièges à disposition du camp adverse, il y a également la grenade fixée dans une boîte de conserve, dont la goupille est reliée à un fil passant à ras de terre.

Avec une branche morte, faisant office de bâton, vous fouillez le sol à la recherche de ces engins de mort. Rien à signaler. Vous vous saisissez donc de l'étui, sans crainte. Il contient une paire de jumelles. Vous gardez sur vous

le précieux ustensile, et inscrivez le mot {« jumelles »} sur votre feuille d'aventure.

Continuez votre route au **101**.

231

Péniblement, dans l'eau de la rizière, le véhicule se rapproche encore un peu de vous. Puis, le mitrailleur vous hurle quelque chose en vietnamien, que vous entendez à peine. Vous allez à sa rencontre lorsqu'un sifflement aigu vous interrompt, suivi d'une explosion, entre vous et le M-113. A peine l'immense gerbe d'eau est-elle retombée qu'une seconde secousse vous plaque à nouveau au sol. L'engin blindé est la cible d'au moins deux mortiers Viêt-Cong. Paniqué, ce dernier prend la direction opposée et s'éloigne de vous en accélérant au maximum de sa puissance, dans un vacarme assourdissant. Dans la confusion, vous faites également demi-tour, et, à toutes jambes, vous décidez de rejoindre l'abri que vous aviez quitté une demi-heure auparavant.

Allez au **142**.

232

Le reste de la journée se déroule sans autre incident notable. Il est désormais 18h00 passé et vous êtes toujours dans une situation périlleuse, au milieu des lignes ennemies. La lumière du jour décline peu à peu. Vu l'heure tardive, vous décidez de rejoindre la Compagnie débarquée à l'Ouest de Tan Thoi. Mais vous prenez garde de ne pas utiliser le chemin par lequel vous êtes arrivé dans les villages ennemis. Le plus simple, est de repasser par la périphérie Ouest du hameau, en coupant à travers les sous-bois.

D'un profond soupir, vous vous débarrassez de la tension accumulée jusque là. Vous vous attardez quelque peu sur le caractère pittoresque de la végétation vietnamienne. C'est un mélange de clairières paisibles et de bosquets obscurs, reliés par un enchevêtrement inextricable de lianes et de branchages. Les sous-bois répandent toutes sortes d'odeurs, qui vont des parfums les plus agréables aux émanations de pourriture. Quoiqu'il en soit, la fatigue et les vêtements sales qui vous collent à la peau vous rappellent que vous n'êtes pas venu pour faire du tourisme.

Des ronronnements lointains vous font lever les yeux. A travers la voûte végétale aérienne, vous discernez au moins quatre avions de transport. Il semblerait que vous assistiez à un parachutage.

Deux types de parcours sont possibles pour vous :

- En passant par l'herbe à éléphant (*cf lexique*) (rendez-vous au **331**).
- En empruntant une portion d'arbres épais (rendez-vous au **395**).

Dans les deux cas, vous prendrez soin d'éviter les sentiers.

233

Vous somnolez doucement, faisant le vide dans votre esprit. Plusieurs minutes s'écoulent... jusqu'à ce que des coups de feu nourris et proches, vous sortent violemment de votre léthargie. Vous faites un bond. Les balles sont dirigées contre votre blindé.

Allez vite au **536**.

234

Vous cheminez, dissimulé par quelques arbustes, en marchant en canard. Au loin, vous vérifiez que les Viêt-Congs ne se préoccupent toujours pas de l'absence de leur compagnon. Vous vous rapprochez d'habitations d'aspect rustique, construites sur le même modèle, avec de la boue, de la paille et des bambous. Chacune possède un lopin de terre derrière, et, devant, une cour où faire sécher le riz. A l'intérieur, le mobilier est réduit à sa plus simple expression.

Le village est étonnamment calme. Vous remarquez néanmoins qu'un ou deux bâtiments, à l'extrémité Nord du hameau, sont l'objet d'une activité particulière.

Si le mot {« jumelles »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **181**, sinon rendez-vous au **464**.

235

Votre intervention surprend l'ennemi. Vous pressez la gâchette de votre arme jusqu'à ce que le canon brûlant se mette à fumer dangereusement. La pluie de feu et d'acier que vous avez déversée a été dévastatrice. Deux Viêt-Congs ont été fauchés. L'un a été tué sur le coup tandis que le second gît mourant. Vous remportez 1 point <Succès>. Ceci vous coûte également 20 munitions (à reporter sur votre feuille d'aventure). Comme d'autres Viêt-Congs sont présents, en retrait, vous poursuivez sur votre lancée.

Si le mot {« retard »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **46**, sinon rendez-vous au **207**.

L'adversaire avec l'arme légère était en effet le plus dangereux. **Vous l'abattez en premier d'une rafale de 5 balles.**



Puis vous vous tournez vers le mitrailleur qui n'a pas eu le temps de réagir. 5 autres de vos balles le projettent contre le sol. Quant au pourvoyeur de la mitrailleuse, désarmé, il tente de fuir, mais une troisième rafale de 5 balles l'en empêche, définitivement. Ceci vous a coûté 15 munitions, à ôter de votre feuille d'aventure, et vous rapporte 1 point <Succès>.

Vous vous dirigez vers le **78**.

237

Quel dommage que vous ne puissiez pas vous servir de votre Thompson. Les deux soldats ne se doutent pas de votre présence. Involontairement, vous les avez pris à revers. Mais vous êtes malheureusement dans l'obligation de rebrousser chemin.

Réfugiez-vous au **191**.

238

Vous vous précipitez dans ce qui vous paraît représenter un abri idéal. Cependant, une fois sur place, vous constatez avec effroi que la cavité n'est pas assez profonde pour tout votre corps. Vous vous recroquevillez au maximum de vos possibilités ; Sait-on jamais.... Pour votre malheur, un de vos poursuivants passe à proximité de l'arbre. Un cri lancé à votre rencontre vous signifie que vous êtes repéré. Il est désormais inutile de tenter d'abattre votre agresseur, parce que ses acolytes qui le suivent vous le feraient payer très cher. Vous vous rendez, en désespoir de cause. Ainsi se terminent vos pérégrinations.

239

Parfois, la paroi supérieure est tellement réduite que vous devez ramper. Elle est nettement plus adaptée à la corpulence des Vietnamiens, qui mesurent en moyenne un mètre soixante. La galerie suit maintenant un coude à quatre-vingt-dix degrés.

Quelle orientation allez-vous choisir ? Le Nord (**109**) ou l'Ouest (**409**) ?

240

Vous entrez au beau milieu d'une salle dans laquelle il règne un silence inquiétant. Des cartons jonchent le sol. Des armoires sont adossées aux parois. C'est une armurerie. Elle a d'ailleurs été en partie dévalisée, vu l'état de certaines caisses. Les combattants qui s'activent au-dessus de vous se sont abondamment servis. En observant attentivement les divers contenants, vous êtes surpris de reconnaître certains modèles d'armes américaines. Vous remarquez même un chargeur destiné à la mitrailleuse Thompson. Vous le prenez avec un sourire de satisfaction et rajoutez 30 munitions au compteur de votre feuille d'aventure. Inscrivez également le mot { « muni » }.

Continuez au **350**.

241

Il règne la plus grande confusion. **Des balles jaillissent de tous côtés.**



Vous ne savez pas si vous devez craindre plus les projectiles ennemis ou amis.

Mais comment réagissez-vous ?

- Vous ouvrez le feu droit devant vous, d'où vous semblent provenir les coups de feu ennemis (si vous n'avez pas épuisé tous vos chargeurs) (**173**).

- Vous visez plutôt à droite de cette zone où vous pensez apercevoir des silhouettes (**315**).

- Vous préférez rester tapi dans l'ombre, tandis que vos compagnons d'armes ripostent tant bien que mal (**275**).

- S'il vous reste encore une grenade, vous pouvez essayer de l'utiliser contre vos agresseurs. Allez alors au **139**.

- Si vous n'avez plus de munitions, allez au **53**.

242

Accompagné de Beamer, vous avez deux possibilités :

Soit vous vous joignez aux éclaireurs de tête (**463**), soit vous restez parmi le gros du détachement, aux côtés du lieutenant (**84**).

A partir de là, **vous pouvez longer le canal discrètement, vers Tan Thoi, au Nord** (rendez-vous au **558**).



Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez espionner le bâtiment au centre du hameau occupé par le Viêt-Cong (rendez-vous au **410**).

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez également inspecter les demeures à l'Est du village, en passant par le Nord du hameau (rendez-vous au **43**). Si c'est par la partie Sud que vous désirez atteindre les habitations, allez au **349**.

244

Dans le noir quasi-total, vous avez du mal à distinguer vos alliés. Vous jureriez qu'un Viêt-Cong pourrait s'infiltrer au beau milieu de l'attroupement sans même se faire remarquer. Vous atteignez rapidement l'endroit supposé où étaient placés vos agresseurs. Les parachutistes sur place dénombrent plusieurs empreintes de sandales sur le sol détrempé.

A partir de là, décidez-vous de suivre un groupe de parachutistes patrouillant aux alentours (**330**), ou explorer la nuit de votre côté, seul, dans une direction opposée (**556**) ?

245

Vous faites quelques pas dans l'obscurité. Vous peinez à distinguer vos comparses Sud-vietnamiens, restés loin derrière vous. Au moment de faire demi-tour, vous êtes attiré par un bruit suspect. Vous tendez l'oreille. C'est un geignement. Tous vos sens en éveil, vous avancez, votre arme braquée devant vous.

Une forme sombre, couchée dans l'eau de la rizière, retient votre attention. C'est sans doute ce qui a fait fuir l'animal, tout à l'heure... C'est un

homme, d'allure chétive, qui arbore une tunique noire de paysan. Une carabine repose à ses côtés. Il respire avec difficulté et semble incapable de se lever. Vous pointez votre Thompson sur lui, tout en hurlant à l'intention des parachutistes. Alertés, ceux-ci accourent vers votre trouvaille. Ils ont tôt fait d'apporter une civière. Ce Viêt-Cong constitue un prisonnier de choix. Il sera rapatrié vers l'arrière, puis soigné... afin d'être questionné. Votre sens de l'initiative, doublé d'un brin de chance, vous rapporte 2 points <Succès>.

Allez au **478**.

246

Vous aviez repéré précédemment la position des sentinelles peu nombreuses. A fortiori, celles-ci ne sont pas particulièrement sur leurs gardes. Il vous est donc relativement aisé de vous faufiler jusqu'aux abords du bâtiment.

Allez au **257**.

247

Votre montre indique 12h15 lorsque vous apercevez, derrière vous, une file de soldats vietnamiens, descendre vers le Sud. Rasséréiné par cette venue, vous entreprenez de ramper vers eux, aussi vite que vous le pouvez. Lorsque vous vous sentez à une distance raisonnable de la digue dangereuse, vous vous relevez et vous précipitez vers les hommes de votre Compagnie. Encore haletant, vous affirmez à un lieutenant que vous avez repéré plusieurs Viêt-Congs derrière le talus qui vous fait face, maintenant à une bonne centaine de mètres. L'officier vietnamien s'apprêtait à vous tancer vertement, mais il est désormais impressionné par votre bravoure. Vous gagnez 1 point <Succès>. Vous avez peut-être influencé le cours de la bataille qui s'annonce.

Rendez-vous au **48**.

248

Vous découvrez sous la table un plateau frugal de fruits et de riz cuit. Vous éloignez de votre pensée le fait que cette nourriture puisse être empoisonnée et vous l'entamez de bon cœur. La faim vous tenaillait l'estomac depuis plusieurs heures. Vous vous octroyez donc une pause roborative bien méritée et dégustez ce repas inespéré. Vous avez repris des forces, ce qui vous permet de rayer le mot {« blessé »} de votre feuille d'aventure s'il y était inscrit.

Si maintenant vous souhaitez inspecter la surface de la table, allez au **420**.

Vous avez aussi le choix entre visiter la cabane un peu plus spacieuse d'à côté, si ce n'est pas déjà fait (rendez-vous au **397**). Vous pouvez aussi

revenir à l'Ouest d'Ap Bac, où vous vous sentirez plus en sécurité (rendez-vous au **270**).

249

Vous longez une nouvelle maisonnette, avant d'atteindre votre objectif. Arrivé à la limite du mur, vous avez une vue dégagée sur l'avant du bâtiment qui représente le centre nerveux du dispositif ennemi. Là, des hommes, pour la plupart habillés de simples tuniques de couleur sombre, s'emploient à transporter des vivres et des munitions. Un Viêt-Cong saignant abondamment est véhiculé sur une planche en bois qui fait office de brancard. Notez le mot {« observation »} sur votre feuille d'aventure. Sur ces entrefaites, vous revenez à votre point de départ, aussi discrètement que vous l'avez quitté.

Allez au **563**.

250

Votre uniforme couvert de poussières, vous n'êtes pas mécontent de quitter enfin le boyau. La couleur initiale, la fameuse dénomination OG 107 (Olive Green) est méconnaissable et s'est muée en un gris anthracite. C'est avec une grande satisfaction que vous repassez de la position couchée à accroupie.

Si vous décidez de vous engager plus en avant dans le tunnel, par la voie principale, allez au **621**.

Si vous préférez quitter cet endroit sordide, dirigez-vous vers le **427**.

251

La paroi sur votre droite est anormalement humide. Sans doute une infiltration d'eau. Les hommes qui ont conçu ce tunnel ont dû contourner les différentes sources d'eau souterraines, ce qui explique que les boyaux des tunnels soient rarement parfaitement rectilignes.. Après avoir rampé pendant plusieurs minutes dans les entrailles de la terre, vous parvenez à une nouvelle intersection. Celle-ci vous évoque un rond-point routier, tellement le nombre de voies est important.

Prenez vous la direction de l'Ouest (**428**), du Nord-Ouest (**409**), du Sud-Est (**68**) du Sud (**119**), ou du Sud-Ouest (**196**) ?

Vous sentez un air vivifiant vous signifiant que la sortie n'est pas loin. Vous pressez votre allure. Sur votre gauche, vous apercevez un conduit qui mène au Sud-Ouest. Mais il ne vous inspire pas confiance. Vous flairez le piège. De surcroît, vous êtes trop las pour pénétrer dans un nouveau tunnel sombre.

Continuez vers le 427.

Une poussée d'adrénaline vous envahit. Vous vous précipitez vers votre destrier d'acier, un hélicoptère de nouvelle génération, de type 'Huey', qui prendra soin de vous débarquer sur la zone de combat une fois le périmètre sécurisé. Le vrombissement sourd et métallique des pales est maintenant assourdissant. Dans un nuage de poussières, les premiers appareils décollent, semblables à d'énormes frelons verts.

Une demi-douzaine de soldats Sud-vietnamiens vous a rejoint à l'intérieur de l'hélicoptère. Au moment du décollage, une grande appréhension se lit sur leurs visages. Votre voilure tournante (*par opposition aux avions qui désignent les « voilure fixes »*) pousse une longue plainte aiguë avant de quitter le sol. De l'intérieur, le bruit s'assimile à un cliquetis accéléré. Vous continuez à vous élever dans les airs et, bientôt, de là-haut, votre campement prend l'apparence d'une complexe fourmilière.

Le pilote, qui occupe le siège avant droit, est concentré sur l'itinéraire à suivre, par delà les rizières.



Vous ressassez le contexte et les objectifs de votre mission : les deux bataillons de la Garde civile sont tombés dans une embuscade, au Sud d'Ap Bac. Vous serez donc déposé en renfort à l'Ouest de cette localité. Le terrain se compose de multiples rizières inondées, séparées par des bandes de terre formant des parapets.

Votre hélicoptère se rapproche de la zone de débarquement lorsqu'un des appareils qui vous a précédé vous hurle à la radio qu'un engagement sérieux est en cours. Un des hélicoptères de transport H-21 a été abattu au moment où il débarquait des fantassins. En effet, vous ne tardez pas à apercevoir une épaisse fumée noire monter dans le ciel blême. Au vu du paysage, le feu ennemi ne peut provenir que des frondaisons qui bordent l'étendue d'eau, entre le village d'Ap Bac et la rizière. La radio s'affole et donne lieu à une

succession de cris de panique et d'ordres à la volée. Vous-même devez prendre une décision.

Si vous ordonnez au pilote d'attaquer à la roquette la bordure de végétation, allez au **505**.

Si c'est au centre de cette zone abritée par des arbres que vous voulez frapper, allez au **591**.

Si vous pensez que, en tant que conseiller militaire, vous n'avez aucun ordre à donner à des soldats qui ne dépendent pas directement de votre commandement, laissez vous conduire par le pilote et allez au **217**.

254

Tandis que vous gravissez l'échelle, un visage vous barre brusquement le passage. **Il est fendu d'un sourire malfaisant.**



C'est le traître en personne !! L'homme que vous aviez démasqué en fin d'après-midi au Sud d'Ap Bac. Et vous réalisez maintenant que c'est aussi l'individu que vous poursuiviez depuis une demi-heure dans les sous-bois. Très vite, ses poings se cramponnent à un PM qu'il pointe sur vous.

Si vous restez immobile, allez au **25**.
Si vous souhaitez faire feu sur lui, allez au **188**. Mais n'oubliez pas que votre arme est tenue d'une main et que son canon est dirigé vers le bas.

255

Vous n'aimez pas prendre de risques, n'est-ce pas ? Parmi les hommes de votre Compagnie, vous vous sentez hors de danger.

La nuit est tombée depuis des heures maintenant. Les derniers blessés ont été évacués. Vous parvenez à dormir quelque peu. Lorsque vous vous réveillez, il est sept heures du matin. La bataille est désormais terminée et il est temps de faire le bilan des combats.

Allez au **76**.

256

La demi-douzaine d'hommes que vous avez rejoints s'échelonne en file indienne. Un parachutiste avance en pointe, dans l'obscurité. Celui qui le suit a allumé une lampe torche. Deux autres Sud-Vietnamiens couvrent chacun un flanc, tandis qu'en queue de peloton, un soldat esseulé laisse de l'espace entre le groupe du milieu – dont vous faites partie – et lui. Il scrute vos arrières. Vous parcourez ainsi une bonne centaine de mètres, jusqu'à aboutir à une digue relativement haute. Votre escouade juge imprudent de la franchir, car vous seriez alors trop éloignés du reste de la Compagnie. Vous repérez néanmoins l'endroit. Inscrivez {« surélevé »} sur votre feuille d'aventure, suivi du numéro 166.

Après quelques observations, tout ce petit monde - dont vous - retourne à son point de départ, au **562**.

257

Vous longez encore une paillote avant d'atteindre les environs du bâtiment qui abrite le centre nerveux de l'organisation Viêt-Cong. De grandes feuilles de palmier séchées en recouvrent le toit. Ce dernier est à forte pente et déborde largement des murs, pour permettre l'écoulement des pluies très fortes de la mousson (très active en juillet et août). Les murs sont également tapissés de ces feuilles, à l'extérieur, comme sur les cloisons intérieures. Le tout est maintenu par un assemblage de bambous, enfoncés dans la terre battue.

En vous approchant encore un peu, vous pouvez entendre le son d'une radio Viêt-Cong. Elle annonce avec satisfaction que le flanc Sud continue d'être tranquille. Bizarre bizarre.... Inscrivez {« Indice : 73 »} sur votre feuille d'aventure. Vous pensez en avoir assez entendu. En conséquence, vous faites demi-tour afin de réintégrer votre point de départ, au **563**.

258

Tel un félin, vous vous laissez glisser jusqu'à la bordure de la rizière pendant que votre M-113 manœuvre pour faire demi-tour. Un des deux fuyards s'est déjà fondu dans la végétation tandis que l'autre s'apprête à faire de même d'une foulée rapide.

Si vous décidez de faire feu avec votre mitrailleuse Thompson, dirigez vous vers le **501**.

Si vous préférez le poursuivre, allez au **189**.

259

Votre adversaire étant de dos, le cœur n'est pas une zone facile à atteindre. De plus, il est protégé par les côtes sur lesquelles le couteau peut buter. Ainsi, handicapé par votre blessure, vous perdez une ou deux secondes avant de faire taire définitivement le Viêt-Cong. Mais c'est une durée suffisante pour qu'un cri strident ait pu s'échapper de sa gorge. En un instant, le secteur est bouclé par ses compagnons d'armes, et, désespéré, vous devez vous rendre à l'ennemi. Après ce que vous venez de faire subir à leur compatriote, votre propre sort n'est pas enviable...

Votre aventure est terminée.

260

Vous parcourez une dizaine de mètres à l'intérieur de la palmeraie qui borde la rizière. Vous courez aussi vite que vous le pouvez, en vous tenant courbé, car les fusils ennemis n'ont de cesse de vous harceler. Peu à peu, à mesure que vous vous enfoncez dans la végétation exotique, les sifflements des projectiles se raréfient. Au bout d'une cinquantaine de mètres, vous pouvez vous considérer comme hors de danger (momentanément). Une fois que vos pulsations cardiaques se sont stabilisées, vous réalisez la hauteur de votre exploit. Vous venez de perforer la ligne de défense ennemie à vous seul.

Allez au **169**.

261

Vous vous précipitez vers l'autre côté de la route. Hélas, vous venez d'entrer dans le champ de vision d'un membre du peloton de la vingtaine de Viêt-Congs. Ce dernier a tôt fait d'alerter ses compagnons. Dans les minutes qui suivent, l'ensemble du périmètre est bouclé par des hommes en armes qui ne tardent pas à vous découvrir. Vous êtes perdu et votre aventure s'arrête là.

Désormais, les défenses des Viêt-Congs sont amoindries. Le lieutenant Sud-vietnamien prend conscience que la section réunifiée a la possibilité de neutraliser la position, lors d'un deuxième assaut. L'ensemble de votre groupe ne compte pas plus d'une trentaine d'hommes valides, mais, après que chacun ait fait son débriefing, il apparaît que, du côté Viêt-Cong, il n'y a plus de mitrailleuse lourde en batterie. Hélas, le mortier est vraisemblablement encore opérationnel. Vous avez la possibilité d'influencer le lieutenant Sud-vietnamien quant à la stratégie à adopter.

Soit vous le poussez à mener un assaut frontal en ligne serrée (216), soit vous procédez par petites attaques fragmentaires, simultanées et venant de tous côtés (91).

263

Après vous être rapproché et avoir attendu quelques instants, vous n'entendez plus rien excepté une faible brise dans les feuilles.

Si vous désirez ouvrir le feu par simple précaution, rendez-vous au 58.

Si vous souhaitez vous enfoncer un peu plus parmi les quelques arbres, en direction du Sud, rendez-vous au 301.

Si vous vous préférez vous replier et reprendre votre position, à couvert dans la rizière, allez au 151.

264

L'homme passe d'une démarche nonchalante, sans avoir remarqué votre présence.



Après une brève attente, la voie semble libre. Vous inspectez encore une fois la route au loin pour vous en assurer. Pas âme qui vive, dans les deux sens. C'est une occasion inespérée.

Rendez-vous vite au 467.

265

Votre mouvement n'est pas le plus rapide qui soit. A quelques dixièmes de secondes près, le Viêt-Cong a aperçu votre manège du coin de l'œil. Il court à votre poursuite l'arme au poing, tout en donnant l'alarme d'un cri strident. Bientôt, le périmètre est envahi par des fantassins hostiles et vous ne tardez pas à vous retrouver cerné de toutes parts. Vous vous résignez à vous constituer prisonnier. Votre sort est scellé et ceci met un terme à votre aventure.

266

Allez au **435**.

267

Le fait de rester assis simplement quelques instants vous contraint à lutter pour ne pas vous endormir. L'adrénaline à elle seule ne suffit plus à vous maintenir parfaitement éveillé. Vous craignez de manquer de clairvoyance lors de vos prochaines actions. Derrière la digue, des crépitements d'armes automatiques se font entendre.

Exactement au même moment, une silhouette bondit hors du muret et atterrit du côté où vous vous trouvez. Puis elle détale dans la direction opposée par rapport à celle prise par les parachutistes initialement. C'est à n'y plus rien comprendre. L'homme ne porte pas le casque des troupes aéroportées. Il semble nu-tête.

Si vous voulez le sommer de s'identifier, après avoir ordonné à Beamer de ne pas ouvrir le feu, allez au **324**.

Si vous préférez lui ordonner de s'arrêter, sans donner de consignes particulières à Beamer, allez au **440**.

268

Les deux grenades que vous expédiez vers les Viêt-Congs les surprennent totalement (n'omettez pas d'en déduire une de votre équipement). Tandis que vous êtes recroquevillé, les mains sur vos oreilles, les déflagrations quasi-simultanées résonnent fortement, soulèvent la terre humide et font trembler tout le périmètre.

Allez au **17**.

Le mot { « muni » } est-il sur votre feuille d'aventure ?

Si oui allez au **72**, sinon au **240**.

270

Vous sortez de l'habitation rustique. Le chemin du retour se passe sans encombre. En effet, vous n'ignorez pas que l'ennemi est surtout présent entre le centre du village et le Sud-Ouest. En conséquence, vous rejoignez l'Ouest en contournant par le Nord. Les déflagrations lointaines vous inquiètent dans un premier temps, puis vous vous y accoutumez. Le hameau a réellement été déserté par ses habitants. Et vous comprenez pourquoi lorsqu'un ronronnement d'avion attire votre attention. Sa forme massive est celle d'un bombardier moyen. Sa trajectoire indique clairement qu'il s'apprête à déverser ses bombes sur le village d'Ap Bac. Trois réactions sont possibles :

- Vous n'y prenez pas garde et continuez votre marche (allez au **496**).
- Vous plongez à terre (allez au **552**).
- Vous faites irruption dans la maisonnette la plus proche (allez au **524**).

271

En remontant vers la surface, vous remarquez un boyau tortueux sur votre droite.

Vous pouvez décider d'y pénétrer en dépit de son étroitesse (allez au **27**), ou sortir à l'air libre (allez au **427**).

272

C'est un très bon choix. En effet, une première attaque a déjà eu lieu ici, et les défenses Viêt-Cong ont été fortement émoussées. A l'affût du moindre mouvement suspect, vous progressez encore et encore, à l'intérieur des lignes Viêt-Cong. Comme aucun franc tireur ennemi ne menace votre avancée, vous parvenez rapidement à hauteur du mortier Viêt-Cong. Les silhouettes de ses trois servants se détachent clairement du ciel éclairé par une demi-lune pâle. Vous contenez votre impatience pour ne pas intervenir prématurément. Les minutes s'égrainent interminablement et vous maudissez le lieutenant Sud-vietnamien lorsque vous réalisez que les Viêt-Congs se préparent à lever le camp. Heureusement, trois coups de feu secs et lointains mettent fin au suspense et donnent le signal du début de l'attaque.

Vos hommes et vous déclenchez un feu d'enfer sur les trois malheureux qui vous font face. La totalité du chargeur engagé dans votre Thompson y passe. Des coups de feu résonnent partout autour de vous. On vous prend pour cible en retour et des balles sifflent. Mais le mortier ne sera plus utilisé

contre les parachutistes. Trois cadavres reposent désormais autour de son trépid.

Les quelques Viêt-Congs survivants ont tôt fait de rompre le combat et de prendre leurs jambes à leur cou. Ainsi, la fusillade s'arrête aussi rapidement qu'elle avait commencé. Le mortier constitue une bonne prise de guerre. Gagnez 2 points <Succès> car vous avez infligé des pertes sévères à l'ennemi, tout en capturant une partie de son matériel.

Allez au **594**.

273

La terre est encore fumante. Une partie du mobilier rudimentaire qui composait la pièce est calciné. Quelques livres sans intérêt sont éparpillés çà et là. Des amoncellements de débris et de cendres jonchent le sol. Bref, aucun objet ne mérite que vous vous en encombriez, si ce n'est le pistolet du Viêt-Cong. Inscrivez sur votre feuille d'aventure {« Pistolet »} suivi du numéro 50.

Si le mot {« temporisation »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, remontez l'échelle par le **254**. Sinon, filez au **480**.

274

Vous profitez de la pénombre qui vous entoure, et du fait que votre adversaire ne vous localise pas instantanément. Vous tirez le premier... sans le rater. **Il bascule en arrière et s'effondre bruyamment.**



Déduisez 10 munitions de votre équipement et continuez ensuite au **494**.

275

Cette réaction de votre part ne vous honore pas, d'autant plus que la force d'attaque Viêt-Cong ne semble pas en mesure de vous déborder. Votre couardise vous fait perdre 1 point <Succès>.

Autour de vous, la plupart des hommes se cramponnent à leur fusil et font feu à l'aveuglette, mais d'autres, comme vous, se terrent. Puis, il y a

ceux qui paniquent, et, au mépris du danger, fuient à toutes jambes, à découvert.

Continuez au **554**.

276

Vous pressez la détente, votre arme pointée vers le ciel. Les détonations font sursauter le tigre qui vous lance un regard, et se détourne de sa proie, comme s'il avait compris votre rappel à l'ordre. Il vous tourne dès lors le dos et reprend son chemin en s'enfonçant dans les sous-bois. Sitôt le prédateur parti, vous vous précipitez sur Beamer, gisant. Il souffre d'une large plaie ouverte au niveau du ventre. Aucune autre partie de son corps n'a été touchée, c'est un moindre mal.

Vous prodiguez les premiers soins en désinfectant la blessure au mieux et atténuez également sa souffrance à l'aide de morphine.



Cet épisode vous a servi de leçon, et c'est désormais tous les deux que vous montez la garde en attendant le lever du jour.

Continuez au **523**.

277

Après vous être remis de vos émotions, vous reprenez votre chemin, à l'affût du moindre bruit d'avion. Arrivé à l'Ouest d'Ap Bac, à l'abri des regards Viêt-Cong, vous vous allongez un moment, afin de décompresser et regagner des forces. Puis vous reprenez votre quête, à la recherche d'indices. Vous louvoyez vers le Nord, jusqu'à l'extrémité Sud du canal. Il y règne toujours la même activité Viêt-Cong, faite de va-et-vient incessants.

Allez au **243**.

Vous rampez le plus silencieusement possible en direction du Viêt-Cong. A dix mètres de lui, vous réalisez qu'un autre homme est assis à ses côtés, à une distance de deux ou trois mètres. Il est donc impensable de supprimer ces deux individus subrepticement. Néanmoins, ces derniers ne doivent pas stationner au beau milieu de la végétation par hasard. Ils gardent probablement quelque chose, et vous décidez de savoir de quoi il retourne. En un coup d'œil circulaire, vous devinez une trappe à même le sol. Vous avez plusieurs moyens pour pénétrer dans ce lieu mystérieux :

- Vous faites diversion avec une pierre jetée au loin, à l'opposé de vous (allez au **33**).

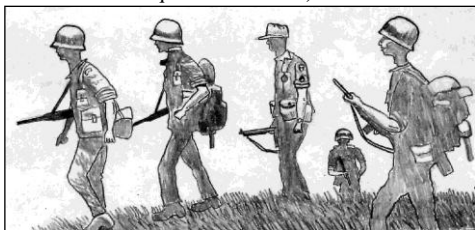
- Vous dégoupillez une grenade - s'il vous en reste - et la lancez droit sur vos ennemis (allez au **160**).

- Vous rafalez à tout va, en direction des deux soldats (**606**).

- Vous vous risquez à liquider l'homme le plus proche de vous au couteau, avant de vous occuper du deuxième de la même façon (allez au **519**).

279

Votre montre indique 10h30. **Enfin, votre bataillon se met en route.**



Votre Compagnie est en première position. Les hommes sont inquiets car ils ont été informés que, à Ap Bac, le Viêt-Cong n'a pas reculé. En dépit de cette mauvaise nouvelle, les fantassins s'échelonnent le long des pistes, progressant en file indienne. Le paysage herbeux laisse peu à peu place aux rizières. Certains combattants sont sous-équipés et sont chaussés de pataugas. Les plus chanceux possèdent des bottes, plus étanches. Dans tous les cas, les semelles s'engluent dans plusieurs centimètres de vase. A 10h45, vous percevez les bruits d'un bombardement aérien.

Après encore une heure trente d'une marche lente dans l'eau et la boue, vous vous rendez au **20**.

280

Il ne faut jamais tourner le dos à un tigre. Ce dernier vous poursuit, vous attaque d'un bon puissant, et, vous écrase au sol de tout son poids. Il vous inflige alors de terribles blessures. Il finit par vous abandonner, mais il est trop tard pour vous. Vous vous videz de votre sang, et personne ne viendra à votre secours. C'est la fin de votre trépidante aventure.

281

Rester à couvert dans une telle situation est la meilleure des solutions. Après cinq minutes, les fusils ennemis sont redevenus muets. Vous priez pour que les Viêt-Congs n'envoient pas une escouade pour vous déloger. Ce qui est certain, c'est qu'ils se sont rendus compte que vous étiez totalement isolé.

Dans le silence de la rizière, vous pouvez jeter un coup d'œil très rapide vers Tan Thoi, en vous rendant au **502**.

Vous pouvez également rester immobile, et attendre, en espérant que votre Compagnie apparaisse. Dans cette hypothèse, allez au **39**.

282

Vous hurlez au conducteur « Go go go » en pointant de l'index les blindés qui montent à l'assaut. Ce dernier vous lance un regard apeuré... avant de se résigner à obtempérer. Le mot { « usure » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si oui, allez au **3**.

Sinon allez au **162**.

Vous ouvrez sans difficulté un panneau en bois recouvert d'une fine pellicule de terre.



Vous vous glissez à l'intérieur. L'ouverture donne sur un tunnel sombre en forte déclivité, mais qui oblique très vite à l'horizontale. L'atmosphère confinée vous fait transpirer abondamment.

L'obscurité est bientôt totale. Il vous faut utiliser votre lampe torche. A peine est-elle allumée que vous distinguez un second boyau tortueux sur le côté du tunnel. Vous n'êtes même pas certain de pouvoir y passer le corps.

Si, malgré son apparente étroitesse, vous souhaitez emprunter ce boyau, allez au **30**.

Si vous préférez suivre la galerie principale, allez au **621**.

Vous vous hâtez de presser la détente pour soutenir vos alliés au cœur de l'affrontement. Vous avez du mal à distinguer les amis des ennemis dans l'obscurité. Apparemment, les Viêt-Congs sont plusieurs. Pendant que vos balles convergent vers celui qui vous semble être le sniper débusqué, Beamer concentre son feu vers un fuyard, qui se rue vers le Sud, et dont la silhouette lointaine ne s'apparente pas à celle d'un parachutiste équipé. Comme votre cible est passée de l'autre côté du remblai, vous détournez désormais votre attention vers l'homme ciblé par Beamer. Il semble touché et des Sud-Vietnamiens sont en passe de le rattraper. Des détonations et des lueurs troublent la nuit pendant encore plusieurs minutes. Dès que le silence retombe, votre groupe, mené par le lieutenant, rejoint les éclaireurs. Ces derniers ont déniché le sniper, et vous montrent son corps, gisant dans l'eau marécageuse, les bras en croix. De plus, il était flanqué d'un observateur. Ce dernier a été fait prisonnier grâce à l'appui feu de l'ensemble du groupe. La conclusion de l'affrontement qui vient d'avoir lieu vous rapporte 1 point <Succès>.

Rendez-vous au **470**.



Vos nerfs sont à vif mais il vous faut continuer votre quête. Plusieurs options sont possibles :

- Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez scruter l'intérieur des demeures situées à l'Ouest du village. Allez alors au **521**.

- Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez vous rapprocher du va-et-vient incessant des soldats ennemis, au centre du hameau. Allez au **310**.

- Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez vous diriger vers la ligne de front qui délimite les combats qui ont lieu au Nord, impliquant le 11^{ème} Régiment Sud-vietnamien. Allez au **127**.

- Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez vous risquer à visiter des habitations se trouvant dans la partie Est du village. Toutefois, cette entreprise vous apparaît extrêmement dangereuse voire suicidaire, vu l'activité qui règne au milieu de Tan Thoi. Allez au **321**.

- Si vous pensez qu'il est temps de quitter cet endroit inhospitalier, vous devez réemprunter un sentier plus sûr sur le retour, en passant par le Nord d'Ap Bac, village jouxtant la partie Sud de Tan Thoi. Allez au **558**.

286

Dès que les premiers coups de feu claquent, le fauve s'enfuit dans les hautes herbes, non sans avoir été touché. Sur son passage, il a laissé un large filet de sang. Il finira probablement par succomber. Votre action était loin d'être nécessaire. Perdez 1 point <Succès> pour cet acte immoral.

Allez au **525**.

En vous déplaçant en canard, vous alliez vitesse et furtivité. Dans l'ombre d'une grande fougère, vous avez les yeux rivés sur les Viêt-Congs. Ils sont au nombre de sept et sont fortement armés. Leur allure frêle et fragile masque une grande rudesse ainsi qu'une endurance et une détermination sans faille. Ils sont vêtus de tenues sombres. L'un d'eux a le drapeau du FNL (Front National de Libération) – une étoile jaune au centre de deux bandes, bleue et rouge - autour des épaules. Ils marchent sereinement. Après avoir parcouru sous vos yeux une trentaine de mètres, ils s'arrêtent. A votre grande surprise, ils entament une conversation avec... un fourré. Vous tendez votre cou afin d'élucider ce mystère. Derrière les broussailles se tiennent en fait deux Viêt-Congs embusqués et vous ne les aviez pas vus jusqu'à maintenant. L'un des deux porte une arme encombrante. Vous plissez les yeux et reconnaissez le canon caractéristique d'une mitrailleuse de calibre 7.62 mm, la fameuse Browning américaine. Celle-ci est sans doute issue des stocks capturés aux nationalistes chinois, ou plus simplement à l'armée Sud-vietnamienne. Finalement, après quelques instants, celui qui vous semble être le pourvoyeur (chargé de l'alimentation en munitions de l'arme) se lève et accompagne la petite troupe qui reprend sa route. Sans doute, va-t-il se réapprovisionner en chargeurs, profitant d'une accalmie des combats. En effet, depuis peu, les tirs semblent avoir baissé d'intensité. Le mitrailleur Viêt-Cong, quant à lui, reprend sa position statique et échappe à nouveau à votre regard, derrière la végétation dense.

Vous pouvez revenir sur vos pas au **285** ou choisir de vous attaquer à cet homme isolé (allez alors au **226**).

288

A l'intérieur de l'engin blindé, vous retrouvez un peloton de l'infanterie Sud-vietnamienne, tapi dans l'ombre. La chaleur y est étouffante, parce que ces véhicules ne sont pas équipés de systèmes de ventilation. Le regard des soldats traduit une grande appréhension, à mesure que les balles heurtent votre véhicule d'un bruit mat. Heureusement, le monstre de onze tonnes vous offre une protection suffisante, avec ses 26 mm d'épaisseur de blindage, en aluminium.

Le mot { « retard » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ? Si tel est le cas, allez au **402**. Sinon allez au **131**.

289

Vous vous ruez vers les paillotes aux abords des sous-bois. Une fois entre deux habitations, protégé des regards par les murs, vous contenez davantage votre panique. Il ne vous reste plus qu'à choisir rapidement un abri parmi toutes les demeures qui s'offrent à vous. Les deux caisses sous le bras, vous pénétrez sans la moindre précaution dans l'une d'elles, située à l'écart. Puis vous vous tapissez dans l'ombre. Il s'ensuit une attente inquiétante. Des bruits de pas ainsi que des bribes de conversation ne tardent pas à se faire entendre. Un homme vient de courir devant la paillote qui vous abrite. Un autre s'y arrête, jette un regard à l'intérieur, et reprend sa route, sans avoir découvert votre emplacement. Vous attendez encore une bonne vingtaine de minutes, avant d'avoir la certitude que la voie est libre.

Allez au **320**.

290

Le couteau que vous serrez très fort dans votre main droite est en réalité une baïonnette M-5 modifiée. Vous y avez simplement ôté l'anneau qui s'ajuste à l'embout du fusil.

Avec cette arme blanche, vous ne lui laissez aucune chance de survie. Vous lui plaquez la main sur la bouche, et il succombe dans un dernier gargouillis étouffé. Le tout en toute discrétion.

Allez au **309**.

291

Vous fouillez à la va-vite tous les récipients qui vous tombent sous la main. Ils ne recèlent rien d'intéressant. Sur le sol repose de la nourriture faisandée qui ne vous inspire pas confiance. Une forte odeur de nuoc-mam (sauce de jus de poissons putréfiés) irrite vos muqueuses et vous fait froncer les sourcils. Vous sondez également l'humus qui compose le sol à l'aide de la crosse de votre arme. Il ne cache aucune trappe secrète. Puis, vous sortez et faites un dernier tour du bâtiment en passant par l'extérieur.

Rendez-vous au **9**.

292

Vous venez de faire preuve d'une grande lâcheté. En effet, le sauvetage de cet homme blessé et coincé dans l'épave de son appareil ne représentait pas, a priori, un danger. Vous perdez 2 points <Succès>. Un lourd fardeau pèse désormais sur votre conscience.

Vous vous mettez à l'abri derrière une butte.

Allez au **142**.

293

Il ne faut jamais tourner le dos à un tigre. Excité par votre fuite, le fauve vous poursuit. Il vous bondit dessus, toutes griffes dehors, vous causant une vilaine blessure. Beamer doit faire preuve d'une très grande dextérité pour oser tirer sur l'animal sans vous toucher. Par chance, il l'atteint. Le tigre grogne bruyamment, et abandonne sa proie, c'est-à-dire vous-même. Il fuit dans l'obscurité des sous-bois. Ce triste événement vous fait perdre 1 point <Succès>.

Beamer s'applique ensuite à vous soigner, à l'aide de compresses appliquées sur vos plaies béantes. Désormais, tirant la leçon de la mésaventure passée, vous restez éveillés tous les deux.

Allez au **523**.

294

Vous tombez nez à nez avec un homme de petite taille. Il porte un casque vissé sur la tête et arbore une tenue sombre et sobre. L'arme à feu qu'il tient à la main, un pistolet, vous oblige à réagir promptement.

Si vous souhaitez vous jeter sur lui sans réfléchir davantage, dans la fraction de seconde en cours, allez au **60**.

Si c'est avec votre couteau, situé dans votre étui, que vous voulez combattre, allez au **40**.

Si vous préférez utiliser votre fusil d'assaut, allez au **565**.

295

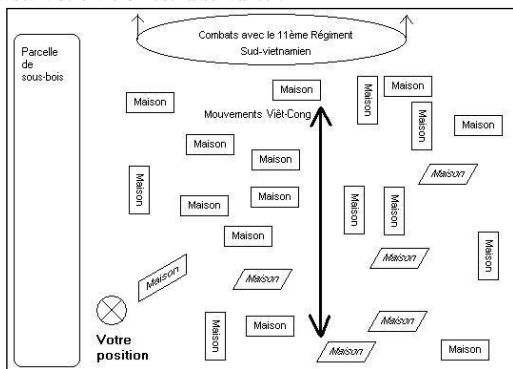
Vous devez expédier votre adversaire ad patres. Si vous optez pour un coup de couteau bien ajusté, rendez-vous au **37**.

Si vous préférez utiliser votre fusil d'assaut, allez au **468**.

296

Bravo à nouveau ! Non seulement vous avez terminé l'aventure vivant, mais vous vous en êtes diablement bien sorti. Les Viêt-congs garderont un souvenir exécrable de votre passage. Et l'Etat-major américain vous remercie très chaudement de vos prouesses. Il joint le geste à la parole en vous gratifiant de la très honorifique « Silver star ».

C'est le moment où jamais d'utiliser votre paire de jumelles récemment acquise. Votre vision est la suivante :



Il règne une véritable activité de fourmilière au sein de Tan Thoi. Vous avez dès lors la certitude qu'il est impossible de visiter la partie Est du village tant le flux Nord-Sud des Viêt-Congs est dense. Une telle tentative vous coûterait la vie.

Rendez-vous au **285**.

298

Vous avez repéré une mitrailleuse ennemie de calibre 7.62 mm, de par son crépitement semblable à celui d'un marteau piqueur. Vous concentrez votre tir dans sa direction, et usez 10 cartouches (actualisez votre feuille d'aventure). D'après le peu que vous parvenez à voir, l'arme ennemie a été touchée. Inscrivez { « désorg » } sur votre feuille d'aventure.

Vous ne pouvez pas rester indéfiniment dans cette situation, entre deux feux, celui de la digue d'en face, et celui du gros de votre Compagnie, abrité par la butte située derrière vous.

Soit vous allez de l'avant, profitant de la confusion de la bataille, en vous dirigeant vers le **62**.

Soit vous vous repliez pour rejoindre les hommes en deuxième ligne, en allant au **7**.

299

En un regard, vous avez eu le temps d'apercevoir plusieurs Viêt-Congs se rapprocher prudemment de vous. Si vous n'êtes pas réactif, vous serez capturé.

Vous pouvez lancer une grenade dans leur direction (s'il vous en reste une), avec votre bras valide, sachant que vous êtes capable de les localiser approximativement, de mémoire. Alors rendez-vous au **179**. Mais votre jet sera forcément imprécis.

Vous pouvez également ouvrir le feu sur eux avec votre mitraillette Thompson, avec la seule force de votre bras gauche. Rendez-vous au **44**.

300

Il est temps pour vous, maintenant, de prendre congé des parachutistes, et de réintégrer le peloton surveillant le blindé M-113. Vous faites quelques pas dans la boue de la rizière, et reprenez la place que vous occupiez il y a une demi-heure, à la base du véhicule, à l'extérieur.

Allez au **599**.

301

Décidément, il n'y a rien dans ces bosquets. Le bruit que vous avez entendu tout à l'heure devait être émis par un petit rongeur. Vous pouvez faire demi-tour et vous mettre à couvert, en allant au **151**.

Ou bien vous décidez de vous éloigner encore un peu plus, à la limite du raisonnable.... Dans ce cas, rendez-vous au **51**.

302

D'un mouvement rapide et précis, vous visez le buisson, puis videz dix balles de votre chargeur. Le bruit sourd d'un corps heurtant le sol se fait entendre. Agité d'une pulsion meurtrière, vous vous couchez tout en laissant le doigt appuyé sur la détente de votre arme. Dix autres munitions sont consommées. Les cris étouffés ont laissé place au silence. Vous attendez encore de longues secondes, en restant attentif à tout ce qui vous entoure. Puis, vous vous relevez, très doucement. Vous vous dirigez ensuite vers le buisson qui avait attiré votre regard, l'index toujours crispé sur la gâchette. Une jambe dé passe. Vous vous approchez encore, jusqu'à découvrir le corps définitivement inanimé d'un homme en tenue de paysan. A côté de lui repose une arme identique à la vôtre, sans doute dérobée. Vous reconnaissez un des Viêt-Congs qui avait pris la fuite il y a dix minutes. Vos coups de feu vous rapportent 1 point <Succès>. En outre, n'oubliez pas de déduire en tout 20 munitions de votre équipement.

Allez au **194**.

303

Vous inspectez les murs en torchis mais ils ne révèlent rien de particulier. Tous vos sens sont en alerte. Tout à-coup, vous sursautez. Devant vous, à l'angle du bâtiment vient d'apparaître un homme. Vous le jaugez instantanément. Il est d'allure chétive, est habillé de vêtements sales et froissés, et ne porte aucune arme. C'est sans doute un habitant du village venu prêter main forte au Viêt-Cong. Il a l'air encore plus surpris et apeuré que vous. Vous devez prendre une décision immédiatement.

- Si vous voulez rassurer votre interlocuteur en mettant un doigt sur votre bouche, en signe de silence et dans l'espoir de parlementer, allez au **439**.

- Si vous vous jetez sur lui sans coup férir, afin de le mettre hors d'état de nuire, allez au **64**.

- Si, toujours dans le même but, vous préférez vous munir de votre couteau avant, allez au **132**.

304

Un esprit de fraternité intense vous anime. Vous échangez un sourire satisfait avec le servent de la mitrailleuse de calibre 12.7. Mais le combat ne laisse aucun répit et une vision d'horreur vous envahit lorsque votre frère d'armes s'écroule brutalement. Il serre les dents, cherchant à se raccrocher au fil de la vie, malgré une large tâche de sang qui s'épand peu à peu sur sa veste kaki, pendant que vous déballez en catastrophe le peu de matériel de soin que vous possédez. Vous ouvrez sa veste et appliquez un pansement de fortune sur sa poitrine, constatant qu'il respire avec difficulté. Puis, vous vous redressez d'un mouvement vif et vous précipitez sur sa mitrailleuse lourde pour prendre sa place. Vous appuyez sur la gâchette jusqu'à ce que vos oreilles bourdonnent, et que le canon surchauffé de l'arme ne se mette à fumer dangereusement. Vous avez du mal à contenir votre haine. De son côté, le conducteur du M-113 a maintenu le cap, et il se rapproche des deux engins devant lui, qui font également feu de tous bords.

Allez au **148**.

305

L'acte que vous entreprenez est audacieux. Vous harcelez les troupes ennemies en vidant une bande de 30 cartouches (actualisez votre feuille d'aventure). Votre tir rapidement ajusté n'est pas efficace mais il a le mérite de calmer les ardeurs des tireurs Viêt-Cong. De plus, votre comportement fait des émules auprès de certains hommes de votre Compagnie. La riposte s'organise et votre unité ne recule pas. Gagnez 1 point <Succès>. Néanmoins, les Sud-Vietnamiens ne sont pas en bonne posture, puisque l'ennemi reste quasiment invisible. Vous avez l'impression frustrante de vous battre contre des fantômes.

Vous pouvez maintenir la pression sur l'ennemi en utilisant encore quelques cartouches (en attendant le soutien de la 2^{ème} Compagnie), en allant au **298**.

Vous pouvez, également, 'monter à l'assaut', de front, la mitrailleuse en avant. Foncez au **482**.

Vous pouvez, enfin, ramper latéralement sur plusieurs centaines de mètres, afin de vous attaquer aux flancs de la digue ennemie, en allant au **62**.

306

Vous parvenez à vous glisser au pied de la digue ennemie, sans être vu. Cela tient du miracle et vous remerciez votre bonne étoile pour son aide. Ce parcours solitaire, d'une centaine de mètres, s'est fait dans une tension extrême pour vous. Maintenant vous êtes 'au pied du mur', au sens propre comme au figuré. Au point où vous en êtes, vous êtes dans l'obligation de poursuivre votre conduite héroïque. Mais le plus fort du combat est passé, et l'ennemi a dû avoir le temps de se réorganiser. Inscrivez {« retard »} sur votre feuille d'aventure.

Vous savez que, à quelques mètres de vous, derrière la terre et la végétation, se trouve une mitrailleuse, servie par au moins deux Viêt-Congs. Vous devez agir très vite, avant d'être repéré.

Si'il vous reste au moins une grenade, vous pouvez la lancer au-dessus vous, en allant au **348**.

Vous pouvez aussi charger par surprise à la mitraillette. Allez alors au **544**.

Si vous n'avez plus aucune munition, votre situation est désespérée. Dans le meilleur des cas, vous serez fait prisonnier.

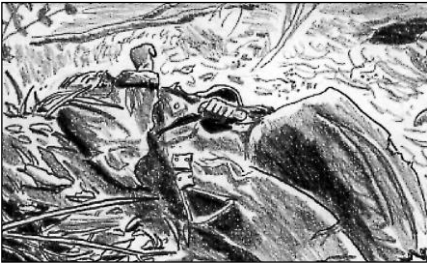
307

Votre blessure vous handicape de telle sorte que votre geste d'attaque manque de vivacité et d'assurance. Votre cible esquive le premier coup, et même si vous finissez par l'agripper pour l'achever, il a eu le temps de laisser échapper un cri aigu avant d'exhaler son dernier souffle. Il vous faut vous éclipser à toutes jambes maintenant. Vous vous précipitez vers la pailote la plus proche afin de vous y réfugier. Mais cet effort est vain car les Viêt-Congs arrivés sur place, ayant découvert le corps de leur compagnon de lutte inanimé, entreprennent de faire des recherches approfondies dans tout le périmètre. Et ils ne tardent pas à vous débusquer. C'est la fin de votre aventure.

308

D'après le temps chronométré, vous avez affaire au dernier homme de la file. Vous bondissez tel un guépard sur sa proie. Mais il s'avère que cette proie n'est pas si inoffensive ; c'est un gaillard solidement armé. Vous parvenez à le neutraliser à l'aide de votre couteau. Mais dans un dernier spasme de vie, son doigt crispé appuie sur la détente de son arme, et, vu le brouhaha provoqué, vous ne tardez pas à faire face à plusieurs autres dizaines de Viêt-Congs. Vous êtes un homme fini.

La vue de cet homme gisant vous soulève le cœur mais vous n'avez pas le choix.



Si cet individu n'était pas un combattant, ce n'était pas un allié non plus, et il aurait certainement alerté le Viêt-Cong. En fouillant son corps, vous êtes étonné de trouver un chargeur contenant 30 cartouches (additionnez cette trouvaille à vos propres munitions), et du matériel médical. Pas si innocent que ça ce paysan ! Ce matériel vous permet de vous soigner si vous étiez blessé. Vous avez donc la possibilité de rayer le mot {« blessé »} de votre feuille d'aventure. De surcroît, vous remportez 1 point <Succès>. Encore haletant suite à votre querelle passée, vous rejoignez votre point de départ.

Allez au **285**.

310

Vous commencez à avoir l'estomac dans les talons. Malgré tout, vous vous mettez en route courageusement. Votre fidèle arme est pointée devant vous, suivant la direction de votre regard. Les soldats l'affublent affectueusement de l'acronyme « Tommy ». C'est un fusil d'assaut qui date de la seconde guerre mondiale, de calibre 11.43 mm.

Les herbes hautes laissent place à des fourrés parsemés, puis à un sentier de terre qui serpente à travers des habitations d'aspect rustique. Tous vos sens sont en alerte parce que l'ennemi est omniprésent dans le secteur de Tan Thoi. Vous êtes désormais assez proche de la file de Viêt-Congs pour distinguer leurs visages. La plupart des individus portent un chapeau conique, en feuilles de latanier. Ils déplacent des caisses et leur contenu vous intrigue.

Soit vous décidez de passer à l'action en tentant de neutraliser discrètement un de ces hommes (rendez-vous au numéro **328**) soit vous revenez sur vos pas (**285**).

311

Vous tirez une rafale de 5 balles sur le buisson qui vous fait face (n'oubliez pas d'actualiser votre feuille d'aventure). Ce dernier tremble sous l'effet de vos coups de feu et retrouve sa forme initiale dans l'instant qui suit. Visiblement, il n'y avait aucun ennemi caché à sa base. Mais vous êtes désormais repéré par les tireurs Viêt-Cong.

Allez vite au **159**.

312

Vous lui adressez une longue rafale de 10 munitions (à déduire de votre équipement). **L'individu s'aplatit, et vous le perdez de vue dans l'obscurité.**



Vous ne saurez jamais s'il s'est baissé pour se protéger, ou si vous l'avez touché. Vous ne saurez jamais non plus si c'était un parachutiste ou un Viêt-Cong.

Allez au **605**.

313

Vous sautez à pieds joints dans la vase de la rizière. Peu importe que vous salissiez votre tenue repassée la veille. Vous avez tôt fait d'ajuster des planches de bois sous les chenilles de votre véhicule. Une fois celui-ci désembourbé, vous aidez des soldats Sud-vietnamiens à hisser le M-113 qui vous suit, à l'aide d'un câble. Votre présence motive votre entourage qui redouble d'efforts. Une demi-heure plus tard, votre engin blindé peut reprendre sa progression, le dernier canal ayant été franchi. Vous vous réinstallez sur le M-113, au-dessus du conducteur. Derrière vous, les derniers véhicules de la file continuent à peiner.

Allez au **533**.

314

Vous vous assoupissez très facilement, malgré le stress et les images atroces de la journée, que ressasse votre esprit. Puis, vous plongez dans un sommeil profond.

Vous vous reposez depuis environ une heure lorsque quelque chose vous réveille. C'est un souffle chaud, et même un contact, sur votre visage. Engourdi, vous plissez les yeux... et vous vous figez, pétrifié de terreur. Une horrible vision s'offre à vous. Une tête de tigre est là ! A cinquante centimètres de votre nez.

Vous cédez à la panique et saisissez votre arme, posée à proximité.

Si vous décidez de fuir à toutes jambes, allez au **280**.

Si vous préférez simplement vous reculer, dos au sol, et mitrailler le dangereux carnivore, allez au **617**. Pour cela, il doit vous rester des munitions.

315

A y regarder à deux fois, vous distinguez effectivement des hommes qui courent. Vous leur adressez une longue rafale de votre Thompson. L'un s'affaisse. Les autres, en réaction, se plaquent au sol. Puis ils se ruent vers leur camarade blessé, et le transportent à bras le corps. Ils se dirigent vers vous (!?). Vous avez peur de comprendre. Lorsqu'ils sont assez proches, vous reconnaissez une escouade de parachutistes Sud-vietnamiens, sans doute venue vous prêter main forte. Ils ignorent que c'est l'une de vos balles qui a stoppé net leur progression. Vous enfouissez au plus profond de votre esprit votre terrible secret, tout en étant rongé par les remords. Ce qui ne vous empêche pas de déduire immédiatement 2 point <Succès> de votre total.

Allez au **554**.

316

A rester sur place, vous prenez un grand risque. Ne vous trompez pas de cachette !

Vous choisissez de vous enfoncer dans les broussailles épaisses (allez au **518**) ou de vous réfugier dans le creux situé à la base d'un vieil arbre, à une dizaine de mètres (allez au **238**) ?

317

Les cinq hommes qui sont sous votre férule sont tous des Vietnamiens, à l'allure malingre, mais néanmoins robustes. Ils ne sont pas particulièrement enchantés de vous suivre. Cependant, leur sens du devoir fait qu'ils se sont mis spontanément à ramper dans la boue des rizières, derrière vous. Inscrivez un compteur {« hommes »} sur votre feuille d'aventure, initialisé à 5.

Si l'expression {« désorg forte »} est sur votre feuille d'aventure, allez au 77.

Sinon allez au 416.

318

Le fauve renifle divers troncs d'arbre.

A un moment, il vous lance un regard oblique... puis reprend ses errances, jusqu'à disparaître de votre champ de vision, aussi étrangement qu'il était apparu.

Cette rencontre vous a néanmoins tourmenté. Vous passez le restant de la nuit à surveiller les alentours.

Continuez au 523.

319

Si le mot {« canal »} est sur votre feuille d'aventure, allez au 50. Sinon continuez votre lecture.

Vous vous glissez parmi les herbes hautes, jusqu'à atteindre l'extrémité Sud du canal. Inscrivez le mot {« canal »} sur votre feuille d'aventure. Les hommes s'activent à pousser des embarcations remplies de riz en direction du Nord.

En outre, deux groupes d'hommes discutent. Le premier groupe est composé d'une dizaine d'hommes en tenue de paysans et leur conversation est empreinte d'un certain affolement.

Le second groupe est composé de trois personnes dont une est en tenue militaire. Ce deuxième attroupement se tient légèrement à l'écart du reste des Viêt-Congs.

Vous décidez d'écouter une des deux conversations. Mais laquelle ?

Si c'est le premier groupe qui vous intéresse, allez au 535.

Si vous préférez concentrer votre attention sur le second, allez au 461.

320

C'est à ce moment seulement que vous décidez d'inspecter le contenu des caisses que vous avez subtilisées. Vous réfrérez toute sensation de fatigue et vous commencez la fouille.

Commencez-vous par la première caisse, ou la deuxième ?

Allez respectivement au **134** ou **474**.

321



Traverser l'artère Nord-Sud de Tan Thoi est quasiment impossible. Vous pensez néanmoins avoir trouvé le moment idéal lorsque personne n'apparaît à l'horizon. En plusieurs enjambées rapides, vous vous retrouvez à l'Est du village, au détour d'un chemin en lacets entouré de maisons aux murs délavés. Soudain, votre ouïe détecte un groupe de fantassins se rapprochant. Vous entamez un bref demi-tour... pour faire face à deux autres Viêt-Congs en armes. Votre cœur bat à tout rompre. Vous faites l'objet d'un véritable hallali. Alertés, une dizaine de soldats ont tôt fait de vous encercler. Vous êtes perdu. Ainsi prend fin votre aventure.

322

Votre membre ankylosé vous déstabilise quelque peu et ralentit votre course haletante. Assez pour que l'un de vos poursuivants vous distingue nettement. Les Viêt-Congs ont maintenant la certitude qu'un soldat ennemi s'est introduit dans leur bastion. Ils ont tôt fait d'encercler le périmètre dans lequel vous êtes. En resserrant leur étau, ils finissent par vous débusquer. Votre temps est compté.

323

Vous ne voyez pas à dix mètres. Vous ne vous fiez qu'à la silhouette du parachutiste qui vous précède. Arrivé au sommet du muret, vous voyez des éclairs qui déchirent la nuit, suivis de crépitements, puis plus rien. Prudent, vous rejoignez le Sud-Vietnamien qui vous précédait. Il s'est arrêté de courir. Avec ses deux compagnons d'armes, ils sont penchés sur un corps étendu dans l'eau. Le fusil de calibre 7.62 qui repose à proximité ne laisse planer aucun doute. C'est bien votre homme. Un des parachutistes se saisit d'ailleurs de l'arme, en guise de trophée.

Dix minutes plus tard, le gros des troupes, mené par le lieutenant, vous rejoint. L'officier vient personnellement constater les résultats de l'affrontement et féliciter chaudement votre équipe de cinq éclaireurs. Peut-être, votre état d'esprit combatif vous fait penser que vous auriez aimé être davantage impliqué dans les échanges de tir.

Allez au **470**.

324

« Qui va là ? » hurlez vous de toutes vos forces. Cette injonction a pour effet d'accélérer la course du fuyard. Le temps que vous l'ajustiez, il a déjà disparu à la faveur de l'obscurité. Beamer se redresse mais votre homme est désormais bien loin. Quant à vous, votre forme physique du moment vous affranchit de tout effort important supplémentaire. Dommage, il y a fort à parier que c'était un adversaire d'une certaine valeur.

Il vous faut attendre encore une dizaine de minutes avant que le groupe principal du lieutenant ne vienne constater les résultats de l'affrontement et féliciter chaudement l'ensemble des éclaireurs. Les trois autres membres du peloton de reconnaissance ont abattu le sniper, sans perte à déplorer. A la réflexion, l'individu que vous avez laissé fuir devait être l'observateur accompagnant le tireur. Vos deux adversaires ont consciemment couru chacun dans une direction opposée pour doubler leurs chances d'échapper à leurs poursuivants.

Allez au **470**.

325

Trois options sont possibles :

- Ouvrir la première caisse (si ce n'est pas déjà fait), en vous dirigeant vers le **438**.

- Ouvrir la deuxième caisse (si ce n'est pas déjà fait), en allant au **474**.

- Revenir discrètement à votre point de départ, en rejoignant le **285**.

326

A tâtons, avec la plus grande prudence, vous vous repliez, penaud, flanqué de Beamer. Vous progressez à quatre pattes, sans savoir où vous mettez les mains. Les Viêt-Congs, quant à eux, sont complètement déboussolés. Ils ont plongé dans un bosquet, et se préparent à contrer une embuscade, ce qui vous permet de vous éloigner discrètement, le plus loin possible. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à regagner vos lignes...

Allez au **444**.

327

Vous vous glissez, tel un serpent, dans ce buisson touffu. Vous vous approchez le plus possible de son centre, de façon à être dans une quasi-obscurité. Une nuée d'insectes chatouille vos oreilles, mais ce n'est rien comparé aux baïonnettes des Viêt-Congs qui vous attendent. Heureusement, vous êtes indétectable. Vous entendez une file d'hommes passer à une vingtaine de mètres de votre position. Vous patientez encore une dizaine de minutes, puis vous quittez votre cache. Vous estimez que la patrouille Viêt-Cong se composait d'une dizaine d'hommes. Inscrivez le mot {« estimation »} suivi du numéro 312 sur votre feuille d'aventure.

Vous retournez à votre point de départ, au **285**.

328

Votre entreprise est très risquée. Tapi dans les fourrés, il vous faut attaquer au bon moment. Vous scrutez les allers et venues des forces ennemies. Vous essayez de deviner le flux à venir en observant des règles. Chaque homme est distant l'un de l'autre de 10 secondes. Il y a tour à tour un fantassin armé puis un autre puis un jeune porteur d'allure inoffensive, et ainsi de suite. Cette séquence (deux combattants puis un porteur) est toujours respectée. Après une file de dix hommes, il y a un délai de 40 secondes. Cette période est propice à une embuscade au couteau à l'égard du dernier de la file. Vous attendez qu'une telle période de 40 secondes passe, et, à ce moment précis, vous déclenchez un chronomètre. Les deux premiers Viêt-Congs que vous voyez défiler sont des fantassins armés. Au bout de combien de temps allez vous bondir hors de votre cachette pour attaquer votre homme ?

1 min 30s (numéro **308**) ?

3 min 40 s (numéro **143**) ?

5 min 50 s (numéro **604**) ?

8 min (numéro **121**) ?

329

Vous pressez la détente. Le recul de votre arme fait trembler votre épaule. Il vous en coûte 20 munitions (n'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure). Votre cible devait en effet être un partisan Viêt-Cong. Mais la distance ajoutée à sa vitesse de déplacement font que votre tir a été inefficace. Dès les premiers coups de feu, votre ennemi a eu le réflexe de s'enfuir encore plus profondément dans la végétation. Il s'est évaporé aussi rapidement qu'il était apparu.

Allez au **229**.

330

Emprunts d'une grande nervosité, les hommes tentent vaguement de suivre des traces de pas laissées sur le sol boueux. Mais ces dernières s'avèrent rapidement inexploitable. Après avoir échangé des regards anxieux, quelques-uns allument leur lampe torche. Malgré cela, ils ne décèlent rien. Votre groupe se scinde alors en deux.

Allez-vous suivre l'escouade qui patrouille vers l'Est (**82**) ou plutôt celle qui se dirige vers le Nord (**256**) ?

331

La végétation à hauteur de taille ne vous offre pas une couverture totale, mais il s'avère que vous ne croisez aucun Viêt-Cong. La vision calme de l'herbe se balançant au gré du vent vous apaise, malgré les échos de tirs sporadiques lointains.

Vous suivez la direction du Nord-Ouest au **393**.

332

L'effet de surprise étant de votre côté, il existe une foultitude de possibilités pour éliminer vos quatre adversaires :

- Beamer et vous envoyez chacun une grenade 'dans le paquet' (**268**).
- Vous lancez une grenade M-18 sur les Viêt-Congs (s'il vous en reste une). Allez dans ce cas au numéro que vous connaissez auquel vous aurez rajouté 311.
- Beamer et vous faites feu de tous bords, de votre position. Pour cette tactique, il faut que vous possédiez au moins 20 munitions (**152**).
- Beamer les contourne par la gauche et vous par la droite, pour les prendre en tenaille et obtenir ainsi un feu croisé (**399**).

333

Vous fouillez votre victime rapidement. Vous découvrez des papiers indiquant son identité, ainsi qu'une carte du terrain. Ceci ne vous apprend pas grand chose de nouveau. Cependant, sur le verso du document apparaît un tampon portant la signature de la Garde civile, une unité vietnamienne de votre camp. Tiens donc.... Ajoutez l'inscription suivante sur votre feuille d'aventure : { « Indice : 235 » }.

Dès lors, vous vous employez à dissimuler le corps du mitrailleur, puis vous vous enfoncez dans la parcelle de sous-bois aussi furtivement que vous êtes venu. Vous slalomez autour de rideaux de branchages et regagnez votre point de départ, à la périphérie de Tan Thoi. Les échos de la bataille que vous venez de quitter ne sont plus que des bruits épars et étouffés.

Regagnez le **285**.

334

Vous vous couchez tranquillement dans la vase de la rizière, quitte à souiller l'intégralité de votre uniforme. Vous stationnez derrière un monticule et seule votre casquette et le haut de votre visage dépassent. Les minutes s'égrainent.

Vous pouvez patrouiller en rampant, parallèlement à la digue d'en face, en conservant une distance de cinquante mètres. Allez au **450**.

Ou vous pouvez continuer à patienter en vous rendant au **624**.

335

Vous arpentez la piste de terre vers l'Ouest. Il est évident que vos déplacements sont plus aisés, ce qui vous permet de force encore l'allure afin de semer vos poursuivants. Mais vous ne tardez pas à réaliser un inconvénient majeur : la route est un lieu de passage. Et vous vous retrouvez brusquement face une poignée d'hommes armés. Ils sont relativement loin, mais néanmoins assez près que vous vous aperceviez mutuellement. Vous n'avez pas le choix. Vous 'dégainez' le premier et ajustez une rafale à leur rencontre (déduisez 10 munitions de votre équipement). Ceux-ci bondissent dans la végétation qui borde le chemin afin de se mettre à couvert. Vous profitez instantanément de la situation. Il s'agit d'un bref répit, avant qu'ils ne réalisent que vous êtes esseulé. Cette fois, vous quittez la piste et vous enfoncez profondément dans les sous-bois, en choisissant de passer par les recoins les plus sombres et les buissons les plus denses. Plusieurs groupes de Viêt-Cong sont sur vos talons, ce qui vous oblige à séjourner un certain temps, immobile, dans la sylve vietnamienne, jusqu'à ce que vous soyez certain que vos poursuivants aient perdu votre trace.

Allez au **232**.

336

La boîte se révèle être vide. Vous la jetez sans ménagement par terre. En retombant sur le sol, elle produit un bruit sourd qui vous paraît suspect. En y regardant de plus près, le par-terre dissimule une autre trappe. Vous la soulevez sans difficulté et découvrez deux grenades qui ne ressemblent pas aux vôtres. Ce sont des M-18 ; des projectiles fumigènes qui permettent de dresser un écran de fumée en quelques secondes. Un sourire radieux illumine votre visage. Après vous être assuré qu'elles n'étaient pas piégées vous les prenez dans votre équipement (n'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure). De plus, notez le nombre 126, à côté de ces deux grenades. Dans votre élan, vous ouvrez aussi la première trappe que vous aviez découverte mais elle ne recèle rien.

Vous revenez dès lors à votre point de départ, à l'Ouest d'Ap Bac, en vous dirigeant vers le **270**.

337

Avec votre boussole, vous pouvez espérer ne pas vous perdre. Vous serrez dans votre main le précieux instrument. Vous continuez à quatre pattes votre progression parmi les méandres du tunnel de terre. Après un long moment, vos craintes sont confirmées. Vous venez de pénétrer dans un vaste labyrinthe, et ce que vous apercevez n'est que la première d'une longue série de bifurcations. A partir de ce moment, il est recommandé de dessiner un plan du site que vous allez visiter. En effet, à l'aide de cases reliées par des flèches, suivant les directions indiquées, le parcours vous semblera beaucoup plus limpide et vous n'aurez aucune chance de vous perdre.

Les deux chemins proposés sont le Sud-Ouest et le Sud. Allez respectivement au **401** et au **147**.

Attention toutefois, votre flair vous fait remarquer que le chemin le plus sur votre droite n'est pas aussi fréquenté que son voisin. Aucune trace récente n'a foulé le sol.

338

Une fois de plus, vous vous allongez dans la boue avant de commencer une traversée longue et pénible, à plat ventre. Votre uniforme n'en est plus à ça près. C'est devenu un chiffon grisâtre, déchiré de toutes parts.

Votre périple est laborieux mais il vous assure une totale discrétion. Au bout d'une centaine de mètres éprouvants, vous prenez un peu plus de risques, en vous redressant et en progressant courbé. Il vous faut encore compter dix bonnes minutes avant d'avoir la certitude d'être hors de portée des fusils Viêt-Cong. Inscrivez le mot {"retard"} sur votre feuille d'aventure.

S'il est déjà inscrit, ne changez rien. Si le récit vous a demandé de le supprimer, inscrivez-le à nouveau.

Allez au **547**.

339

Vous tenez avec difficulté votre lampe devant vous. En jouant des épaules, vous parvenez à avancer encore de quelques mètres, jusqu'à ce que la galerie soit trop exigüe pour progresser davantage. Vous dirigez la lumière de votre torche de telle sorte qu'elle éclaire le plus loin possible devant vous. Celle-ci reflète alors de petits ronds brillants qui se mettent alors à remuer nerveusement. Puis vous reconnaissez le bruissement caractéristique de petites pattes qui gambadent. Ce sont des rats ! Il est inutile de s'attarder davantage dans ce cul-de-sac. Les rats, en manque de nourriture, pourraient vous attaquer. Inscrivez le mot { « Rats » } sur votre feuille d'aventure. Vous entamez une marche arrière sans pouvoir vous retourner. Le faisceau de votre lampe est braqué en direction de vos pieds et vous ouvre le chemin.

Allez au **250**.

340

En ce 2 janvier 1963, vous êtes parti de bonne heure, dans une brume matinale épaisse, sur un des treize M-113 commandés par le Capitaine Ly Tong Ba. L'angoisse des combats vous saisit à la gorge, et fait que vous êtes resté quasiment muet depuis l'aube.

Le M-113 désigne un transporteur blindé, ou APC (Armored Personnel Carrier). **Il est équipé d'un hayon arrière, et de deux écoutilles : une pour le conducteur et une pour le mitrailleur.**



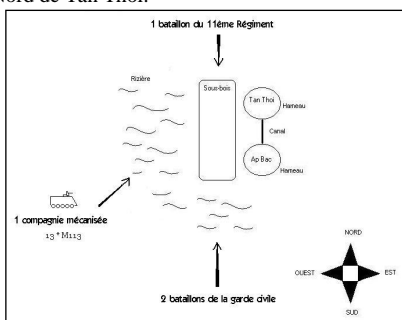
Le véhicule est muni d'une mitrailleuse de calibre 12.7 mm, capable de déchiqueter des arbres. Chaque véhicule contient un peloton d'infanterie vietnamienne de dix hommes, assis en deux rangées de cinq soldats. L'armée Sud-vietnamienne a réceptionné ses premiers M-113 au printemps 1962. Issus des usines américaines, ils commencèrent à équiper deux Compagnies dans le delta du Mékong. Cet engin chenillé constituera, dès lors, l'épine

dorsale des unités mécanisées au Vietnam, de par sa robustesse et ses capacités en déplacements amphibies et tout-terrain.

Vous êtes en ce moment assis au sommet du véhicule, derrière le servent de la mitrailleuse. L'engin est le troisième d'une file qui progresse à 1,5 km au Sud-Ouest d'Ap Bac.

A 9h00, une bataille lointaine éclate. Les échos du crépitement des mitraillettes et du martèlement des obus résonnent, provenant du hameau d'Ap Bac.

Après deux heures de route, vous apercevez, au loin, une Compagnie appartenant au 11^{ème} Régiment d'Infanterie Sud-vietnamien, en file indienne, au Nord de Tan Thoi.



Un avion de reconnaissance de type Cessna L-19 vous survole à basse altitude. A 10h30, alors que le rythme des transports blindés est relativement lent, les événements se précipitent.

Vous voyez, sur le premier M-113, le Capitaine Ba s'énervant sur sa radio portative PRC-10. Peu après, les ordres fusent pour les conducteurs de l'ensemble des blindés. Votre Compagnie doit secourir DE TOUTE URGENCE les deux Compagnies hélicoptérées de réserve venues de Tan Hiep.

Celles-ci avaient été préalablement envoyées en renfort pour contourner les troupes Viêt-Cong attaquant les forces régionales, au Sud d'Ap Bac. Puis, les deux Compagnies hélicoptérées sont elles-même tombées dans une embuscade très sérieuse. Plusieurs hélicoptères de transport ont même été mis 'au tapis'. L'aviation est en route pour bombarder les hameaux Viêt-Cong.

Rendez-vous au **512**.

341

Il est clair que vous ne passerez pas par ce chemin, sans vous être débarrassé au préalable de cette sentinelle qui vous barre le passage.

Vous pouvez faire demi-tour et passer par l'autre côté de l'habitation (allez au **249**).

Vous pouvez aussi abattre cet homme avec votre mitraillette Thompson (allez au **214**).

Si c'est avec votre couteau que vous préférez agir, allez au **483**.

342

Les Sud-Vietnamiens, en tête de la colonne, surpris par votre réaction, s'arrêtent. Visiblement, eux, n'étaient pas préoccupés par l'obstacle naturel qui se dresse devant eux. Vous leur indiquez du doigt la large digue en prononçant le mot « danger » en vietnamien. Un lieutenant asiatique intrigué vient vers vous. **Il inspecte la zone avec ses jumelles et ne détecte aucun élément suspect.**



Qu'allez-vous lui proposer ?

- Envoyer des éclaireurs (allez au **551**) ?
- Faire ouvrir le feu par la Compagnie, en direction du muret (allez au **225**) ?
- Contourner cette longue digue par une de ses extrémités (allez au **485**) ? Vous estimez le temps nécessaire à une demi-heure de marche.

343

Vous visez la tête de votre adversaire, ce qui vous fait perdre une précieuse demi-seconde. De plus, la grande rapidité de ce dernier fait que votre tir rate sa cible. Vous perdez 5 munitions inutilement (actualisez votre feuille d'aventure). Simultanément, dans la même seconde, le Viêt-Cong saisit sa mitraillette et la dirige contre vous. Qu'allez-vous entreprendre ?

- Continuer à faire feu sur lui (allez au **92**) ?
- Vous coucher au sol pour esquiver, puis faire feu quasi-simultanément (allez au **584**) ?

344

Une bougie éclaire les lieux d'une lumière vacillante. Un lit est situé dans un coin sombre. A votre stupéfaction, un homme est lové dedans. Il semble mal en point. Vous ayant entendu, il se retourne. Son visage est fatigué, mais, à votre vue, il se crispe totalement, et d'un geste de panique, se jette sur la petite table qui borde son lit, pour y saisir un objet. Que faites-vous ?

- Vous tentez de calmer cet individu en montrant des gestes d'apaisement (allez au **184**) ?

- Ou vous l'abattez sans vergogne (s'il vous reste au moins 10 munitions) (allez au **80**) ?

345

Vous pouvez quitter la chambre par trois galeries :

- Une va vers le Sud-Ouest (**408**).

- La deuxième vous emmène vers l'Est (**218**).

- Enfin, la dernière monte légèrement et vous rapproche de la surface. Elle est orientée plein Nord (**418**).

346

Si le mot {« blessé »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **569**, sinon rendez vous au **258**.

347

Vous vous retrouvez face à trois hommes. Tout se joue très vite et vous n'avez que quelques dixièmes de secondes pour analyser la situation. Il y a le servent responsable de son calibre 7.62, le pourvoyeur de la mitrailleuse, qui s'occupe de son approvisionnement en munitions, et un fantassin, armé d'une mitraillette légère.

Vous pouvez tirer sur le mitrailleur, en vous rendant au **560**.

Si c'est le fantassin qui sera votre première cible, allez au **236**.

348

Vous jetez votre grenade par dessus le muret (n'oubliez pas de la déduire de votre équipement).

Si le mot {« désorg »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **504**.

Dans le cas contraire, allez au **564**.

349

Vous n'avez pas choisi l'itinéraire le plus facile, parce qu'il va vous falloir traverser un flux de soldats ennemis effectuant des va-et-vient entre le centre d'Ap Bac et sa bordure Sud-Ouest. Mis à part ce passage, les rues au sol terreux, serpentant à travers les habitations rudimentaires, sont désertes.

Agenouillé, dissimulé par les broussailles, aux abords de la voie utilisée par le Viêt-Cong, vous guettez le moment propice pour vous engager

Un paysan vient de passer. Un groupe d'hommes le suit, à une vingtaine de mètres. Que faites-vous ?

Si vous vous engagez, allez au **261**.

Si vous préférez attendre une autre occasion, allez au **590**.

350

Il y a deux possibilités pour sortir de l'armurerie.

En prenant le tunnel qui oblique vers le Sud-Est (**542**).

Ou en allant vers le Sud-Ouest (**418**). Ce dernier chemin présente une pente ascendante.

351

Vous vous pressez d'intégrer ce groupe de fantassins qui vous semble constituer une bonne protection. De plus, ils semblent animés de bonnes intentions car ils se rapprochent des lignes ennemies. Après avoir passé plusieurs dizaines de minutes à louvoyer de digues en digues, votre groupe s'installe derrière un remblai parallèle aux frondaïsons qui bordent la rizière, qui précèdent elles-même le hameau d'Ap Bac. Il est 14h00, et l'officier Sud-vietnamien à la tête du groupe vous confie que son intention n'est pas de mener une attaque de front, mais simplement d'offrir une couverture pour les troupes situées en retrait.

Pendant que vos compagnons discutent, assis sur la terre humide, vous observez attentivement le paysage qui vous fait face, et sensé abriter le Viêt-Cong. Trois choses attirent votre attention, à quatre-vingt mètres devant vous. Vous décidez d'ouvrir le feu.

Si vous visez cette ombre furtive qui se déplace derrière les feuillages, allez au **329**.

Si vous préférez concentrer votre attention sur un buisson qui tremble d'une manière suspecte, allez au **607**.

Si c'est un éclat métallique reflétant la lumière du soleil, à même le sol et à la base des arbres, qui vous intrigue, allez au **515**.

352

Vous n'avez pas à ôter le cran de sûreté, qui n'est plus enclenché depuis un certain temps. Vous ajustez très calmement la cible la plus proche, en répétant le mouvement que vous aurez à faire pour enchaîner sur votre deuxième cible.

Une rafale de 10 munitions fait trembler votre épaule et le Viêt-Cong face à vous culbute en avant. Vous passez tout de suite à son compagnon d'armes qui a un mouvement de recul. Trop tard, votre rafale suivante est déjà sur lui ! Il s'écroule à son tour.

Cette action vous a coûté 20 munitions que vous ne manquerez pas d'enlever de votre feuille d'aventure. Vous remportez également 1 point <Succès>.

Il ne faut pas s'attarder davantage dans cet endroit.

Filez vers le **232**.

353

Vous avez déjà vu ce carré.... Après une courte réflexion, vous vous remémorez le plan gravé sur les murs, que vous avez remarqué, une centaine de mètres à l'Ouest de votre position, à l'étage au-dessus. Le carré était identique, avec, en plus, cette flèche dirigée vers le bas qui avait attiré votre attention.

Vous en déduisez qu'il y a quelque chose à découvrir, sûrement au niveau du sol. En effet, un balayage avec votre main révèle une trappe, dissimulée sous une fine pellicule de poussière. De la forme d'un carré de 50 cm de côté, elle semble étanche, certainement pour se protéger des gaz et des explosifs éventuels. Vous l'ouvrez très prudemment. Vous laissez juste dépasser le canon de votre arme. Un coup d'œil furtif vous indique que l'endroit semble désert.

Vous braquez alors le faisceau de votre lampe coudée à l'intérieur de la cavité.



Allez au **223**.

354

L'homme qui vous couvre stoppe net l'avancée des quelques Viêt-Congs venant de l'Est. En vous retournant brièvement pour constater ce résultat, vous remarquez également plusieurs éléments ennemis à l'Ouest de sa position. Vous prenez l'initiative de tirer 20 cartouches pour ralentir cette progression, tout en signalant à votre allié leur présence, en hurlant (n'oubliez pas d'ôter 20 munitions de votre feuille d'aventure). Malheureusement, malgré votre appui, celui-ci est vite débordé, et il se fait massacrer sous vos yeux, à une cinquantaine de mètres de vous. Cette vision vous glace le sang, et vous perdez 1 point <Succès>.

Finalement, cette diversion - plus qu'une réelle opération de couverture - vous a néanmoins permis de rejoindre sans encombre les faubourgs de Tan Thoi. Toutefois, vous êtes désormais totalement coupé de vos arrières.

Vous devrez continuer à mener votre destinée, seul, en allant au **21**.

355

Vous avez parcouru une dizaine de mètres dans la palmeraie qui bordait la rizière lorsqu'une balle vous touche le bras. Vous retenez un cri et manquez de faire tomber votre fusil d'assaut. En fait, le projectile n'a fait qu'effleurer votre membre supérieur, emportant au passage un lambeau de chair. Vous en êtes quitte pour une douleur vive et une légère hémorragie. Ceci constituera pour vous un handicap pour la suite des combats.

Inscrivez { « blessé » } sur votre feuille d'aventure, puis allez au **169**.

356

Des plantes grimpantes et des branchages vous griffent le visage et ralentissent votre fuite effrénée. De plus, la végétation piétinée fait que vous manquez cruellement de discrétion. Vous croisez tout à coup un sentier. C'est le moment où jamais de brouiller les pistes.

Allez-vous vous précipiter dans un fourré épais, et vous y cacher, de l'autre côté du chemin (620), ou vous hâter de prendre la route dans le sens qui vous rapproche de la base alliée (335) ?

357



Votre grenade fend l'air. Aussitôt après, deux de vos hommes vous imitent. De l'autre côté de la digue, vous entendez une agitation soudaine qui vous permet de déduire qu'un nombre important d'ennemis s'y trouve.

Et malheureusement, l'un de ces derniers a eu la formidable présence d'esprit de renvoyer une grenade d'où elle venait. Tout se passe très vite désormais. Deux terribles explosions secouent les rangs Viêt-Cong, tandis que la troisième grenade repose à cinq mètres de vous et à trois mètres de deux de vos hommes. Qu'allez vous entreprendre ?

- Vous vous mettez à couvert, ventre à terre. Allez au **588**.
- Vous avez le réflexe de tirer par la manche un de vos deux compagnons, exposé et paniqué, et de le plaquer au sol. Allez au **23**.
- Vous vous jetez sur la grenade afin de protéger vos frères d'armes Sud-vietnamiens. Allez au **107**.

358

Votre arme est devenue le prolongement de votre regard. Vous prenez le temps d'ajuster votre tir. Vous retenez votre respiration, puis, en apnée, pressez calmement la détente. Une rafale claque et fouaille le visage de votre adversaire. Il s'écroule sans un cri, les bras en croix. Vous vous déplacez accroupi dans sa direction pour constater l'efficacité de votre tir. Gagnez 1 point <Succès>. N'oubliez pas non plus d'ôter 10 munitions de votre équipement.

Allez au **333**.

Cette patrouille vous rappelle que l'ennemi est omniprésent, malgré l'impression de calme apparent. Vous prenez donc le parti d'éviter les Viêt-Congs et la suite de votre périple n'est qu'une longue marche monotone et fastidieuse. Après avoir quitté le canal qui vous a rapproché de la rizière à l'Ouest de Tan Thoi, vous empruntez un chemin parmi l'herbe à éléphant, plus facile à franchir que les sous-bois et ses lianes entrelacées. Vous vous guidez au son des quelques échos issus des derniers combats.

Une fois que la rizière est en vue, vous vous y dirigez et prenez cette fois la décision de vous éloigner des bruits d'escarmouches.

Continuez au **400**.

360

Votre cri calme immédiatement les ardeurs des assaillants. Vous avez droit, en retour, à une réponse dans un anglais approximatif. Ensuite, des hommes se lèvent, derrière une digue. Comme vous vous en doutiez, ils sont de votre camp. Après qu'ils se soient assurés que vous ne présentiez aucun danger, ils s'approchent. C'est un détachement de parachutistes Sud-vietnamiens. Ils ne saisissent pas comment vous vous êtes retrouvés chez l'ennemi.

Puis ils se confondent en excuses quant au sort de Beamer, qui tient en écharpe son bras douloureux. Ensuite ils vous raccompagnent sur plusieurs mètres et vous indiquent après quelques temps la direction des lignes arrières.

Enfin, c'est dans un état de fatigue extrême que vous vous échinez à regagner votre base, au petit matin. La bataille touchant à sa fin, vient l'heure du bilan.

Allez au **76**.

361

Vous reconnaissez l'endroit par où vous étiez passé avec votre peloton de Sud-Vietnamiens, pour infiltrer le village ennemi. L'herbe est encore foulée. Tout à coup, un chuchotement derrière vous, vous cloue sur place. Vous crispez vos mains sur votre arme et vous retournez lentement. Vous ne voyez d'abord rien. Puis, une interpellation, à voix basse, oriente votre regard vers un buisson caché par l'ombre d'un grand palmier. Un visage familier émerge. L'homme vous fait signe de vous coucher. Vous réagissez en vous accroupissant.

L'individu familier vient à votre rencontre à pas de canard. Il porte un uniforme Sud-vietnamien et a visiblement perdu son casque. Il s'agit, justement, d'un de ces hommes qui vous avaient accompagné. Il est seul. Son

visage traduit à la fois un grand soulagement de vous voir et une certaine appréhension.

Sous l'emprise de la peur, il vous décrit les combats auxquels il a participé. Pour certains, il ne vous apprend rien, en ayant été vous-même le témoin. Bref, il est l'unique survivant de son groupe, ce qui explique ses tourments, et qu'il ne soit plus à l'endroit exact où vous l'aviez laissé, vers l'entrée Nord de Tan Thoi.

Il vous explique dans un vietnamien dont vous comprenez l'essentiel qu'il a eu le loisir d'observer les positions du Viêt-Cong à proximité de la rizière. Il pense connaître l'itinéraire le plus approprié pour regagner vos lignes sans encombre. Il faudra compter à son avis plus d'une demi-heure de marche. Mais votre présence lui a donné la motivation et la force d'entreprendre ce détour.

Peu rassuré vous suivez donc votre guide improvisé. Comme d'habitude votre progression est lente, à pas feutrés. Après des dizaines de minutes interminables, vous vous retrouvez les pieds dans la boue des rizières. La vision des plantations inondées à perte de vue récompense enfin vos efforts.

Vous franchissez plusieurs digues avant de pouvoir faire un signe de la main à destination d'autres compagnons d'armes, abrités derrière une butte. Un transport de troupes blindé M-113 n'est également pas loin. En tout, une dizaine de véhicules sont parsemés dans la rizière, en couverture.

Le groupe que vous rejoignez est composé d'une vingtaine de fantassins de l'ARVN (*cf lexique*) ainsi que de parachutistes.

Votre allié, qui vous a amené à bon port prend congé de vous, non sans vous avoir au préalable chaudement remercié. Vous le voyez s'éloigner vers un autre groupe, sans doute à la recherche d'hommes de son unité d'origine.

Continuez au **370**.

362

Vous progressez à tâtons. Une fois à distance raisonnable du dispositif ennemi, votre groupe se met en position d'attente. Dès lors, vous n'esquissez plus le moindre mouvement. Autour de vous, les parachutistes sont figés comme des statues, guettant la moindre alerte. Tout-à-coup, une 'pétarade' gigantesque retentit. L'autre groupe, qui menait une attaque frontale, a établi le contact avec les Viêt-Congs.

C'est le moment que les soldats qui vous entourent choisissent pour entrer en action. En effet, l'engagement qui a lieu au loin est une diversion rêvée. De plus, les guetteurs ennemis qui s'étaient fondus dans le paysage, sont inquiets et se sont agités en conséquence. Ils vous apparaissent clairement maintenant derrière une digue, trahis par leur nervosité.

Vous distinguez notamment une tête qui frétille. Chaque parachutiste de votre groupe se focalise sur une cible. A un signal donné, ils attaquent simultanément.

Quant à vous, soit vous tirez sur le Viêt-Cong que vous avez aperçu à l'instant (s'il vous reste des munitions) (93), soit vous continuez à ramper dans la nuit noire (585), soit vous n'entrez rien, en vous contentant de scruter les alentours (191).

363

Handicapé par votre blessure, votre sensibilité et vos réflexes se sont amoindris. Vous n'avez pas remarqué cette substance rugueuse sur laquelle vous venez de marcher. Une douleur locale mais fulgurante vous déchire le mollet. Vous contenez un cri d'horreur. Un serpent se tord à vos pieds, prêt à vous mordre à nouveau. Un coup de crosse l'éloigne définitivement. Mais il est trop tard ; Il vous a inoculé son venin. Qui plus est, vous avez reconnu les rayures noires et jaunes caractéristiques du bongare. C'est une espèce redoutable et sa morsure vous sera fatale dans une heure. La fatigue, votre cœur qui bat à tout rompre, votre blessure antérieure, votre position isolée, l'omniprésence de l'ennemi sont autant d'éléments à charge qui vous condamnent. Le Vietnam sera votre tombeau.

364

Vous emboîtez le pas au groupe, le dos courbé. La tension ambiante leur a donné des ailes et vous avez du mal à suivre le rythme effréné de leur course. Peu à peu, se rapproche la silhouette encore fumante d'une carcasse d'hélicoptère. Vos compagnons d'armes Sud-vietnamiens ne se sont pas attardés devant ce triste spectacle et ont rejoint la digue la plus proche. Là bas, d'autres fantassins, vraisemblablement issus de la Compagnie hélicoptérée débarquée quelques heures plus tôt, les attendent. Votre regard, lui, s'attarde sur l'accident, et vous prenez le parti de vous en approcher.

Rendez-vous au 553.

365

Le cœur étreint par l'angoisse, le regard dans le vague, vous songez à l'ampleur de la tâche qui vous incombe. Arrêter un homme n'est pas une chose insurmontable, mais vous risquez de faire face à la méfiance et l'hostilité des fantassins sous son commandement. Quoiqu'il en soit, vous devez faire vite. Si Vann vous a demandé d'intervenir immédiatement, c'est parce que le cours de la bataille peut en dépendre.

En effet, depuis la matinée, chacun avait remarqué le peu d'entrain des troupes venant par le Sud d'Ap Bac. Il va donc falloir réorganiser la Compagnie Sud-vietnamienne privée de son chef, et sans doute la mener à l'assaut.

Vous êtes encore affalé et plongé dans vos pensées lorsqu'une silhouette massive se plante devant vous. Une casquette lui masque le haut du visage. « J'imagine que vous êtes celui que je cherche » dit-il en guise de présentation. Il poursuit : « Caporal Beamer. Je suppose que ce ne sera pas une partie de plaisir. Comme si les Viêt-Congs ne suffisaient pas.... Maintenant il faut faire le ménage dans notre propre camp ». Vous abondez dans son sens, en hochant la tête. Et vous lui répondez par un laconique : « Allons-y ».

Rendez vous au **612**.

366

Pour la deuxième fois de la journée, vous allez infiltrer le camp ennemi. Vous pouvez compter sur Beamer et le peu d'énergie qu'il vous reste. Cette bande de sous-bois vous plonge dans un environnement d'une noirceur encre.



En raison de la nuit ainsi que de l'ombre de la voûte végétale, vous ne voyez pas à trois mètres.

Beamer et vous êtes munis de lampes torches, mais les allumer équivaldrait à un suicide, tellement vous constitueriez des cibles parfaites. Quant à progresser dans une telle pénombre, cela prendrait des heures, et votre corps ne supporterait pas cette nouvelle épreuve.

Vous n'avez donc pas d'autre choix que de rebrousser chemin, Beamer à vos côtés.

Allez au **387**.

367

Vos sens en alerte, vous entamez votre traversée de la zone dangereuse, les pieds dans l'eau. Votre position est inconfortable mais elle vous garantit une relative discrétion. Au bout d'une cinquantaine de mètres, vous avez fait le plus dur. Une dernière digue vous barre le passage, et vous devez la gravir. C'est à ce moment que des snipers Viêt-Cong ont dû vous repérer. Une balle siffle à vos oreilles, tandis qu'une autre vient claquer contre terre.

Si vous n'avez plus de munitions, vous êtes mort et vos tribulations se terminent ici.

Dans le cas contraire, vous vous retournez aussitôt, jaugez approximativement leur position, et déclenchez un tir de riposte pour leur faire baisser la tête. Puis vous prenez la fuite d'une course haletante. Les balles ennemies sifflent sans jamais vous atteindre. Quand enfin vous êtes hors de portée, vous temporez et reprenez votre souffle avec difficulté. La peur vous a donné des ailes mais il faut maintenant récupérer...

N'oubliez pas d'ôter 20 munitions de votre équipement.

Votre rythme cardiaque étant redevenu normal, vous continuez au **547**.

368

Vous projetez votre grenade anti-personnelle aussi loin que vous le pouvez, et vous vous plaquez au sol aussitôt après (n'oubliez pas de déduire le projectile de votre feuille d'aventure). Elle explose dans un bruit sourd, soulevant une gerbe de terre et faisant apparaître une légère fumée. Il s'ensuit d'abord un hurlement strident puis des cris continus de douleur. De toute façon, vous n'avez pas le temps d'y prêter la moindre attention, car votre geste a déclenché un véritable tonnerre de feu de la part de l'ennemi. Une poussée d'adrénaline jaillit dans vos veines.

Votre audace mêlée de folie vous a permis de démasquer le Viêt-Cong, et même de blesser au moins un adversaire.

Rempotez 1 point <Succès> et rendez-vous au **35**.

369

Vous bondissez au sommet de l'engin, et empoignez la mitrailleuse de calibre 12.7. Vous pressez la détente en dirigeant le canon vers des flashes intermittents qui vous semblent provenir de fusils ennemis. La puissance de votre mitrailleuse est fulgurante. Vos bras en tremblent, et son bruit de marteau-piqueur réveillerait les morts. Vos balles n'ont probablement occasionné aucune perte chez les Viêt-Congs, mais elles ont eu un effet psychologique indéniable. Dans l'instant qui suit, toutes les armes individuelles se taisent. L'ennemi a battu en retraite. Il s'avère que c'était un détachement de trois ou quatre éclaireurs ayant pour but d'harceler votre unité. Vous comptez dans vos rangs un blessé sérieux mais votre action décisive a permis d'abrégier l'engagement. Gagnez 1 point <Succès>.

Suivez le cours de la nuit au **548**.

370

Votre montre indique 18h40. Dans un peu moins d'une heure, l'obscurité aura recouvert le paysage.

En votre absence, la situation a évolué. L'Etat-Major a ordonné le parachutage d'un bataillon de parachutistes Sud-vietnamiens en renfort. Sept

bimoteurs C123 ont donc fait un passage à l'Ouest de Tan Thoi. Malheureusement le largage a été imprécis. Certains soldats ont sauté trop près des lignes ennemies et ont été abattus avant de toucher le sol. Encore un fiasco. Maintenant, les parachutistes se sont regroupés et envisagent de contre-attaquer.

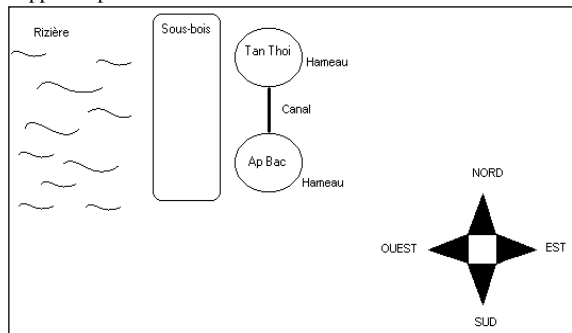
Vous réfléchissez à la suite des événements.

Avez-vous des informations confidentielles concernant un gradé de l'armée Sud-vietnamienne ?

Si oui, vous savez quoi faire, et comment obtenir un numéro à l'aide d'indices dénichés. Rendez-vous à la valeur que vous obtenez.

Sinon, continuez au **390**.

Rappel du plan du site :



371

Il est 22 heures, et sept heures se sont écoulées depuis la première fois où vous vous étiez aventuré ici. Le changement d'atmosphère est saisissant. L'endroit qui était auparavant une fourmilière humaine n'est plus qu'un espace sauvage et silencieux où la nature a repris ses droits. Vous retrouvez pratiquement les empreintes dans le sol, à l'endroit où vous avez posé le pied cet après-midi.

Le fait que vous soyez familier avec l'environnement vous rassure, et, logiquement, vous décidez de longer le canal avec Beamer. L'herbe haute vous arrive à hauteur de taille.

Soudain, vous inhalez une odeur de cigarette. Très intrigant... A pas de velours, vous vous dirigez vers la source de cette fumée, jusqu'à apercevoir un point orangé qui brille dans la nuit. Vous vous approchez encore. C'est un groupe de Viêt-Congs. Ils sont au nombre de quatre. L'un est adossé à un palmier. C'est celui qui fume. Sa silhouette vous semble familière. Beamer vous glisse dans l'oreille qu'il doit s'agir d'un officier. Les trois autres, assis

autour, semblent être ses subordonnés. Ils se sentent visiblement en sécurité et c'est une 'chance' de les avoir repérés.

Vous pouvez leur tendre une embuscade en allant au **332**.

Cependant, si vous n'avez plus de munitions, ou si vous le souhaitez, vous pouvez aussi vous éloigner de la même manière que vous êtes venu. Allez au **359**.

372

La bataille dure encore une dizaine de minutes. Vous êtes étendu dans la rizière boueuse, prenant votre mal en patience. A côté, le parachutiste rapatrié à l'instant est lui-aussi immobilisé, souffrant d'une blessure à la jambe. Pendant ce temps, votre compagnon Sud-vietnamien initial veille, en inspectant du regard les environs. Lorsque ses yeux croisent un détachement de sa Compagnie, il l'interpelle. Ayant entendu les cris de détresse, les hommes vont à votre rencontre. Deux blessés - dont vous - sont à évacuer. Plusieurs paires de bras ne sont pas de trop pour vous transporter. Sur le chemin, vous apprenez que la position Viêt-Cong n'a pas été débordée, et que, au final, chaque camp s'est replié en bon ordre.

Allez au **613**.

373

Une fois les dernières questions posées, le Viêt-Cong est ramené sans ménagement par deux parachutistes vers votre point de départ, à l'Ouest. Quant à la section que vous accompagnez, désireuse d'en découdre, elle se rend directement au Nord.

Allez au **509**.

374

Vous vous dirigez calmement vers le capitaine vietnamien, tandis que Beamer le prend à revers. Dès qu'il vous aperçoit, à une quinzaine de mètres, son sang ne fait qu'un tour. Les conseillers militaires américains n'ont pas à se trouver dans ce secteur et il devine aisément vos intentions. Visiblement il avait déjà réfléchi à sa réaction le cas échéant car, sans hésiter une seconde, il se dresse et bondit de l'autre côté du muret. Beamer se précipite à sa suite et parvient in extremis à le ceinturer.

Mais c'est bientôt la confusion la plus totale lorsque les hommes du capitaine viennent au secours de ce dernier. Vous accourez à votre tour hurlant quelques mots en Vietnamien pour expliquer la situation et prier à tout le monde de se calmer.

Pendant la mêlée, le traître se libère de l'emprise de Beamer et, aussitôt fait, détalé comme un lapin... vers l'ennemi. Ses subordonnés n'en croient pas

leurs yeux, pétrifiés par l'incompréhension. Le capitaine vient de prouver sa culpabilité. Le temps que vos alliés Sud-Vietnamiens réalisent ce qui se passe, celui-ci est déjà assez loin pour être couvert par les fusils des francs-tireurs Viêt-Cong. D'ailleurs, à l'intention de ces derniers, il hurle ce qui semble être un code d'identification, pour éviter d'être abattu.

Néanmoins, vous constatez que, durant la bagarre, le traître a laissé échapper deux grenades. Celles-ci sont aussitôt ramassées par des Sud-Vietnamiens pour leur propre équipement. « C'est toujours ça de moins pour l'ennemi » pensez-vous. Marquez le mot {« grena »} sur votre feuille d'aventure, suivi du numéro 310.

Continuez au **13**.

375

Votre geste soudain surprend les hommes qui vous entourent. Après avoir lancé un avertissement verbal, vous jetez votre grenade loin devant (mettez à jour votre feuille d'aventure). Les Sud-Vietnamiens se couchent par réflexe. La grenade tombe juste en aval de la digue. Un éclair aveuglant précède une explosion assourdissante, dans une gerbe de boue. C'est tout...

Vos compagnons d'armes regardent la poussière retomber, puis vous dévisagent comme si vous étiez fou. Quelques instants plus tard, la marche en avant reprend.

Allez au **49**.

376

Le cœur serré, vous menez l'assaut, flanqué de Beamer, votre fidèle acolyte. Ainsi, vous montrez l'exemple et insufflez un élan de combativité à la centaine de Sud-Vietnamiens qui vous accompagnent. Toujours suivi de près par Beamer, vous avancez les pieds dans l'eau en direction du Nord, vers la rive. Dans la semi-pénombre, personne n'est rassuré. Au loin, des obus amis explosent dans Ap Bac, faisant trembler le sol. Comme pour se donner du courage, votre troupe gâche des dizaines de munitions à l'encontre des monticules suspects. Certains tirent simplement devant eux, à l'aveuglette.

Mais l'ennemi ne tarde pas à montrer qu'il ne s'est pas défilé. Des détonations se font entendre du côté opposé. Une balle vous frôle dangereusement. Les choses se compliquent lorsqu'un de vos hommes, derrière vous, se raidit et s'effondre en arrière, touché, dans la rizière. Il gémit et une dizaine de ses congénères se sont portés à son secours. Les autres ont trouvé un excellent prétexte pour ne plus avancer. Il vous faut redonner une nouvelle dynamique au groupe. Vous vous agenouillez posément et repérez une digue d'où émergent de brefs éclairs.

Vous pouvez faire feu vers cette zone. Allez alors au **434**.

Vous pouvez aussi utiliser une grenade de type M-18 pour couvrir votre attaque. S'il vous en reste au moins une, allez au numéro dont vous disposez sur votre feuille d'aventure auquel vous aurez rajouté 262.

377

Vous lâchez une longue rafale sur ces nouveaux venus, qui ne manquent pas de vous rendre la pareille. Fort heureusement, votre connaissance des armes fait que vous identifiez très vite le son des fusils d'en face. Ils sont des vôtres. Un cri de détresse de votre part met fin immédiatement à la méprise. Votre réaction a néanmoins coûté un blessé parmi les parachutistes Sud-vietnamiens, qui avaient été attirés par les déflagrations relatives à votre accrochage avec les Viêt-Congs. Votre erreur de jugement vous fait perdre 1 point <Succès>.

Allez au **436**.

378



Suivi de tous vos hommes, vous vous élancez dans la rizière, sous le feu ennemi.

Les balles sifflent de toutes parts. Ces dernières sont de plus en plus nombreuses et précises. Vous avez beau vous baisser, deux balles vous atteignent. Une douleur immense vous envahit, et vous vous retrouvez cloué au sol. Vous vous savez perdu.

Votre dernière vision est un ciel pâle et clément, avant que plusieurs autres balles ne vous achèvent. C'est la fin de votre aventure.

379

Vous envoyez Beamer en reconnaissance. Celui-ci vous lance un œil mauvais. Il argue qu'il est à bout, qu'il est tard, et que « ça sent le piège à plein nez »... mais il s'exécute. Vous le voyez s'enfoncer dans l'herbe haute. Ce n'est qu'une dizaine de minutes plus tard qu'il revient, dépité. D'un air las, il vous avise qu'il n'a rien vu, si ce n'est une clairière avec quelques arbres, au beau milieu de l'herbe à éléphant. Votre homme a mystérieusement disparu. Inscrivez le mot { « temporisation » } sur votre feuille d'aventure.

Vous êtes alors confronté aux mêmes choix qu'il y a quelques instants.

Allez-vous vous rendre compte par vous-même, seul (**90**) ?

Allez-vous forcer Beamer à vous accompagner et retourner vers le lieu qu'il vient d'inspecter (**12**) ?

Ou faites-vous demi-tour tous les deux, bien décidés à quitter cette région de malheur (444) ?

380

Vous vous ruez tous les deux vers l'homme blessé. Vous le rattrapez facilement. A peine est-il à portée de tir que Beamer lui adresse une courte rafale de sa mitrailleuse. Sa cible tombe à la renverse... et ne se relève pas. Ce nouvel ennemi mis hors de combat vous rapporte 1 point <Succès>. Il est rapidement fouillé. Vous ne trouvez rien de notable. L'autre fuyard est déjà loin maintenant. C'est donc en toute logique que vous tournez les talons pour, enfin, regagner votre base.

Dirigez-vous vers le 444.

381

Enfin ! vous pouvez vous remettre en position debout. Tout ankylosé, vous en profitez pour vous étirer. Puis vous inspectez rapidement les environs. Pas âme qui vive. Cette fois, il fait vraiment nuit noire et il est impossible de distinguer à deux mètres. En outre, vous êtes à bout - physiquement, nerveusement - et totalement dépenaillé.

Dans ce contexte, mieux vaut se reposer et attendre les renforts. En effet, vous n'ignorez pas que les troupes alliées sont sensées reconquérir le terrain au petit matin, tandis que le Viêt-Cong devrait fuir par l'Est.

Au loin, **un vieil avion de type Boeing C-47 ronronne et largue ses dernières fusées éclairantes**, tandis que des tirs sporadiques résonnent encore.



Puis, à 3 heures du matin, les armes se taisent... laissant place au silence inquiétant des sous-bois qui vous entourent. Plusieurs options sont possibles :

- Vous vous installez confortablement dans l'herbe molle, dans le but de dormir un peu (314).

- Toujours dans le même objectif, vous escaladez un arbre robuste. Votre emplacement sera nettement moins douillet et vous prenez le risque de tomber (24).

- Vous vous efforcez de ne pas fermer l'œil, assis parmi les hautes herbes (224).

382

Les Sud-Vietnamiens vous ont vu avancer. Votre rapide progression les a mis en confiance et leur a fait prendre conscience qu'ils sont à dix contre un. Ils prennent donc d'assaut la digue qui leur fait face, bousculant les quelques tireurs ennemis encore sur place. Les autres Viêt-Congs se sont déjà repliés vers le centre d'Ap Bac.

A 19h30, votre centaine d'hommes et vous avez atteint les frondaisons qui bordent la rizière. Vous retrouvez la terre ferme et sèche avec un certain contentement. Malheureusement, la nuit a revêtu son manteau noir sur toute la sylve vietnamienne et vos hommes renoncent à aller plus loin. Un sous-officier Sud-vietnamien tient à la main un appareil radio PRC-6. De portée limitée à deux kilomètres, son appareil lui permet néanmoins de rester en contact avec son Etat-Major, plus en retrait, qui lui confirme la volonté générale : pas de risques inconsidérés.

Tout au plus, les Sud-Vietnamiens gardent leur position et veillent sur les fourrés environnants.

Avez-vous le mot {« retard »} sur votre feuille d'aventure ? Si c'est le cas dirigez-vous vers le 366. Dans le cas contraire, allez au 459.

383

Vous vous redressez brutalement en faisant de larges signes de SOS. Mais, dans la fusillade, aucun des deux protagonistes, de part et d'autre de votre position, ne cherche à comprendre vos agissements. Ce qui est certain, c'est que vous réalisez une cible de choix. Et vous ne saurez jamais si c'est une balle amie ou ennemie qui vous transperce la gorge, et met ainsi fin à vos jours.

384

Conscient du tapage que vous avez provoqué avec votre attaque pour vous introduire dans le réseau souterrain, vous vous attendez à un comité d'accueil Viêt-Cong musclé. Vous ôtez votre casquette, et laissez simplement le haut de votre crâne dépasser de l'entrée, très doucement. Au moment où vous jetez votre coup d'œil, vos agresseurs potentiels sont en mouvement, ce qui vous permet de les repérer sans prendre davantage de risques. Vous replongez dans votre trou aussi discrètement que vous en êtes sorti. Vous avez distinctement aperçu des silhouettes dissimulées derrière des fourrés. Ils sont une dizaine, répandus sur une bande d'une quinzaine de mètres. Votre seule chance, c'est que ces broussailles ne sont pas à proximité du tunnel mais à une bonne dizaine de mètres. Par ailleurs, ils ne semblent présents que d'un seul côté. Dans l'espoir de vous extirper de cette situation périlleuse, vous considérez que cette hypothèse est vraie.

Il vous faut une idée. Regardez dans votre équipement si un objet ne pourrait pas vous aider. Dans ce cas, rendez-vous au numéro indiqué auquel vous aurez rajouté 400.

Si aucune inspiration providentielle ne vient à vous, ou si vous ne disposez d'aucune arme salvatrice, vous n'avez aucune chance de vous extraire de votre trou sans vous rendre à l'ennemi. Et votre aventure prend fin.

385

Vous avez fait votre devoir de soldat. Vous avez riposté quand il le fallait. Mais à aucun moment vous n'avez réellement pris l'initiative avec la volonté d'influencer le cours de la bataille. Vous avez peut-être manqué de combativité, mais personne ne peut vous le reprocher dans un tel déferlement de violence.

386

Votre arme posée sur l'épaule, vous rebroussez chemin. Vous retrouvez Beamer, assis parmi les fourrés. Vous lui décrivez la situation et vous en venez tous les deux à la conclusion qu'il est plus que temps de quitter cet endroit malsain et isolé de tout.

Allez au **444**.

387

Vous reprenez la direction de la rizière. Les Sud-Vietnamiens qui surveillent toujours la lisière des sous-bois ne prêtent pas attention à vous dans l'obscurité. Bon prince, vous informez les officiers présents sur place de votre décision et leur suggérez de faire de même. Vann est lui aussi tenu au courant des événements. Il ne peut s'empêcher d'émettre un long soupir de déception, tout en réalisant que son offensive a été trop tardive.

A bout de forces, après une nouvelle marche, vous passerez le reste de la soirée abrité derrière une digue, au Sud d'Ap Bac, parmi les hommes de la Garde civile. Dommage que votre action héroïque de l'après-midi n'ait pas abouti à une victoire Sud-vietnamienne. Le principal est néanmoins que vous soyez encore en vie.

Allez au **76** pour dresser le bilan de la bataille.

388

Une grenade fumigène, ajoutée à la semi-obscurité qui recouvre le paysage fera parfaitement l'affaire pour masquer votre assaut. Vous envoyez votre projectile qui atterrit aux pieds du muret (ôtez le de votre équipement). Celui-ci dégage rapidement des volutes de fumée blanche.

Décidez-vous d'aller déloger vous-même vos agresseurs, Beamer vous couvrant de son fusil d'assaut (**445**), ou souhaitez-vous procéder à l'inverse (**507**) ? Dans cette hypothèse, c'est Beamer qui prendrait les risques.

389

Vous usez 10 munitions (meetez à jour votre feuille d'aventure). Même si cela n'est guère efficace, votre geste a le mérite de motiver les soldats vietnamiens à vos côtés. L'engagement redouble de violence, et **les balles sifflent de plus belle.**



Au feu du Viêt-Cong, la Compagnie Sud-vietnamienne oppose principalement deux types d'armes à feu : les fusils Garand M1, de calibre 7.62 avec huit balles par clip, ou, pour les mieux équipés, les carabines semi-automatiques M1, 7.62 mm également, avec des chargeurs de quinze munitions.

Avec la 2^{ème} Compagnie arrivée en renfort, votre puissance de feu est supérieure. Dans la bataille, une mitrailleuse ennemie de calibre 7.62 est

prise pour cible. Votre averse de balles la musèle définitivement. Marquez {« désorg forte »} sur votre feuille d'aventure. C'est le moment de tenter quelque chose.

Vous pouvez demander aux cinq hommes sous votre responsabilité de se joindre à votre attaque, en allant au **317**.

Si vous préférez tenter une incursion en solo, en rampant en direction du Sud-Est, vers les flancs de la digue, allez au **62**.

Enfin, vous pouvez rester terré, en espérant que le capitaine de votre Compagnie se décide à lancer un assaut généralisé. Allez dès lors au **190**.

390

Le temps que le haut commandement se mette d'accord quant à la stratégie à adopter sur le terrain, et qu'il les transmette par communications radio à l'ensemble des troupes, il est déjà 21h00.

Allez au **529**.

391

Vous avez atteint la lisière des sous-bois et apercevez au-delà les étendues planes d'eau marécageuse derrière un dernier rideau de troncs d'arbres. Mais Beamer et vous voyez aussi des ombres fuyantes dans les fourrés. Puis un homme court dans votre direction. C'est un Viêt-Cong et il ne prête aucune attention à vous. Un autre le suit de près. Un troisième passe sur votre droite, en faisant de hautes enjambées dans les broussailles. De multiples clapotis se font entendre au loin. Puis un obus de mortier vient d'exploser, en éclaboussant les alentours.

Accroupi, comme pétrifié, vous ne savez pas comment réagir, au beau milieu de cette agitation. L'incertitude vous gagne, lorsque vous tombez nez à nez avec un visage asiatique, juvénile, vous observant. Et vous n'avez ni la tenue, ni l'allure d'un de ses compagnons d'armes. Se sentant observé à son tour, l'homme a tôt fait de disparaître. Vous vous cramponnez à votre arme, prêt à riposter. Beamer, lui, s'est allongé de tout son long. Toutefois ce n'est pas le crépitement d'une rafale qui vous cueille, mais un petit « poc », résultat d'un objet heurtant le sol. Vu sa forme, c'est une grenade. La seule chose qui vous importe désormais ; c'est votre vie. Le délai d'explosion de la grenade vous laisse un répit suffisant pour bondir et vous plaquer au sol. La tête enfouie dans l'herbe, vous percevez très nettement la déflagration suivie d'une secousse brutale.

Des coups de feu claquent, des balles sifflent. Beamer n'est plus à vos côtés.

Vous ne pouvez que lui souhaiter bonne chance, intérieurement. Vous bondissez le plus furtivement possible vers un nouveau buisson. Des lampes

torches éclairent votre ancien emplacement, tandis que vous rampez de broussailles en broussailles. Vous ne tardez pas à rejoindre la rizière.

Allez au **616**.

392

Vos coups de feu résonnent par delà la rizière. L'homme visé fléchit légèrement, puis semble se reprendre pour se mettre à l'abri. Ensuite, dans l'obscurité quasi-totale, vous ne distinguez plus très bien la position des différents protagonistes. Il s'ensuit une certaine confusion. Vous apercevez brièvement une ombre apparaître, sur la gauche, puis s'évanouir au loin. Quelques minutes après, c'est à nouveau le calme. Ce n'est qu'encore plus tard, au retour des éclaireurs parachutistes, que vous apprenez le cours réel des événements qui se sont produits. Le groupe de reconnaissance a eu le temps de repérer l'agresseur qui vous a tendu l'embuscade, ou plutôt LES. En effet, le sniper Viêt-Cong était flanqué d'un observateur. Les éclaireurs n'ont pas eu le loisir de capturer ces hommes, parce qu'ils se sont trouvés exposés à un tir provenant de l'arrière, c'est-à-dire de leur propre camp. Malheureusement, ceci vous concerne... Vous avez tiré sur un des parachutistes et cette bétise vous coûte 1 point <Succès>.

Continuez votre aventure au **470**.

393

Plusieurs centaines de mètres plus loin, la rizière à l'Ouest de Tan Thoi est en vue, derrière un dernier rideau d'arbres. Avez vous le mot {« contrôle »} sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, allez au numéro indiqué, auquel vous rajoutez 203.

Sinon allez au **577**.

394

Vous plongez à terre et lâchez quelques rafales. La fusillade dure ainsi plusieurs secondes. Vous sentez d'emblée que vous n'avez aucune chance devant le nombre et la puissance de feu de vos agresseurs. L'effet de surprise passé, vous réalisez que le son des armes vous est familier. Ce sont des troupes amies !

Vous perdez 1 point <Succès> pour votre manque de lucidité. Vous hurlez alors dans votre langue maternelle de cesser le feu et arguez que vous êtes américain.

Allez au **360**.

395

Une kyrielle de lianes vous barre le passage. Outre les griffures au visage, des fourrés épais à hauteur de hanches ralentissent sensiblement votre marche. Quand enfin vous entamez un passage plus facile, vous relâchez un peu votre attention. Le sol herbeux a laissé place à une partie en terre, recouverte de feuilles mortes. Le terme {« blessé »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si oui, allez au **363**.

Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **138**.

396

Vous prenez votre adversaire à revers, dans un silence sépulcral. Placé à une quinzaine de mètres derrière lui, vous vous redressez quelque peu et ajustez le Viêt-Cong. Votre index tendu presse la gâchette, votre épaule tressaute et le Viêt-Cong bascule en avant. Affalé dans les broussailles il bouge encore et semble se débattre avec les branchages qu'il a écrasés en chutant. Comme il gémit, vous continuez votre tir fiévreusement dans le but de le faire taire définitivement. Son corps est agité de spasmes violents. Finalement, c'est tout votre chargeur qui y passe. Vous rechargez rapidement et temporez. Cette fois, votre cible est bel et bien muette et inerte. Gagnez 1 point <Succès>. Mais cette opération vous a coûté 30 munitions (mettez à jour votre feuille d'aventure).

Allez au **333**.

397

Vous entrez avec beaucoup de précautions dans ce lieu obscur et peu accueillant. Votre main est crispée sur votre arme automatique. Avec le canon de celle-ci, vous soulevez des couvertures pour découvrir des cachettes éventuelles. Vous mettez alors à jour une petite trappe ainsi qu'une boîte en métal.

Si vous commencez par ouvrir la boîte, allez au **336**.

Si c'est la trappe qui vous intéresse en priorité, dirigez-vous vers le **596**.

Devant la présence imposante du véhicule blindé, le Viêt-Cong a estimé que vous n'étiez plus une cible prioritaire. De plus, la puissance de feu du M-113 constitue une diversion parfaite pour vous. Vous vous levez d'un bond et courez de toutes vos forces en direction de l'engin salvateur. Vous vous placez derrière lui, à l'abri des balles ennemies. Puis, dès que possible, vous vous hissez à son bord, avec un soulagement non dissimulé. A l'intérieur, des hommes de troupe Sud-vietnamiens vous accueillent avec enthousiasme, vous tapant l'épaule de manière amicale et arborant de larges sourires. Si le mot {« retard »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, vous pouvez le supprimer. Après vous avoir secouru, le blindé reprend sa progression vers les M-113 en tête de file.

Allez au **148**.

399

Vous vous séparez de Beamer, après lui avoir chuchoté votre plan d'attaque. Il devra tirer tout de suite après vous. Vous contournez l'ennemi par la droite, en rampant avec une extrême précaution. Vous parvenez, sans éveiller ses soupçons, à vous approcher à une quinzaine de mètres. **Là, vous patientez encore quelques instants, pour vous assurer que Beamer soit lui aussi positionné.**



Puis, au moment où le groupe semble avoir fini sa conversation et paraît décidé à faire mouvement, vous passez à l'action. L'éclair de votre fusil Thompson déchire la nuit. L'arme de Beamer fait de même, en face, comme un écho. La surprise est totale. Vos balles hachent les feuilles, labourent la terre. D'emblée, votre embuscade est efficace. Deux Viêt-Congs s'écroulent. Un autre se cache dans les fourrés.

Mais vous le repérez et videz tout votre chargeur dans le taillis. Une fois vos 30 munitions écoulées (actualisez votre feuille d'équipement), vous rechargez votre arme. Au final, c'est un véritable massacre. Rajoutez 2 points <Succès> à votre feuille d'aventure. Mais, au moment où vous vous redressez pour inspecter les corps et rejoindre Beamer, une ombre bondit

hors des broussailles et fuit, en s'enfonçant dans la nuit. Il est de votre côté et Beamer ne le voit sûrement pas.

Décidez-vous de le poursuivre immédiatement mais seul (34) ou jugez-vous qu'il est préférable, avant, d'interpeller Beamer et d'attendre qu'il vous accompagne dans votre chasse à l'homme (56) ? En dernière possibilité, vous pouvez le laisser s'enfuir (475).

400

Vos semelles s'enfonçant dans la vase ralentissent votre progression. Tout à coup, dans votre dos, un Vietnamien vous interpelle. Il provient évidemment du camp ennemi, et, alors qu'il vous intime d'arrêter, ce dernier vous incite plutôt à accélérer votre course. Aussitôt après, plusieurs tirs d'arme automatique retentissent et vous font plonger dans l'eau marécageuse. Beamer fait de même. Malgré l'heure tardive, les Viêt-Congs ont dû repérer vos silhouettes dans l'obscurité. Vos agresseurs semblent relativement loin.

Deux stratégies s'offrent à vous :

- Attendre, sans bouger, quelques instants, tapi dans la rizière (16).
- Riposter courageusement, s'il vous reste des munitions (431).

401

La cavité qui vous entoure se rétrécit anormalement jusqu'à ce que vous puissiez à peine avancer. Votre lampe torche vous rassure à peine. L'air devient glacé. Vous frémissez et flairez le piège. Si vous souhaitez continuer vaille que vaille à avancer, rendez-vous au 130.

Si vous préférez faire demi-tour, retournez au 337.

402

Tout à coup, votre véhicule change de direction, puis stoppe. L'avant de l'engin est muni de sabords blindés qui permettent, lorsque l'on les rabat, de protéger le conducteur, mais en diminuant son champ de vision. En regardant dans sa direction, vous constatez avec consternation que le chauffeur n'a pas pris cette précaution. Et il est trop tard. Il est maintenant étendu. Une flaque de sang vient de se former près de lui. Vous perdez 1 point <Succès>. Voyant cela, les soldats Sud-Vietnamiens se ruent vers le hayon arrière, l'ouvrent, et se précipitent dehors. C'est la cohue ! Un rayon de lumière blafarde vous aveugle d'abord, puis laisse apparaître la rizière.

Vous pouvez décider de suivre le groupe, en allant au 471.

Vous pouvez aussi aller seul vers les carcasses fumantes des hélicoptères Sud-vietnamiens abattus (553).

Enfin, vous pouvez prendre l'initiative de vous diriger vers l'Est, d'où proviennent les tirs ennemis. Allez dans ce cas au 136.

403

A peine avez-vous sorti votre tête de l'engin blindé qu'une balle vient à fuser à quelques décimètres de vous. Vous vous baissez et vous précipitez aux côtés du mitrailleur. A votre grand désespoir, celui-ci est étendu, dans une flaque de sang. Votre cœur bat la chamade mais vous ne cédez pas à la panique. Vous saisissez son imposante mitrailleuse, que vous avez eu l'occasion d'utiliser lors de vos nombreux exercices militaires et la dirigez à l'aveuglette vers la ligne de verdure qui vous fait face. La cadence et la puissance de votre tir sont impressionnantes. Surtout, ce bruit de marteau piqueur rassure le conducteur du M-113 qui se re-concentre sur sa conduite et se rapproche des deux engins blindés situés devant vous.

Allez au **148**.

404

Vous bondissez par dessus le remblai qui vous surplombait, et, avec une grande appréhension, vous pointez votre arme devant vous. Tout se passe très très vite. Vous ne voyez personne devant vous. Par contre, à vos côtés, des coups de feu fusent. Vous vous baissez, progressez de quelques pas, juste assez pour vous retrouver derrière un soldat faisant feu et dont vous ne reconnaissez pas l'uniforme. Votre sang bouillit instantanément et vous pressez votre gâchette. 5 balles partent (actualisez votre feuille d'aventure) et mettent l'homme hors de combat, étendu par terre, émettant des geignements en vietnamien. Vous réalisez à peine ce qu'il vient de se passer lorsqu'une ombre surgit à vos côtés et envoie une rafale qui achève le Viêt-Cong à terre. Vous le dévisagez et un échange de sourires vous fait reprendre conscience de la situation. C'est un de vos hommes.

En tout, la mêlée a duré une dizaine de secondes. Cela vous a semblé une éternité. Quatre Viêt-Congs ont été "neutralisés". Cette victoire vous rapporte 1 point <Succès>. Cependant, un de vos hommes est au tapis. Un trou rouge orne son front. Diminuez votre total {« hommes »} de 1. Vous vous dites intérieurement qu'il n'a pas souffert. Vos hommes semblent démoralisés de cette perte, mais c'est avec une froide détermination que vous les encouragez à poursuivre votre progression vers Tan Thoi.

Sans vous appesantir sur vos impressions de tristesse, rendez vous au **21**.

Votre agitation, ajoutée à vos cris, alerte immédiatement les hommes qui vous font face. Les faisceaux lumineux s'éteignent dans l'instant qui suit. Après un court délai, une lampe se rallume et imite les mouvements de la vôtre.

Ce sont bien des alliés. Maintenant, vous allez l'un à la rencontre de l'autre. Vous vous retrouvez nez à nez avec un détachement de parachutistes Sud-vietnamiens. Ils vous accueillent avec un large sourire, et admirent le courage dont vous avez fait preuve, pour avoir affronté la nuit vietnamienne à deux.

Puis, le lieutenant qui commande le peloton vous expose la situation. Ses hommes traquent un sniper qui harcèle leur groupe depuis un moment. Un des leurs a d'ailleurs été sérieusement atteint par un de ses tirs. Leur technique de 'chasse' est simple ; Un groupe principal, d'une dizaine d'hommes, se déplace avec tapage, toutes lampes allumées, pour provoquer une réaction du sniper. Pendant ce temps, une poignée d'éclaireurs, se mouvant en silence, devance le détachement, et est chargé de localiser et neutraliser le sniper. Le lieutenant vous propose d'accompagner son équipe.

Si vous acceptez, avec Beamer bien sûr, allez au **242**.

Dans le cas contraire, si vous êtes trop exténué, ou si vous êtes à court de munitions, dirigez vous vers le **164**.

406

Une fois de plus, vous plongez dans la boue de la rizière. Votre tenue n'en est plus à ça près.... Vous vous retournez et apercevez un de vos hommes en retrait par rapport au groupe. Tout à coup, il s'effondre. Sa posture et le silence qui s'ensuit vous font envisager le pire. Vous devinez qu'il ne se relèvera pas. Réduisez votre compteur {« hommes »} de 1 sur votre feuille d'aventure. Vous déglutissez difficilement, puis pensez à la suite.

Allez au **95**.

407

Après avoir jeté un coup d'œil furtif, vous jetez une grenade en direction de vos assaillants (déduisez la de votre équipement). Celle-ci explose dans un bruit mat, secouant le sol. Votre grenade n'a pas eu l'effet escompté sur les Viêt-Congs parce que vous récoltez en retour une autre grenade. Cette dernière vient se loger sous le véhicule M-113 qui constituait pour vous un abri. Elle explose dans un vacarme infernal et met hors de combat le véhicule, qui est désormais incapable de se mouvoir.

Si vous décidez de fuir et retourner ainsi parmi les lignes alliées, allez au **205**.

Si vous préférez aller de l'avant et tenter de faire reculer vos agresseurs, allez au **46**.

408

La fatigue vous gêne considérablement mais vous continuez votre exploration. Vous ressentez le besoin de boire une rasade d'eau d'une de vos deux gourdes. Il s'agit d'un bidon 1 quart (0.9 litres) en polyéthylène qui s'avère être un précieux compagnon. Puis vous le replacez dans son étui, fixé au ceinturon grâce à deux attaches verticales en métal.

Après une demi-douzaine de minutes épuisantes, le tunnel fait un coude. Vous hésitez sur la marche à suivre ; le Nord-Ouest (**182**) ou le Nord-Est (**154**).

Au Nord-Est, le chemin suit une pente ascendante.

409

Encore et toujours de la terre, à perte de vue. L'atmosphère confinée se fait étouffante. Souffrant de claustrophobie, s'abstenir ! En outre, il y a différents éléments qui vous font penser au petit train de l'horreur des fêtes foraines ; des scolopendres visqueux, des hordes de fourmis, et là, devant vous, une araignée velue grosse comme le poing. Plus loin, se trouve un impressionnant carrefour. Les directions sont : le Nord (**41**), le Nord-Ouest (**109**), l'Est (**239**), le Sud-Est (**251**) et le Sud-Ouest (**555**).

410

Si vous avez le mot { « jumelles » } sur votre feuille d'aventure allez au **246**, sinon dirigez-vous vers le **460**.

411

Vous vous ruez vers l'homme blessé tandis que Beamer part dans la direction opposée. Quelques enjambées vous suffisent pour revenir à la hauteur du fuyard. Dès lors, il fait volte-face et vous oblige à tirer sur lui. Vous le mettez définitivement hors de combat, au prix de 10 munitions (à ôter de votre équipement). En outre, vous remportez 1 nouveau point <Succès>.

Mais Beamer est désormais loin. Apparemment, sa traque est plus difficile que la vôtre. Après de longues minutes d'attente, il faut vous résoudre à continuer seul votre chemin, vers votre camp de base. Votre parcours solitaire est pénible, autant moralement que physiquement.

Vous finissez par atteindre le **616**.

412

Vous lancez une grenade au-dessus de vous, en direction des assaillants venant à votre rencontre. Avant qu'elle n'explose, un cri de panique vietnamien retentit. Puis, c'est la déflagration, suivie par d'autres éclats de voix. Vous avez choisi la bonne solution. C'est maintenant la confusion chez l'ennemi. C'est le moment où jamais de fuir à toutes jambes, protégé par l'écran de fumée de l'explosion.

Vous courez à la limite de vos forces, sans vous retourner.



Cent mètres plus loin, votre cœur est sur le point de défaillir. Épuisé, vous vous écroulez à l'abri d'une petite digue surplombant la rizière.

Une demi-heure plus tard, vous percevez un bruit de fond lointain. Vous relevez la tête ; c'est votre Compagnie qui s'approche, en file indienne.

Vous vous mettez debout et allez à leur rencontre. Vous décrivez à un lieutenant vietnamien la puissance de feu qui l'attend, en face de lui. Vous gagnez 2 points <Succès>, car vous venez de désorganiser la ligne de défense ennemie, et d'éviter à votre Compagnie une embuscade qui aurait pu s'avérer désastreuse.

Allez au **48**.

413

Vous accélérez l'allure jusqu'à entamer une véritable course parmi les arbres. Certaines herbes hautes vous griffent les jambes. Votre initiative n'est pas de la plus grande discrétion, mais elle a le mérite de vous sortir au plus vite de cet enfer vert. D'ailleurs, les tirs de la batterie d'obusiers amis se sont éloignés. Ils harcèlent maintenant le village vers lequel vous vous dirigez, au Nord-Est. Vous décidez de ralentir pour reprendre votre souffle. Le mot {« usure »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si oui allez au **197**. Sinon c'est vers le **6** qu'il faut vous diriger.

414

Vous ouvrez le feu, en même temps que d'autres de vos compagnons d'armes, et consommez vos dernières cartouches. Se sentant découverts, les Viêt-Congs fuient définitivement vers l'Est. Vous gagnez 1 point <Succès>. Ceci récompense également votre habileté à avoir su utiliser vos munitions avec parcimonie.

Allez au **300**.

415

Vos premières balles n'atteignent pas votre antagoniste, et, en catastrophe, vous devez prolonger votre pression sur la gâchette, afin d'être sûr de le toucher. Ceci vous coûte 20 cartouches. Cette épreuve a mis vos nerfs à rude épreuve. Encore tremblant de nervosité, vous soufflez quelque peu. Mais ce laps de temps, ajouté à votre manque de vigilance, fait que vous n'avez pas remarqué un troisième Viêt-Cong, qui s'est infiltré sur votre gauche. Il vous abat sans pitié. C'est la fin de votre aventure.

416

Vous vous rapprochez de l'extrémité de la butte où vous avez cru apercevoir l'emplacement d'une mitrailleuse de gros calibre. Mais les balles continuent à fuser, et le bruit étouffé d'une balle traversant la chair vous fait sursauter. Vous vous retournez brutalement, et voyez un de vos hommes basculer en arrière, le visage déformé par une grimace de douleur. Un franc-tireur Viêt-Cong a repéré votre groupe et vous a pris pour cible. Au beau milieu des lignes ennemies et amies, quasiment à découvert, vous ne pouvez pas faire marche arrière. Vous êtes dans l'obligation d'abandonner votre compagnon d'armes blessé, avec un grande tristesse, et d'atteindre le plus rapidement possible votre objectif, avant que le comportement de votre agresseur ne fasse des émules.

N'oubliez pas de décrémenter votre compteur {« hommes »} de 1.

Animé par une furieuse envie de revanche, votre groupe parvient à atteindre son objectif, par bonds successifs, tout en évitant les tirs des snipers.

Rendez-vous au **77**.

417

Un obus de mortier vient de tomber à quelques mètres de vous, et vous vous estimez heureux que votre uniforme ne déplore que des éclaboussures. En contrebas, un soldat n'a pas eu votre chance. Le shrapnel l'a fortement blessé et une mare de sang ne tarde pas à se former autour de lui. La bataille est de plus en plus violente. Sur votre gauche, un M-113 s'est approché de la position ennemie. Il a une trentaine de mètres d'avance sur vous. En l'observant un peu plus, vous reconnaissez le véhicule en question. Il s'agit d'un blindé spécialement aménagé, dont la mitrailleuse lourde a été remplacée par un lance-flamme. Une lueur d'espoir brille dans vos yeux.

Si vous désirez sauter dans la rizière afin d'aller le soutenir, foncez vers le **45**.

Si vous préférez rester cramponné à votre position, (en sachant que vous aurez peu de chance d'avoir une nouvelle opportunité pour attaquer) rendez-vous au **180**.

418

Au bout de quelques minutes, vous pénétrez dans ce qui semble être une pièce. Comble du bonheur, vous pouvez vous lever et reprendre une position debout, ce qui vous permet de vous décontracter et de vous étirer. Vous commencez à avoir de sérieux fourmillements dans les jambes.

Une table de bois rudimentaire est dressée au milieu, entourée de deux chaises en piteux état. En dehors de ces meubles de base, l'endroit est entièrement vide. Il vous propose trois issues :

- Au Nord, un tunnel en pente douce vous entraîne vers les sous-sols (**154**).

- Au Nord-Est, un tunnel semblable au premier s'enfonce lui aussi un peu plus dans la terre vietnamienne. Le faisceau de votre lampe laisse présager qu'il est immensément long (**269**).

- A l'Ouest, une galerie, en terrain plat, semble vous rapprocher de la sortie (**68**).

419

Vous vous échappez le plus discrètement possible de la carcasse d'hélicoptère. Puis vous errez à travers la rizière, à la recherche d'une aide. Inscrivez { « aide » } sur votre feuille d'aventure. Tout à coup, une balle vient

frapper le sol à vos pieds. Puis une autre frôle vos oreilles de son miaulement aigu. Vous accélérez le rythme de votre course, en vous dirigeant vers la butte la plus proche. Haletant, vous bondissez avec soulagement derrière elle.

Allez au **142**.

420

Vous manipulez les objets, vides pour la plupart. Un bol contient de l'eau croupie qui ne vous inspire pas confiance. En continuant à fouiller, vous faites un faux mouvement qui fait tomber un des récipients sur le sol. Pour votre malheur, le liquide se répand sur de la nourriture située dans un plateau à même le sol. Quel dommage ; la nourriture est désormais totalement gâchée. Vous regardez sous la table en espérant de découvrir d'autres aliments. Mais il n'y a plus rien d'intéressant sur le sol terreux.

Déçu, vous avez la possibilité de visiter la cabane à côté, plus spacieuse, si ce n'est pas déjà fait (rendez-vous au **397**). Vous pouvez aussi revenir à l'Ouest d'Ap Bac, où vous vous sentez plus en sécurité (rendez-vous au **270**).

421

Vous donnez une tape vigoureuse sur l'épaule du commandant. L'homme n'est pas ravi d'avoir été réveillé de la sorte. Il cligne des yeux au ralenti lorsque vous lui faites part de vos craintes. Mais vous parvenez à le convaincre d'un possible danger. Il ne prend pas la peine d'aller vérifier par lui-même, à l'extérieur de son abri de métal, mais, en officier consciencieux, il demande l'aide d'une section de parachutistes, par l'intermédiaire de sa radio. Craignant sans doute aussi pour sa vie, il suggère à ceux-ci de patrouiller dans son périmètre. « Un conseiller américain aurait aperçu des incursions Viêt-Cong » argumente-t-il, pour se dédouaner au cas où il n'y aurait rien.

Puis, le commandant se recouche, sans même attendre le résultat de sa requête, avec le sourire de satisfaction du devoir accompli. Quant à vous, vous rejoignez votre poste de garde, dans le froid de la nuit.

Il ne faut pas plus de quelques minutes pour assister, à une centaine de mètres, à un engagement. Il est bref mais intense. Des lueurs intermittentes accompagnées de détonations animent le paysage nocturne. Les parachutistes viennent de débusquer un petit détachement de Viêt-Congs qui s'apprêtaient à vous assaillir. Vos soupçons étaient bien fondés ! Rempotez 1 point < Succès >.

La suite se passe au **548**.

C'est de la pure inconscience de vous lever devant une telle menace. Vous êtes à peine debout que plusieurs balles vous touchent et vous projettent à nouveau à terre. Aucune n'a atteint la tête et vous êtes encore conscient quelques secondes, assez longtemps pour réaliser que plusieurs de vos organes vitaux ont été touchés. Puis vous sombrez dans le néant. Pour toujours.

Le pilote vous lance un regard craintif avant de hocher la tête et de s'exécuter. Son appareil prend de l'altitude puis plonge vers la bordure de la forêt.

Cramponné à son manche de direction, **il déverse un déluge de feu sur la base des arbres.**



En retour, une véritable pluie d'acier s'abat sur votre hélicoptère. Le 'Huey' est fortement secoué et sa carlingue résonne sous l'effet de multiples impacts. Plusieurs parties du revêtement en aluminium se transforment en passoire. Le pilote, d'origine américaine, n'a pas d'autre choix que de rebrousser chemin au plus vite. Mais il est trop tard. Les tremblements de sa monture sont tels qu'il en perd le contrôle. Le fait qu'il soit parvenu à s'éloigner du 'nid de guêpes' ne vous rassure pas pour autant car le crash semble inévitable. Dans un ultime effort, le pilote, concentré sur son manche à balai, parvient à redresser l'hélicoptère, ce qui évite à l'appareil de s'écraser au sol comme une pierre. Jouant avec la pédale droite du rotor de queue et la gauche qui commande le rotor principal, il fait glisser le 'Huey' sur l'eau saumâtre de la rizière avant de basculer en avant. En heurtant la terre, les pales se brisent net. Elles déchiquettent l'avant de l'habitacle dans un effroyable fracas de métal broyé. Votre corps est projeté.

C'est à moitié sonné que vous reprenez conscience des événements. Vous êtes commotionné, encore sous le choc, et le sang qui coule abondamment de votre crâne ne vous cause étrangement aucune douleur. Ecrivez le mot { « blessé » } sur votre feuille d'aventure. Le principal demeure que vous soyez encore en vie. En regardant autour de vous, vous constatez, le

cœur serré, que ce n'est pas le cas du pilote. Le reste de l'équipage se précipite comme il peut en dehors de l'épave de métal. Des flammes orangées lèchent les flancs de l'hélicoptère. Néanmoins, votre raid quasi-suicidaire aura désorganisé l'ennemi. Si ce n'est pas déjà fait, inscrivez le mot {« usure »} sur votre feuille d'aventure. Soudain, un bruit de gémissement vous fait pivoter. Dans la cabine du 'Huey', est recroquevillé le co-pilote Sud-vietnamien. Il a été sérieusement touché.

Si vous souhaitez le hisser sur vos épaules et l'extraire de cet enfer, allez au **522**.

Si vous préférez vous hâter de sortir de ce tombeau d'acier, sans vous soucier du copilote, courez au **576**.

424

Depuis quelques temps, vous êtes au « niveau -1 » du labyrinthe. Vous espérez qu'il s'agit du seul étage inférieur. D'ailleurs, à la réflexion, le réseau n'est pas si étendu que ça, car sinon, vous auriez croisé plus de monde que vous ne l'avez fait jusqu'à présent. Il doit s'agir d'un souterrain qui tient lieu d'entrepôt ou de refuge temporaire. Un croisement vous distrait de vos pensées.

Il vous propose de choisir entre le Nord (**31**), l'Est (**204**) et le Nord-Ouest (**218**).

425

Avec une démarche hésitante mais la plus discrète possible, vous vous frayez un passage à travers les diverses lianes et plantes grimpantes. Votre cuisse est douloureuse mais elle est capable de supporter le poids de votre corps. Après une trentaine de mètres, en tournant la tête, vous apercevez une forme humaine, postée derrière un plant de hautes fougères. L'homme est vêtu d'une sorte de pyjama brun et il est armé. C'est sans aucun doute votre agresseur. Par chance, il vous tourne le dos, inspectant votre ancienne position.

Si vous décidez d'ouvrir le feu sur lui, allez au **112**, sinon, éloignez-vous sans bruit et dirigez-vous vers le **203**.

426

Votre grenade fera parfaitement l'affaire pour ce type de situation. Vos adversaires sont nombreux mais ils sont rapprochés. Supprimez d'ores et déjà une grenade de votre feuille d'aventure. **Vous lancez l'explosif** de telle sorte qu'il atterrisse aux pieds des Viêt-Congs, et qu'il se désagrège instantanément après.



Vous vous baissez pour éviter le shrapnel. Votre grenade a bien produit l'effet escompté car, lorsque vous vous relevez, vous dénombrez trois hommes hors de combat derrière des panaches de fumée grise.

Vos mains tremblent encore lorsque Beamer vous rejoint et vous congratule. Gagnez 1 point <Succès> puis rejoignez le **382**.

427

Vous êtes grandement soulagé de quitter cet endroit malfaisant. Cette vision de la lumière du jour formant un disque pâle à une dizaine de mètres devant vous est une délivrance. Quelques instants après, épuisé, vous rapprochez votre tête de l'entrée, commençant par inspirer une longue bouffée d'air frais.

Si vous vous en sentez le courage, vous pouvez vous introduire à nouveau dans le tunnel. Allez alors au **337**.

Sinon, le terme { « Pas d'alerte » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, ajoutez 188 au numéro indiqué à côté et rendez vous à ce nouveau nombre. Dans le cas contraire, rendez-vous au **384**.

Le réseau de tunnels que vous empruntez est d'une monotonie inquiétante. Vous n'avez pas croisé le moindre groupe ennemi. A quoi alors peut bien servir ce souterrain ? Sans doute a-t-il été abandonné temporairement, parce que tout le monde participe au combat qui se joue au-dessus de votre tête. Ou peut-être est-il sur le point de s'effondrer et donc trop dangereux pour ses utilisateurs habituels. En tout cas, il ne s'agit pas d'un piège, parce que l'œuvre est trop complexe pour cela. De tels travaux de creusement sont justifiés par autre chose qu'une simple souricière à ennemis. Mais vous avez vraiment le sentiment d'être perdu dans une immensité qui vous échappe. Tiens... une autre bifurcation se profile.

Prenez-vous la direction de l'Ouest (555), de l'Est (251) ou préférez-vous rejoindre la galerie orientée vers l'entrée du labyrinthe, au Nord (172) ?

429

Si le mot { « aide » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au 549. Sinon, rendez-vous au 174.

430

Votre homme est diablement actif et il est clair qu'aucun de vos projectiles ne l'a atteint. En revanche, votre blessure entrave votre progression dans la sylvie vietnamienne. Finalement, une racine vous fait trébucher, et vous vous étalez lamentablement de tout votre long. Lorsque vous vous relevez, vous vous sentez penaud, et bien seul. Vous vous êtes perdu dans les sous-bois sombres et hostiles. Il n'y a plus trace, ni du soldat que vous poursuiviez, ni de Beamer.

Allez au 133.

431

Vous pressez posément la détente de votre fusil d'assaut. Plusieurs échanges de tir ont ainsi lieu jusqu'à ce qu'une mauvaise surprise vous prenne de court ; votre feu est dirigé vers l'Est, les sous-bois, mais, de l'Ouest, un autre feu terrible se déchaîne subitement contre vous. Une arme de gros calibre utilise des balles traçantes. Une multitude de traits pointillés incandescents balaie la rizière. Beamer est fauché par plusieurs projectiles. C'est la confusion la plus totale : on vous tire dessus de deux directions à la fois. Votre précédente escarmouche a dû alerter les troupes amies qui vous prennent à parti, au cours d'un tragique malentendu. Il vous faut réagir :

- Si vous vous levez en agitant votre casquette frénétiquement, allez au 383.

- Si, malgré le vacarme, vous hurlez de toutes vos forces, que vous êtes un conseiller américain, allez au **161**.

432

Votre tactique est audacieuse. Vous vous ruez littéralement au devant du danger. Des balles sifflent sur vos côtés. Ce sont celles de snipers embusqués à plusieurs dizaines de mètres. Vous êtes maintenant à quelques enjambées de la ligne de végétation. Vous repérez, derrière un buisson, ce qui vous semble être une cavité creusée à même le sol, sans pouvoir juger de sa profondeur réelle. Tout se passe très vite...

Vous pouvez vous assurer de ce qu'il en est, en vous rapprochant du trou, et en vous rendant au **146**.

Si vous préférez jeter sans coup férir une grenade dans l'ouverture, allez au **166**.

433

Le conducteur Sud-vietnamien n'a pas du tout l'intention de participer à cette offensive hasardeuse. Il se contente de faire ronronner le moteur de son véhicule, à l'arrêt, et en retrait par rapport à l'escarmouche qui vient de commencer au loin. Vous trépignez sur place. En effet l'engagement devant vous se transforme vite en véritable bataille rangée, et vous n'y participez pas. Il tourne d'ailleurs rapidement à l'avantage du Viêt-Cong, tant sa puissance de feu est imposante. Votre ennemi affronte une maigre équipée composée de trois M-113. La retraite des Sud-Vietnamiens ne tarde pas, dans le fracas des balles heurtant le blindage.

Si vous décidez d'injurier copieusement le conducteur qui a fait preuve de lâcheté, allez au **29**.

Si vous préférez vous contenter d'observer, allez au **163**.

434

Vous prenez à parti l'ennemi d'une courte rafale (ôtez 10 munitions de votre équipement). Beamer vous imite. Il est beaucoup plus nerveux que vous et vide tout un chargeur. Le feu ennemi est maintenant muselé de ce côté. C'est le moment de prendre la position Viêt-Cong.

Si vous décidez d'attaquer en pointe pendant que Beamer vous couvre, allez au **114**.

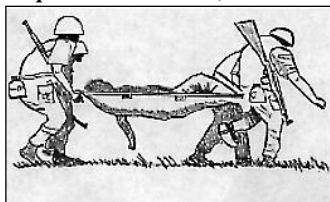
Si vous préférez couvrir Beamer, allez au **453**.

Vous envoyez plusieurs rafales de votre mitrailleuse légère Thompson. L'homme ciblé semble fléchir mais vous avez certaines difficultés à le distinguer à cette distance. Deux silhouettes le prennent en chasse. Vous vous résignez à stopper le tir pour ne pas blesser des troupes alliées. Tout ce beau monde a tôt fait de disparaître, de l'autre côté du remblai qui vous fait face. D'autres coups de feu sont tirés dans la confusion. Il faut attendre encore une dizaine de minutes avant que le calme ne retombe sur la nuit vietnamienne. Votre groupe, mené par le lieutenant, rejoint les éclaireurs. Ces derniers ont déniché le sniper, et vous désignent son corps, gisant dans l'eau saumâtre. Mais il était flanqué d'un observateur qui, lui, vous a échappé. Les parachutistes qui étaient en reconnaissance déplorent un blessé dans l'affrontement, sans doute touché par des tirs amis.

Rejoignez le **470**.

436

Les Sud-Vietnamiens vous extraient de la zone dangereuse avec succès et vous escortent jusqu'à leur camp de base, plus loin vers l'Ouest. Au petit matin, vous êtes tellement fourbu et dans un piteux état, **que c'est dans une civière que l'on vous évacue**, à destination d'un hélicoptère de rapatriement.



C'est l'heure du bilan de la journée de la veille. Allez au **76**.

437

Votre grenade atterrit au beau milieu du petit groupe, et émet une fumée blanchâtre. Ceci n'a pas d'autre effet que d'enfumer les fantassins ennemis, et de les faire bondir. Ils sont sur le qui-vive maintenant. Quelle drôle d'idée vous avez eue ! A quatre contre deux, dans la confusion de la nuit, vous n'avez pratiquement aucune chance de l'emporter. Il vaut mieux fuir, pendant que votre position exacte n'a pas encore été révélée.

Allez au **326**.

438

Vous ouvrez facilement la première caisse. Elle contient des munitions qui ne sont pas compatibles avec votre arme. Par contre, vous observez une inscription étrange sur la partie supérieure du contenant. Il doit s'agir de la provenance de la caisse. C'est écrit en vietnamien. Notez sur votre feuille d'aventure { « Inscription » } suivi d'un numéro : 75.

Allez au **325**.

439

Vous essayez de calmer le jeu en faisant des gestes apaisants à destination de votre protagoniste. Mais ce dernier ne l'entend pas de cette oreille. Il est terrifié de tomber nez à nez avec un soldat américain, en plein cœur de son village. Il fait un bref demi-tour et entame une course folle. Vous tentez de le rattraper, mais ce dernier se met à hurler de tout son soûl. Vos efforts sont vains parce que le périmètre ne va pas tarder à être occupé par l'ennemi. Votre priorité est désormais de trouver une cachette. Mais il est trop tard. A peine êtes vous entré dans la première bâtisse venue que vous êtes accompagné de balles claquant sur les murs. On vous a repéré. Vous êtes condamné.

440

"Haaaaalte !" hurlez-vous en vidant vos poumons. Pendant ce temps, Beamer a pris l'initiative d'ajuster le fuyard et il lui décoche une série de rafales courtes, juste avant qu'il ne disparaisse à la faveur de la nuit. L'une d'elles l'atteint de plein fouet. Il bascule dans l'eau marécageuse. Vous entendez les éclaboussures et vous précipitez vers l'individu en question, prêt à lui porter secours au cas où. Dans un premier temps, vous reprochez à Beamer d'avoir ouvert le feu sans votre ordre. Mais, vous ravalez vite vos paroles lorsque vous constatez que le corps qui gît inanimé est celui d'un Viêt-Cong. Il est dépourvu d'arme. Vous remarquez simplement une paire de jumelles qui repose à proximité. Il s'agit d'un observateur, compagnon complémentaire du sniper.

Il vous faut attendre encore une dizaine de minutes avant que le groupe principal du lieutenant ne vienne constater les résultats de l'affrontement et féliciter chaudement l'ensemble des éclaireurs. En effet, de leur côté, les trois autres membres du peloton de reconnaissance ont abattu le sniper, sans perte à déplorer. Cette opération combinée vous fait gagner 1 point <Succès>.

Continuez au **470**.

441

Un frisson vous parcourt l'échine. Néanmoins, très calmement, vous vous levez, et gagnez la cabine du M-113. Le commandant dort profondément, à poings fermés. Sa radio grésille faiblement, posée à ses côtés. Vous avez des scrupules à le réveiller pour un simple soupçon...

Vous devez faire un choix cornélien.

Allez vous malgré tout suivre votre première idée (421) ou retourner sur vos pas (52) ?

442

Beamer et vous décrivez un large arc de cercle afin d'éviter tout contact avec l'ennemi. Après avoir évolué à tâtons sur une certaine distance, vous parvenez à rattraper un sentier, que vous suivez sans vous faire prier, dans la nuit. Un quart d'heure plus tard, l'eau marécageuse est en vue. Vous vous y engagez.

Continuez au 400.

443

Les deux hommes qui vous couvrent stoppent net l'avancée des quelques Viêt-Congs venant de l'Est. En vous retournant brièvement pour constater ce résultat, vous remarquez plusieurs éléments ennemis également à l'Ouest de leur position. Vous prenez l'initiative de tirer 10 cartouches pour ralentir cette progression, tout en signalant à vos alliés leur présence (ôtez 10 munitions de votre feuille d'aventure).

Finalement, cette opération de couverture a suffisamment réussi, pour que vous puissiez rejoindre sans encombre les faubourgs de Tan Thoi. Par contre, vous êtes désormais totalement coupé de vos arrières. Les Viêt-Congs se sont rapprochés et il ne sera plus possible pour vos deux compagnons d'armes de vous rejoindre. Vous devez continuer votre chemin, en laissant derrière vous les détonations d'une fusillade nourrie.

Rendez-vous au 21.

Sur le chemin du retour, vous pressez le pas. Votre avancée se fait moins discrète, mais vous êtes tellement impatients de regagner vos lignes... Des branchages craquent sous vos bottes, des taillis bruissent après votre passage. **Enfin, une demi-heure plus tard, la rizière est en vue.**



C'est un grand soulagement. Beamer tempère cependant votre enthousiasme en vous signalant que, dès lors, vous ne serez plus à couvert. Puis, comme un rappel à la dure réalité, un coup de feu claque, relativement proche de vous.

Avec anxiété, vous entamez un de vos derniers périples, l'eau à hauteur de genoux, en avançant lentement. Beamer est légèrement en retrait. A la première digue, vous vous accordez une pause. Vos bottes en cuir noir sont complètement détrempées. La qualité de ces dernières, avec leur semelle de caoutchouc cousue, vous assure cependant un confort qui n'a rien à voir avec les sandales des Viêt-Congs, taillées dans des pneus usés.

Puis, vous scrutez les alentours. Derrière le prochain muret, face à vous, à une cinquantaine de mètres vers l'Ouest, des faisceaux de lumière dansent. Ce sont probablement des vôtres, mais rien n'est moins sûr.

Si vous décidez d'ouvrir le feu à titre préventif, allez au **456**.

Si vous n'avez plus de munitions, ou si c'est votre souhait, vous pouvez mimer des signes avec votre lampe torche, en hurlant dans votre langue maternelle. Allez dans ce cas au **405**.

445

Vous vous précipitez vers la digue. Puis, arrivé au pied du monticule, vous freinez votre allure, haletant, et vous continuez en rampant. Ni Beamer ni vos agresseurs n'ont pour le moment ouvert le feu, ce qui est plutôt rassurant. La fumée a déstabilisé les francs-tireurs Viêt-Cong et, lorsque vous jetez un regard de l'autre côté du muret, un groupe de trois individus est sur le point de s'éclipser vers l'extrémité Nord de la rizière. Ils sont accroupis dans l'eau boueuse et proches les uns des autres.

Vous pouvez utiliser votre arme à feu (**157**), ou une grenade (**426**) (s'il vous en reste une), avant qu'ils ne tournent les yeux vers vous.

446

Vous pénétrez avec précaution dans la carlingue fumante. C'est un spectacle de désolation. Le fuselage est tordu de toutes parts, le plexiglas du cockpit n'est plus que débris fondus, les sièges en cuir brasillent. Dans un coin obscur, l'homme est étendu et se tient le ventre. Malgré son visage maculé de sang, vous reconnaissez un de vos compatriotes. Il est très affaibli. Vous appliquez une de vos compresses sur une plaie béante au niveau de son abdomen. Son regard exprime un fort remerciement que ses lèvres n'ont pas la force de marmonner. Subitement, l'impact violent d'une balle vous fait tressaillir. Vous vous baissez et constatez qu'un trou vient d'apparaître dans la carcasse de l'hélicoptère, à 20 cm de votre tête. Vous analysez la situation. En fait, la carlingue possède une ouverture par laquelle un sniper Viêt-Cong, qui surveille l'appareil, a dû vous entrevoir. Vu la précision de son tir, et la puissance de l'impact, celui-ci est certainement muni d'un redoutable fusil à lunette. Désormais, il vous faudra éviter de passer devant l'ouverture en question.

Si vous désirez jeter un coup d'œil prudent par cette dernière afin de localiser la position exacte du Viêt-Cong, allez au **597**.

Si vous décidez d'aller chercher du secours pour hisser le malheureux, allez au **419**.

Si vous tentez de hisser le corps de votre compatriote vous-même, afin de le poser hors de l'hélicoptère dans une position horizontale plus confortable, rendez-vous au **155**.

Bien évidemment, dès que vous aurez quitté l'appareil, vous prendrez garde à ce que l'hélicoptère abattu soit toujours entre vous et la position présumée du tireur d'élite.

447

Vous vous ruez sur l'engin et vous précipitez à l'intérieur. Dans cet abri de métal, les balles qui s'écrasent produisent des chocs sourds et effrayants, comme un orage de grêlons mortels. A l'extérieur, la fusillade redouble de violence. Un Sud-Vietnamien enjambe le hayon arrière et vient vous rejoindre. Il a eu la même idée que vous. Que faites-vous maintenant ?

Si vous préférez rester en sécurité, en attendant que la 'tempête' se calme, allez au **171**.

Vous pouvez aussi participer aux combats en vous hissant au sommet du blindé (s'il reste des munitions à votre Thompson) (**102**).

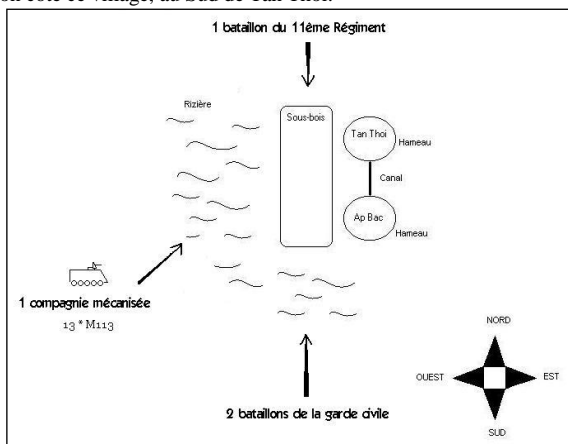
Egalement en haut du véhicule, vous pouvez - si vous en avez le courage - vous saisir de la mitrailleuse de bord, visiblement désertée par son servent (**369**).

448

Les nombreux tunnels se révèlent être plus longs que prévu. Les intersections fréquentes sont un véritable supplice pour vous. Vous perdez complètement le sens de l'orientation. Heureusement, votre boussole ne connaît pas les mêmes défaillances que vous. Après une progression d'une dizaine de mètres, un nouveau carrefour apparaît.

Prenez-vous la direction du Nord (**103**), du Nord-Est (**182**) ou du Sud-Est (**555**) ?

Il est 8h30. Vous apercevez, au Sud, une colonne de fumée monter dans le ciel, au loin. Dans le même temps, la 2^{ème} Compagnie de votre bataillon est déposée, dans un vrombissement métallique qui vous est familier maintenant. La radio du capitaine de la 1^{ère} Compagnie vous apprend qu'un appui aérien est également demandé par Tho, le commandant des deux bataillons de la Garde civile qui marchaient vers le Sud d'Ap Bac. L'artillerie alliée pilonne de son côté ce village, au Sud de Tan Thoi.



Il semble que la résistance du Viêt-Cong ait été largement sous-estimée. A aucun moment, la radio ne fait référence à un éventuel mouvement de repli de l'ennemi. Vous avez un très mauvais pressentiment. Pour la première fois, le Viêt-Cong semble préparé à une bataille d'envergure, et il fait face. Par déduction, vous avez une pensée pour les informateurs Viêt-Cong qui ont bien travaillé et ont eu vent de cette opération de l'armée du Sud-Vietnam.

Allez au **105**.

Si, en dépit de tout bon règlement militaire, vous prenez l'initiative de rejoindre Tan Thoi seul, tel un éclaireur, allez au **26**. Dans ce cas, vous ne disposerez d'aucune couverture.

450

Tout en restant à couvert, vous vous sentez quelque peu ridicule, à ramper vers l'Ouest, seul dans la boue, en cherchant à duper un ennemi hypothétique. Après avoir parcouru cinquante mètres, vous jetez à nouveau un œil vers la digue du Sud. Toujours pas de mouvement suspect. Quoique.... Au sommet de l'extrémité Ouest du parapet, un petit monticule, qui dépasse, semble être un peu trop rond et lisse à votre goût. Vous attendez encore, et la 'proéminence' se met à se déplacer légèrement. C'est un couvre-chef. Il doit appartenir à un soldat Viêt-Cong observant la position que vous occupiez il y a un quart d'heure.

Vous pouvez ne rien faire et attendre. Rendez-vous alors au **247**.

Ou vous pouvez ouvrir le feu après avoir pris le temps de viser, en allant au **537**.

451

Avec un plaisir non dissimulé, vous vous aménagez un lit de fortune, à base de terre soulevée et de diverses feuilles de palmier. Vous peinez pour trouver le sommeil, tellement votre esprit ressasse les images pénibles de la journée. Puis vous sombrez... doucement. Les heures s'égrainent, les unes après les autres.

Soudain, un claquement sec interrompt votre quiétude. Vous vous relevez violemment, droit comme un "i". Une balle vient de s'écraser contre le blindage du M-113. Votre feu de camp finit de se consumer mais éclaire suffisamment votre véhicule pour qu'il soit repérable. De plus, à y bien regarder, la position de votre équipe est la plus avancée vers l'Est, comparée à celle des autres blindés.

Continuez au **536**.

452

Vous courez à toutes jambes vers le Sud, parmi la rizière inondée. Le clapotis provoqué alerte l'ennemi qui était situé en retrait. Des hommes se dirigent dangereusement vers vous. Pour les tenir à distance vous utilisez quasiment la totalité d'un chargeur de votre mitraillette Thompson. En échange, vous récoltez des balles qui frôlent vos oreilles. C'est avec un immense soulagement que vous parvenez à gagner une zone de végétation dans laquelle vous allez pouvoir vous fondre. Cette opération risquée vous aura coûté 20 cartouches (rayez les de votre feuille d'aventure). A l'abri derrière un épais buisson de feuillage, vous temporez un moment, avant d'atteindre le hameau que vous devinez à travers les sous-bois.

Allez au **101**.

Ce n'est pas très téméraire de votre part, mais vous demandez à Beamer de « faire le travail », tandis que vous surveillez la ligne ennemie du canon de votre arme. Il se précipite dans la rizière inondée sans se poser plus de questions. Agréablement surpris, vous constatez qu'aucun coup de feu ne vient freiner sa course. Au moment où il franchit la digue, vous vous concentrez encore davantage mais toujours aucune détonation.

C'est seulement une fois que Beamer est de l'autre côté du muret que plusieurs rafales claquent. Un frisson vous parcourt l'échine. Heureusement, vous avez reconnu le bruit caractéristique de la mitraille Thompson, et seulement lui. Un silence s'ensuit. Vous vous ruez à votre tour vers la digue... pour voir apparaître Beamer au sommet, le pouce levé vers le ciel.

Puis, il vous décrit comment il a surpris et abattu un tireur Viêt-Cong. Allez au **382**.

454

Vous rassemblez tous les renseignements durement glanés pour démasquer le traître qui a soutenu le Viêt-Cong sur l'opération militaire d'aujourd'hui. Vous avez des soupçons concernant deux officiers supérieurs Sud-vietnamiens.

Vous demandez la radio d'un soldat à vos côtés. Vous entrez en contact avec le Lieutenant-Colonel Vann, Commandant des conseillers américains de la région. Vous lui signifiez que votre message est de la plus haute importance. Il vous répond d'un avion léger de reconnaissance, cet appareil de type Cessna que vous avez eu maintes fois l'occasion de voir sillonner le ciel au-dessus du champ de bataille. Il est d'abord stupéfait par la bravoure dont vous avez fait preuve lors de votre infiltration chez l'ennemi, puis se pétrifie en apprenant la présence d'un traître parmi ses alliés.

L'effet de surprise passé, vous faites corroborer vos éléments avec les siens. Il apparaît que l'individu est Capitaine. Et il exerce dans la Garde civile. Il faut peu de temps à Vann avant de retrouver son nom.

Il est de votre devoir de l'appréhender, ou, du moins, mettre fin à ses agissements, « par tous les moyens que vous jugerez bons », comme vous le confie Vann. Pour cela, il met à votre disposition le Caporal Beamer, originaire de la 101^{ème} division aéroportée américaine, tout comme vous.

Beamer est dans les environs, aux côtés d'un autre groupe de soldats Sud-vietnamiens. Vann va se charger de le contacter par radio, lui expliquer la teneur de sa mission, et lui demander de vous rejoindre. Il vous souhaite alors un laconique « Bonne chance » et prend congé de vous.

En attendant, vous regardez l'état de vos munitions. S'il vous reste moins de 30 munitions, vous demandez à un camarade de reconstituer au moins un

de vos chargeurs. Ceci vous permet de réajustez votre niveau de munitions à 30 si votre total était inférieur à cette valeur.

Allez au **365**.

455

Vos premières balles vont heurter une paroi et, le temps que vous corrigiez votre tir, le traître vous a localisé, et ouvre le feu également. Vous parvenez à l'éliminer, non sans avoir été touché. Un projectile a atteint votre pectoral droit. Il a pénétré la plèvre. La balle est ressortie mais vous étouffez, respirant très péniblement. Vous vous déplacez avec difficulté. Seul et enfoui dans les profondeurs du souterrain, vous êtes condamné. Vous succomberez à votre blessure ce qui mettra un terme à votre aventure.

456

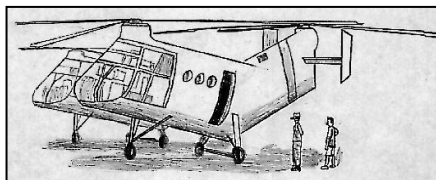
Vous envoyez plusieurs courtes rafales. En réaction, les lampes s'éteignent, des détonations retentissent et des dizaines de balles fusent vers Beamer et vous.

Vous avez commis une erreur car la plupart des déflagrations sont caractéristiques des fusils M-1, armes Sud-vietnamiennes. Vous vociférez « Cease fire ! », ce qui a pour effet d'arrêter net la fusillade. Ensuite vous vous mettez debout, les mains en l'air, conscient de votre méprise.

En conclusion, ce sont bien des parachutistes Sud-vietnamiens qui vont à votre rencontre. Ils maugréent et vous adressent une flopée de reproches. Vous perdez 1 point <Succès>. Heureusement, il n'y a pas eu de blessés de part et d'autre.

Continuez au **436**.

457



A priori, vous n'avez pas pris l'option la plus risquée. Mais vous êtes d'humeur maussade en cette matinée brumeuse, et l'envie d'aller au combat ne vous tente guère. Commencez par ôter 1 point <Succès> de votre total !

A 7h45 du matin, vous êtes opérationnel. Vous venez de vérifier votre équipement, vos harnachements, et vos armes. Vos quatre grandes Mk2 sont

bien là. Il s'agit de projectiles d'un poids de 600 g chacun. Leur distance de jet est de 30 mètres environ, avec un rayon d'action à l'impact de 10 mètres.

Puis vous sirotez une bière, tout en regardant la 2^{ème} Compagnie du 11^{ème} Régiment d'Infanterie (7^{ème} Division Sud-vietnamienne), se préparer à s'embarquer dans les dix hélicoptères H-21 à sa disposition. Vous savez que la 1^{ère} Compagnie est sur son objectif, au Nord de Tan Thoi, depuis quarante-cinq minutes.

Vous êtes confiant. L'ennemi Viêt-Cong est estimé largement en infériorité numérique, et il va se retrouver pris en tenaille, pilonné par l'artillerie, l'aviation, et poussé par des blindés venant de l'Ouest. Vous regrettez simplement de ne pas pouvoir épauler vos amis conseillers américains, qui sont sur place.

Vous êtes tranquillement plongé dans vos pensées lorsque le haut-parleur retentit. L'alerte est donnée !! Vous devez rejoindre les hélicoptères en toute hâte.

Rendez-vous au **253**.

458

Le cœur serré, vous pénétrez dans l'ancre, pour une ultime visite. Vous reconnaissez l'entrée et cette ambiance confinée que vous redoutez tant. Vous êtes tellement épuisé que vous délaissiez les règles élémentaires de prudence lors de vos déplacements.

Malheureusement pour vous, une mauvaise surprise va contrecarrer vos projets : votre boussole, élément indispensable pour vous orienter dans ce dédale de galeries, a rendu l'âme. Elle s'est brisée net, probablement à cause d'un de vos innombrables plongeons ou d'un autre mauvais choc.

Pour votre grand malheur, l'endroit caché, dans la paroi du tunnel, où vous aviez précédemment trouvé ce précieux ustensile a été soigneusement vidé. Il s'avère donc impossible d'aller plus loin.

Sauf si...

vous avez une mémoire parfaite. Ou bien sauf si vous avez eu la bonne idée de tracer un plan du souterrain. Si ce n'est pas le cas, extirpez vous du conduit en allant au **476**. Sinon lisez ce qui suit.

Votre fuyard s'est assurément réfugié dans l'endroit le plus sûr et le plus reculé du souterrain, c'est-à-dire la salle à la trappe secrète. Vous partez de l'endroit juste avant le premier vrai embranchement (qui propose deux voies). Donc, indiquez sur un papier la suite de directions à prendre pour atteindre la pièce, **selon le chemin le plus court**.

Exemple : S-SO-S-E-S-SO...

Vous pouvez utiliser le Sud-Ouest, le Nord-Est, ... Puis additionnez votre chaîne de caractères de la façon suivante : S = 47, O = 12 (donc SO = 59), N = 72, E = 31. Le numéro vers lequel vous devez vous diriger correspond à la somme finale.

Il y a plusieurs itinéraires possibles, mais le plus rapide comprend **huit changements de direction**.

459

Dans les sous-bois, on y voit à peine. Votre progression va donc être très lente. Il faut néanmoins s'y atteler dès maintenant, avant qu'il ne fasse nuit noire. Beamer a une lampe torche puissante mais il ne l'utilisera pas, afin de ne pas être repéré par d'éventuels snipers Viêt-Cong postés dans les sous-bois.

Conformément à ce que vous avait annoncé Vann, **les obus alliés pleuvent devant vous et s'écrasent sur les faubourgs d'Ap Bac**, comme des coups de marteau.



Vous êtes d'ailleurs convaincu qu'ils ne sont d'aucune utilité. Après une demi-heure de marche éprouvante, vous atteignez les paillotes du centre du hameau. Un obus déchire la nuit et frappe le sol devant une hutte.

Dans la pénombre, les relents de mort que peut émettre la sylvie vietnamienne sont encore plus effrayants. Un bruissement vous fait tressaillir. Puis vous entendez le bruit sec et nerveux de petites pattes qui détalent. Probablement un rongeur nocturne appartenant à la faune locale. A l'Ouest, des tirs sporadiques et lointains se font entendre. Vous pensez aux parachutistes Sud-vietnamiens lançant de vains assauts désordonnés.

Le temps passe.

Il est dix heures du soir. Vos jambes vous portent à peine. Vous faites le point avec Beamer. Cela fait plus d'une heure que vous errez dans les quelques sous-bois, autour du village, sans but précis, à une vitesse très faible. Et surtout, malgré votre boussole, vous ignorez maintenant votre position exacte. Sans radio, il ne reste plus qu'à faire demi-tour, en espérant que les parachutistes ne vous prendront pas pour des Viêt-Congs.

Vous montez une petite pente. A cette hauteur, à travers les frondaisons, vous distinguez un canal... LE canal. Vous le reconnaissez. C'est le cours d'eau qui lie Ap Bac à Tan Thoi. A la différence de cet après-midi, l'activité y est réduite à néant. Pas un bruit ne vient troubler la quiétude de la forêt environnante.

Vous subodorez que les Viêt-Congs ont fui vers l'Est depuis un certain temps.

Néanmoins vous pouvez redescendre et longer le canal pour retrouver l'endroit à partir duquel vous avez quitté la zone cet après-midi (allez au **371**). Ou vous pouvez continuer votre chemin dans l'obscurité et l'épaisseur de la végétation (allez alors au **2**).

460

Vous vous faufilez parmi les chemins étroits et les murs des maisonnettes. Vous parvenez à un croisement. Votre objectif est tout droit, mais une hutte vous barre le passage.

Vous avez le choix entre prendre à gauche (allez au **249**) ou à droite, où vous apercevez un paysan armé d'un fusil, de dos (allez au **341**).

461

Vous rampez vers vos ennemis, tout en laissant une distance raisonnable entre eux et vous, ce qui vous permet néanmoins de saisir quelques bribes de la conversation qu'ils tiennent à voix basse. En ce moment, vous ne regrettez pas l'instruction de dix semaines que vous avez effectuée dans le 'Defense Language Institute', à Monterey, en Californie. Tandis que la plupart de vos compatriotes conseillers se reposent sur les interprètes locaux, vous avez opté pour une plus grande autonomie.

Ainsi vos notions de vietnamien vous révèlent le sens général de leurs échanges verbaux. Le sujet en est très sérieux. Les Viêt-Congs débattent de l'évolution de la bataille qui se déroule en ce moment. Certains passages de la discussion sont si techniques qu'ils vous échappent totalement. Tout à coup, vous sursautez. Un des noms propres qu'ils viennent de citer vous est familier. Il s'agit d'un militaire Sud-vietnamien gradé dont vous avez déjà eu vent. Mais impossible pour le moment de faire un lien précis avec la situation actuelle et les forces en présence. Vous notez dans un recoin de votre mémoire cet indice. Inscrivez sur votre feuille d'aventure {« Indice : 257 »}. Vous songez qu'il vaut mieux ne pas s'attarder ici. Vous revenez prudemment à votre point de départ.

Allez au **243**.

Vous vous jetez devant l'écouille blindée de forme ronde, relevée à la verticale. Des dizaines de détonations retentissent çà et là. Les balles sifflent. Il vous semble qu'elles jaillissent de tous bords. A vos côtés, le servant de la mitrailleuse riposte autant que faire se peut. Vous soutenez son effort à l'aide de plusieurs rafales ajustées à la va-vite. Ceci vous coûte 20 munitions (mettez à jour votre feuille d'aventure).

Rendez-vous au **163**.

Vous vous faufilez à la suite des parachutistes. Avec leur morphologie svelte, ils se déplacent dans la boue des rizières comme des chats. Ils sont au nombre de trois. Beamer et vous êtes en queue de la file indienne. Si Beamer a encore quelques réserves d'énergie, ce n'est pas votre cas. Vous souffrez pour rester à la hauteur du petit groupe et ne pas être distancé.

Certaines rizières que vous franchissez sont assez profondes et l'eau monte jusqu'à la taille.



Après vous être ébroué, vous parcourez environ cinq cents mètres avant de vous poster à la base d'un muret surélevé. Vous jetez un regard derrière vous, et vous observez avec un sourire amusé le groupe du lieutenant jouant avec sa demi-douzaine de lampes torche. Ces hommes vous font penser à des rabatteurs, sensés capter l'attention de l'ennemi, tandis que vous remplissez le rôle du chasseur embusqué.

Tout à coup, l'éclaireur de tête de votre groupe se fige. Puis, celui placé directement devant vous, vous regarde et vous fait signe de ne pas faire de bruit, en portant son index sur sa bouche. Vous ne saisissez pas bien la situation, jusqu'à ce qu'une violente détonation vous fasse sursauter. Vous vous accroupissez. Le parachutiste de tête a déjà fait quelques pas. Il longe très discrètement le remblai d'où émerge un bout de bâton... ou le canon d'une arme.

Il s'agit probablement du sniper qui vient de prendre pour cible le détachement du lieutenant Sud-vietnamien. Subitement, l'éclaireur que vous suiviez du regard, se redresse et vide frénétiquement tout son chargeur devant lui. Ses deux congénères l'imitent. Le Viêt-Cong a tôt fait de disparaître de

son côté. Les trois Sud-Vietnamiens se ruent à sa suite. Trois choix s'offrent à vous :

- Vous talonnez les parachutistes avec Beamer (323).
- Vous vous précipitez aussi vers le sniper, mais ordonnez à Beamer de rester à sa position actuelle, en retrait (601).
- Vous couvrez les parachutistes en restant à votre place, faisant le guet, flanqué de Beamer (267).

464

Le ronronnement d'un avion se fait entendre. Il s'agit d'un bombardier moyen bimoteur. Il survole une première fois le village avant de rugir lors d'un second passage, puis de lâcher ses chapelets de bombes de 200 kilos. Pendant ce laps de temps, comme par miracle, le village s'est totalement figé, semblant retenir son souffle. Sans cible visible, l'appareil n'a quasiment aucune chance de faire mouche parmi cette multitude d'habitations identiques. Les bombes s'écrasent sur des huttes vides en faisant trembler le sol.

Allez-vous vous rapprocher du canal en revenant sur vos pas et en prenant la direction du Nord-Est (rendez-vous au 319) ?

Allez-vous espionner le bâtiment central qui grouille d'ennemis (rendez-vous au 410) ?

Ou allez-vous visiter les habitations à l'Est du village, en passant par le Sud-Est (rendez-vous au 349) ?

465

Vous empruntez des sentiers détournés. Dès qu'une ombre humaine se rapproche, vous vous baissez et Beamer vous imite. Vous ne tardez pas à sortir des sous-bois, et tremper les pieds dans l'eau saumâtre de la rizière. Mais, si les combats de cette nuit se passent au loin, il n'en demeure pas moins que vous êtes maintenant à découvert, et ce sur une longue distance. Vous prévenez Beamer qu'il va falloir courir vite. Vous vous élancez, sans aucune discrétion, en direction de l'Ouest. Fort heureusement, rien ne se passe. Une fois que vous avez mis plusieurs centaines de mètres entre la sylve et vous, vous ralentissez votre allure. Et, au moment où vous vous y attendiez le moins, une détonation interrompt le calme de la rizière. Beamer s'effondre.

Vous vous couchez d'un trait. Votre compagnon râle plus qu'il ne hurle. Il vous signale qu'il est touché au bras. Un deuxième tir frôle vos têtes. Il provient de l'Ouest. Que faites-vous ?

Vous criez dans votre langue maternelle que vous êtes américain (360) ?

Vous ripostez féroce­ment à l'aide de votre fusil Thompson (394) ?

466

Vous demandez à Beamer de patienter avant d'ouvrir le feu. Les hommes se rapprochent encore de vous. Et, alors que vous vous apprêtez à presser sur la gâchette, vous reconnaissez leurs uniformes bariolés. Ce sont des parachutistes Sud-vietnamiens ! Le remue-ménage provoqué par votre accrochage avec les Viêt-Congs a dû les attirer. C'est une patrouille d'une demi-douzaine de soldats. Vous signifiez à Beamer de ne pas tirer, puis, vous vous levez doucement, les mains en l'air. Beamer fait de même. Votre carrure évite toute confusion avec un paysan Viêt-Cong, et les parachutistes ont tôt fait de vous identifier.

Continuez au **436**.

467

Vous empoignez votre fusil d'assaut et rejoignez aussi vite que vous le pouvez les fourrés de l'autre côté de la voie. Arrivé là, vous vous agenouillez et restez totalement figé une bonne minute, le temps de vous assurer que votre manège soit passé totalement inaperçu. Ensuite, vous reprenez votre marche vers l'Est.

Allez au **43**.

468

Deux balles suffisent à faire taire définitivement le Viêt-Cong. Par contre, votre action manque cruellement de discrétion. Elle a provoqué un véritable hallali. Et c'est en toute logique que le secteur est bouclé dans l'instant qui suit par une vingtaine de soldats en armes. La demeure dans laquelle vous êtes, est cernée. Vous n'avez plus qu'à mourir ou vous rendre. Ce qui revient au même. Paix à votre âme.

469

Évidemment, un coup d'œil rapide jeté à l'extérieur du réseau souterrain vous permet de confirmer que les sentinelles Viêt-Congs sont fidèles à leur poste. Elles ne regardent pas dans votre direction, mais sont suffisamment près pour que le moindre bruissement de feuilles alerte leurs sens. Il vous faut les supprimer, puis détalé à toutes jambes, en espérant que leurs congénères soient suffisamment éloignés.

Mais quel moyen allez vous utiliser ? Votre mitraillette (**352**), s'il vous reste des balles, ou une grenade (**106**), si vous en détenez au moins une ?

Si vous ne possédez rien de cela, vous ne pouvez plus combattre et êtes, de ce fait, condamné.

470

Le lieutenant vous suggère maintenant de regagner les lignes amies, vu votre état de fatigue avancé. Vous ne vous faites pas prier et consentez à abandonner le combat. Vous n'avez pratiquement plus la force de tenir votre arme. Le lieutenant vous fait accompagner par trois autres soldats, qui transportent par ailleurs un blessé léger.

Allez au **436**.

471

L'effet de surprise ajouté à la puissance de feu ennemie a créé la panique parmi les hommes que vous suivez. Ils n'ont dès lors pas d'autre but que de se mettre à l'abri. Une digue leur paraît être l'endroit idéal. Vous les voyez disparaître l'un après l'autre derrière le muret. Quand vous y parvenez, vous êtes littéralement essoufflé. C'est un véritable miracle mais, sous cette grêle de balles ennemies, aucun de vos compagnons d'armes n'est manquant. Une conversation dense s'est engagée entre certains, en vietnamien, tandis que d'autres laissent dépasser leur tête afin d'observer la situation. Vous imitez ces derniers. Sept M-113 sur treize sont dans les environs, le reste étant toujours en retrait, bloqué par les canaux, plus au Sud. Si l'engin qui vous accueillait est immobilisé et totalement passif, les deux M-113 en tête de file ont tenu bon et répliquent à la mitrailleuse lourde. La situation semble s'être stabilisée. Soudain, les hommes autour de vous se lèvent et courent vers le Nord.

Vous pouvez les suivre, en vous dirigeant vers le **364**.

Vous pouvez aussi choisir une autre direction, vers l'Est, afin de réintégrer un des blindés en action, en allant au **527**.

472

Vous êtes à bout de forces. C'est avec beaucoup de difficultés que vous entamez le chemin du retour. Vos jambes vous portent à peine. Vous manquez de chanceler à maintes occasions. Des parachutistes bienveillants vous demandent si vous avez besoin d'aide, mais vous refusez poliment. Le froid de la nuit vietnamienne n'arrange rien. Seule la vue, au-dessus de vous, d'une superbe voûte étoilée vous apporte un brin de réconfort.

La file principale avance sur une large digue.



Le silence est uniquement troublé par le clapotis provoqué par les bottes des Sud-vietnamiens. Ayant abandonné l'axe de progression principal, certains surveillent les flancs en pataugeant dans la vase.

Au prix d'un effort interminable, vous parvenez enfin à destination ; le camp de base des parachutistes. Il est installé sur la terre ferme, à l'orée de la rizière.

Regagnez le **613**.

473

Vous pénétrez dans un cabanon sombre, à l'atmosphère humide et confinée. Un certain malaise vous envahit. Vous vous assurez qu'aucun piège n'ait été posé. A priori, l'endroit est sûr. Un assemblage de planches en bois attire votre attention. Il forme une pseudo-table sur laquelle sont posés divers récipients en céramique.

Décidez-vous de vous focaliser sur la surface de celle-ci (allez au **420**), ou d'inspecter sous la table (allez au **248**) ?

474

Vous ouvrez sans effort la caisse. Cette dernière ne contient que des munitions qui sont incompatibles avec votre fusil.

Revenez au **325**.

475

Le jeu en vaut-il la chandelle ? Pour vous non. Il n'est plus nécessaire de prendre des risques supplémentaires, après tout ce que vous avez déjà accompli. En outre, une immense fatigue pèse sur vous.

Mettez-vous en route et rejoignez, avec Beamer, le **444**.

476

Penaud, vous refaites en sens inverse le chemin que vous venez de parcourir. Puis, vous humez à nouveau l'air frais de l'extérieur à pleins poumons.

Allez au **506**.

477

La peur qui vous saisit fait tressauter votre cœur de douleur. Vous tentez le tout pour le tout. A chaque seconde, vous frôlez la mort. Une balle vous dévisse votre casquette. D'un geste rapide vous la réajustez sur votre crâne. C'est alors que vous sentez un liquide chaud et gluant couler sur votre nuque. C'est votre sang. Vous avez été atteint au cuir chevelu. Cette blessure ne vous sera pas fatale, mais vous souffrez de maux de tête. Inscrivez { « blessé » } sur votre feuille d'aventure. Vous mettez vos appréhensions de côté et foncez droit devant, toujours suivi par des projectiles fusant.

Allez au **209**.

478

Finalement, vous croisez une escouade de parachutistes, et décidez de continuer la route avec eux.

Rendez vous au **562**.

479

La boîte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez délicatement. A votre grande déception, son contenu est vide. Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez ouvrir la trappe située à côté en vous rendant au **596**.

Vous pouvez aussi revenir à l'Ouest d'Ap Bac, où vous vous sentez plus en sécurité (rendez-vous au **270**).

480

Sur votre lancée, vous vous hâtez de remonter d'un étage. Vous gravissez l'échelle agilement. Au moment où vous repassez la tête par la trappe, vous apercevez un deuxième individu, courbé en deux, dans le tunnel, qui vient à votre rencontre. Il vous dévisage d'un regard torve. C'est le personnage que vous poursuiviez dans les sous-bois. Et c'est aussi le traître qui s'était enfui du Sud d'Ap Bac ! A cette distance, vous le reconnaissez distinctement. Il tient un PM pointé sur vous. Votre fusil, lui, est maintenu par une seule main.

Votre adversaire vous décoche d'emblée une rafale mal ajustée qui vous oblige à vous laisser tomber lourdement sur le sol de la salle secrète. Attention, il faut maintenant faire le bon choix.

Si vous vous mettez en embuscade, à la base de l'échelle, prêt à mitrailler tout ce qui bouge, allez au **520**.

Si vous préférez vous positionner en vous cachant à l'autre bout de la pièce, allez au **55**.

481

Le mot {“ retard ”} est-il inscrit sur votre feuille d’aventure ?

Si oui allez au **415**.

Sinon allez au **120**.

482

Il ne faut pas confondre courage et folie. Vous venez de vous mettre à découvert entre deux feux, au plus fort d’une fusillade. Vous vous êtes transformé en cible idéale. Les francs-tireurs Viêt-Cong n’ont aucune difficulté à stopper votre élan, par une volée de balles qui vous sont fatales. Vous avez échoué.

483

Le mot {« blessé »} est-il inscrit sur votre feuille d’aventure ?

Si oui allez au **74**. Sinon dirigez-vous vers le **561**.

484

Vous vous cramponnez à votre Thompson et ne perdez pas de vue le sommet de l’échelle. Le moindre pied qui apparaît serait immédiatement fauché par vos soins. Cependant ce n’est pas un homme qui franchit la trappe, mais un objet cylindrique rebondissant. Une grenade !

Vous plongez à couvert. Trop tard. L’explosion vous assourdit totalement. Vous êtes sonné et blessé. Dans ces conditions, vous n’êtes pas de taille à lutter contre le traître qui vient de faire irruption dans la pièce. Il vous abat sans autre forme de procès. Paix à votre âme.

485

Le lieutenant vietnamien n’est pas enclin à perdre de précieuses minutes. En outre, il argumente en vous rappelant que la bataille fait rage au Sud d’Ap Bac depuis plusieurs heures, et que le Viêt-Cong n’a pas l’effectif nécessaire pour tenir sur plusieurs fronts. Pour l’officier vietnamien, il est primordial d’avancer au plus vite.

Vous vous résignez à le suivre au **49**.

486

Votre parcours, s'il a été moins effrayant que lors de votre première visite, n'en demeure pas moins éprouvant. Le moindre geste représente pour vous un effort.

Un grand bravo à vous pour avoir su vous repérer sans l'aide d'une boussole.

Il vous faut compter encore vingt bonnes minutes, dans l'obscurité quasi-totale et dans une atmosphère moite, avant d'atteindre la salle de commandement. La trappe secrète est fermée. Vous tendez l'oreille mais aucun bruit ne perce les parois.

Vous pouvez ouvrir la trappe et y insérer une grenade à titre préventif, s'il vous en reste une (208).

Ou vous pouvez pénétrer dans les lieux le plus prudemment possible en descendant progressivement l'échelle (566).

487

Vous ne patientez qu'une trentaine de secondes avant que son comparse ne fasse son apparition et ne descende l'échelle. Interloqué, vous reconnaissez le traître que vous avez démasqué en fin d'après-midi. Lui vous dévisage d'un sourire torve. A un contre un, vous aviez une chance d'échapper à la vigilance de votre gardien. Mais maintenant qu'ils sont deux à veiller sur vous, vous devez vous résoudre au sort qu'ils vous réservent. C'est la fin de vos pérégrinations.

488

Votre grenade fend l'air et explose dans les feuillages (il faut la soustraire de votre feuille d'aventure). Les feuilles tournoient dans les airs, de toutes parts. Puis c'est le silence. Vous vous relevez méfiant. Il n'y a pas de réaction. Vous venez sans doute de viser un quelconque animal de la faune vietnamienne. Après avoir acquis la certitude qu'il s'agissait d'une fausse alerte, un lieutenant vietnamien de la Compagnie se rapproche de vous, et, dans un anglais approximatif, vous invective copieusement. En outre, le vacarme provoqué par votre grenade malvenue a sans doute permis à l'ennemi de mieux localiser votre Compagnie. Vous perdez deux points <Succès> ! Et n'attaquez plus une cible avant de l'avoir identifiée ! Penaud, vous revenez sur vos pas, et vous vous couchez sur le sol, en position d'attente.

Rendez-vous au 151.

489

C'est un sprint digne d'un champion olympique que vous venez d'effectuer. Puis, vous mettez vos dernières forces dans l'escalade du M-113, après avoir crié au conducteur de s'arrêter. Une fois le servant de la mitrailleuse rejoint, au sommet du véhicule, ce dernier somme au pilote de redémarrer.

Dans le fracas des moteurs, gagnez le **185**.

490

Vous progressez lentement dans la boue de la rizière, tantôt rampant, tantôt 'à quatre pattes'. Vous stoppez net lorsque des hommes sont en vue, probablement des ennemis. Puis vous reprenez votre avancée lorsqu'ils s'éloignent. Au loin crépitent les coups de feu des combats impliquant le gros de votre Compagnie. Après une demi-heure, des habitations apparaissent devant vous.

Rendez-vous au **101**.

491

C'est bien un pied que vous aviez aperçu, puis une jambe, et, brusquement, le traître bondit et atterrit à la base de l'échelle, son arme dirigée vers le fond de la salle. Il faut le neutraliser au plus vite. Si vous n'avez plus de munitions, considérez-vous comme mort.

Dans le cas contraire,

- Si vous lui lancez une grenade (qui ferait bien sûr encore partie de votre arsenal), allez au **98**.

- Si vous visez son abdomen avec votre Thompson, allez au **274**.

- Si c'est sa tête que vous prenez pour cible, allez au **455**.

492

Vos balles déchiquètent le panneau en bois... et font apparaître une planche épaisse. Votre adversaire a l'intention de condamner l'issue. Il vous faut vite contre-attaquer. Si vous n'avez ni munition ni grenade, vous êtes perdu.

Sinon, vous pouvez espérer glisser une grenade (s'il vous en reste) à l'étage supérieur, à travers une embrasure assez large (**79**).

A moins que vous ne souhaitiez vous frayer un passage en mitraillant à tout va puis en déblayant la trappe à la force de vos bras, tout ceci debout sur l'échelle (**175**).

493

Vous faites dépasser vos avant-bras, juste assez pour pouvoir tirer 20 munitions (actualisez votre feuille d'aventure) sur vos ennemis, à l'aveuglette. Brusquement une douleur vous déchire l'épaule. Un trou aux contours irréguliers vient de poindre sur votre uniforme. Un mince filet de sang s'en échappe. Vous vous abritez à nouveau derrière le monticule. Vous êtes sous le choc. Puis vous vous estimez d'être encore en vie, parce que vous ne disposiez pas du tout de la puissance de feu nécessaire pour riposter. Votre épaule droite est salement touchée. Avec votre bras gauche, vous parvenez à maîtriser l'hémorragie. Mais vous êtes désormais hors de combat. Il ne vous reste plus qu'à essayer de sauver ce qu'il vous reste : votre vie.

Vous pouvez attendre sans bouger, en espérant l'arrivée prochaine de votre Compagnie, en vous rendant au **39**.

Vous pouvez également jeter un rapide coup d'œil vers le parapet occupé par l'ennemi. Rendez-vous alors au **299**.

494

Victoire ! Vous libérez d'un long soupir toute cette angoisse qui vous étreignait depuis toutes ces minutes. Un très fort sentiment d'autosatisfaction vous gagne. Grâce à votre combativité et une bonne dose de chance, vous avez pu mettre hors d'état de nuire celui qui gangrenait l'armée de votre camp depuis si longtemps. Son corps gît à vos pieds, face contre terre. Vous gagnez 1 point <Succès>.

Décidez-vous de le fouiller (**69**) ou craignez-vous un autre piège retors (**215**) ?

495

Après un terrible constat, quatre de vos hommes gisent, morts ou blessés. L'ennemi composé d'une demi-douzaine d'hommes a été 'éliminé', mais à quel prix ? Quoiqu'il en soit, vous n'avez pas le temps de vous préoccuper de l'état exact de vos hommes qui sont au sol. Pour votre malheur, vous entendez les cris d'autres Viêt-Congs situés dans les environs et alertés par votre remue-ménage. N'oubliez pas de diminuer votre total {« hommes »} de 4. De plus, vous avez votre part de responsabilité dans ce carnage. Le fait d'avoir abandonné vos hommes pendant le combat vous fait perdre 1 point <Succès>.

Vous vous rendez au **10**.

496

Quelle inconscience de votre part ! Une demi-douzaine de secondes après le passage de l'avion, un sifflement aigu prolongé vous vrille les tympans. Une explosion, énorme, fait craquer le sol derrière vous. Aussitôt après, une autre déflagration retentit, encore plus proche. La troisième bombe est sur vous et vous n'avez même pas eu le temps d'avoir peur. C'est la fin de votre aventure.

497

Cinq balles suffisent à mettre votre ennemi hors de combat (déduisez-les de votre équipement), et il s'effondre sur son compagnon d'armes déjà blessé, le corps criblé de balles. Cette fusillade a mis vos nerfs à rude épreuve, mais vous n'oubliez pas que vous êtes un soldat, donc un homme de devoir. C'était lui ou vous. Cinq autres balles (déduisez en tout 10 munitions de votre feuille d'aventure) vous sont nécessaires pour achever les deux Viêt-Congs. Gagnez 1 point <Succès>. Votre opération bruyante n'a pas alerté leurs congénères à proximité, distraits par les tirs de votre Compagnie. Vous profitez de la situation pour vous enfoncer dans les lignes ennemies, en direction du Sud, vers le village de Tan Thoi.

Vous vous rendez au **101**.

498

Vous vous retrouvez face à deux hommes, à une distance d'environ cinq mètres. Tout se joue très vite et vous n'avez que quelques dixièmes de secondes pour analyser la situation. Un Viêt-Cong semble soigner un de ses semblables, couché sur le sol. A côté du premier repose une mitraillette légère. Evidemment, vous reportez toute votre attention sur l'homme valide.

Décidez-vous d'essayer de l'atteindre au corps ? Dans ce cas allez au **88**.

Ou préférez-vous ajuster très rapidement votre tir vers sa tête ? Allez au **343**.

499

Vous vous déplacez courbé, avec une foulée rapide, au milieu de l'eau boueuse de la rizière. L'hélicoptère calciné est sur votre droite. A peine l'avez-vous dépassé qu'une déflagration lointaine se fait entendre et quasi-simultanément une douleur fulgurante vous déchire la poitrine. Vous vous retrouvez cloué au sol. Il ne vous reste plus que quelques secondes à vivre.

Le tireur d'élite qui vous guettait depuis votre entrée dans l'hélicoptère vient de mettre **un terme définitif à votre aventure.**



500

Vous êtes bel et bien bloqué dans cette maudite galerie. Après réflexion, il reste encore un mince espoir : Beamer monte la garde à l'entrée du tunnel, et n'ignore pas où vous vous trouvez. Par ailleurs, l'oxygène ne manque pas...

Par mesure de précaution, vous vous placez au fond de la salle, loin de l'embrasement, au cas où le Viêt-Cong vous destinerait une de ses grenades. Barricadé, vous attendez ainsi des heures. Par moments, vous sombrez dans les bras de Morphée, la fatigue prenant le dessus sur l'angoisse.

Lors d'un de vos multiples réveils en sursaut, vous constatez qu'il est 6 heures du matin à votre montre. L'aube doit commencer à poindre dehors.

Il vous faut encore attendre deux bonnes heures avant que les premiers bruits humains ne se fassent entendre. Ce sont deux hommes qui pénètrent dans la salle au-dessus. Ils chuchotent. Peut-être ne devinent-ils pas l'emplacement de la pièce secrète où vous végétez ? Peut-être sont-ils des ennemis ? Peu importe. Tenaillé par la faim et une lassitude extrême, vous hurlez à leur intention. Ils ne semblent pas surpris outre mesure de votre présence. Ce sont deux Sud-Vietnamiens de petit gabarit. Dix minutes interminables leur sont encore nécessaires pour dégager l'ouverture. Ils vous expliquent que leur commandant, renseigné par Beamer leur a ordonné d'aller à votre recherche. En tout cas, ils sont soulagés de vous trouver. Cela signifie pour eux la fin de leur mission périlleuse.

La constitution frêle de vos sauveurs leur permet de se mouvoir relativement facilement dans les conduits. Ce n'est pas votre cas et un long moment se passe avant que la lumière du jour ne rayonne à nouveau dans vos pupilles.

Il y a là tout un attroupelement qui vous accueille avec moult éclats de voix et un franc enthousiasme. Vos exploits ont déjà circulé par le bouche à oreille et ont fait de vous l'objet de toutes les attentions.

Visiblement, l'armée Sud-vietnamienne a conquis le terrain au lever du jour. Vous reconnaissez Beamer qui vous serre chaleureusement dans ses

bras. Avant de perdre connaissance, ivre de fatigue, une dernière lueur de lucidité vous permet d'écouter le récit de ce dernier : il a surpris le traître à la sortie du souterrain et l'a abattu. Ce travail d'équipe vous rapporte 1 point <Succès>.

On vous rapatrie en hélicoptère sanitaire. Allez au **76** pour faire le bilan de la journée de la veille.

501

Votre tir fait mouche avant que le Viêt-Cong n'ait eu le temps de s'enfoncer dans le feuillage dense qui borde la rizière. Les 5 premières balles le fauchent littéralement et le clouent au sol. Les 5 suivantes lui sont fatales. Vous gagnez 1 point <Succès>. Par ailleurs, n'oubliez pas de déduire 10 munitions de votre équipement.

Dirigez-vous vers le **169**.

502

En un regard, vous avez eu le temps d'apercevoir plusieurs Viêt-Congs se rapprocher prudemment de vous. Si vous ne réagissez pas vite, vous serez capturé.

Vous pouvez lancer une grenade dans leur direction (s'il vous en reste une), sachant que vous êtes capable de les localiser approximativement, de mémoire. Alors rendez-vous au **412**.

Vous pouvez aussi ouvrir le feu sur eux avec votre Thompson. Allez au **44**.

503

Votre section s'aligne, comme à la parade, et avance, telle un râteau balayant tout sur son passage. Toutes les armes crachent un feu d'enfer. Et vous n'êtes pas en reste puisque votre index reste appuyé sur la gâchette. Il vous en coûte 20 munitions (à déduire de votre équipement). Si vous n'avez plus de balles, vous projetez une grenade (à déduire le cas échéant). Si vous n'en possédez plus non plus, considérez simplement que vous avez fait de la figuration.

Devant une telle détermination, les Viêt-Congs survivants ont tôt fait de refluer et ils abandonnent leurs positions. **Dès lors vous vous ruez à leur poursuite.**



L'ennemi a néanmoins pu prendre le temps de démonter le mortier et de s'évanouir dans l'obscurité.

Cette petite victoire vous rapporte 1 point <Succès>. Dans l'empressement, vos ennemis ont 'oublié' quelques armes et des munitions, dont plusieurs obus de mortier.

Parmi les parachutistes, deux hommes viennent s'ajouter à la liste des blessés, victimes de tirs de défense sporadiques.

Continuez au **594**.

504

Simultanément, vous voyez un éclair, et vous entendez la déflagration sourde de votre grenade. Aussitôt après, vous vous précipitez de l'autre côté du muret pour constater les dégâts. Votre grenade a fait mouche. Visiblement, seuls deux hommes étaient présents ; un mitrailleur et le pourvoyeur, chargé de l'alimentation en munitions de l'arme. Les deux corps sont très sérieusement mutilés. Et si les geignements que vous entendez vous font dire qu'au moins l'un des deux n'est pas mort, vous pensez que ce n'est qu'une question de minutes. Vous renoncez à perdre du temps (et des balles) à achever les malheureux qui ne représentent plus pour vous un danger. Vous vous hâtez de continuer votre progression vers le Sud. Vous gagnez 1 point <Succès>.

Allez au **101**.

505

A l'écoute de vos ordres, le pilote obtempère. Votre destrier d'acier effectue un virage serré puis lâche une dizaine de roquettes en direction du feuillage des palétuviers bordant la rizière. Vous suivez du regard la multitude de traces fines et parallèles allant à la rencontre de votre ennemi. Vus du ciel, les impacts s'apparentent à de petits champignons gris venant bousculer la verdure du paysage. L'hélicoptère entreprend alors de tourner au-dessus de sa cible. A votre grande déception, rien ne laisse présager que

les roquettes aient touché le Viêt-Cong. Aucun corps ne jonche le sol et pas le moindre mouvement d'ennemis n'est visible après votre passage. Inscrivez néanmoins le mot {« usure »} sur votre feuille d'aventure.

Allez au **217**.

506

Le mot {« attente »} est-il sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, utilisez le numéro dont vous disposez et ajoutez 300. Sinon allez au **381**.

507

Votre choix n'est pas des plus audacieux. Beamer acquiesce et va au devant du Viêt-Cong. Le canon de votre arme surveille les alentours. Très vite, vous perdez de vue votre compagnon derrière le brouillard de votre grenade fumigène. Vous attendez une trentaine de secondes avant qu'une grenade à fragmentations déchire l'air. Vous vous précipitez alors pour emprunter le même parcours que Beamer. Haletant, vous franchissez la digue pour y trouver votre fidèle caporal inspectant deux cadavres. Il vous dévisage, vous faisant signe d'un pouce tendu vers le ciel. Ses mains tremblent encore...

Rendez-vous au **382**.

508

Avant de réapparaître hors du tunnel, vous vous annoncez : « C'est moi ! ». Puis, enfin, vous reprenez une position debout tout en restant sur vos gardes. Une tête émerge des fourrés. C'est Beamer. Après s'être assuré que personne ne vous menaçait, il vous saute littéralement dessus, et vous gratule d'une étreinte chaleureuse. Il est heureux de vous retrouver vivant.

Une rapide analyse de la situation vous amène à la conclusion suivante : il est désormais impossible de se déplacer dans la zone de sous-bois qui vous environne. La nuit permet une visibilité de deux mètres à peine, et, surtout, vous êtes à bout. En outre, vous n'ignorez pas que les troupes alliées ont planifié de reconquérir le terrain au petit matin, poussant les Viêt-Congs vers l'Est. Au loin, un vieux Boeing C-47 largue ses dernières fusées éclairantes, et des tirs sporadiques résonnent encore. Puis les armes se taisent...

Le silence inquiétant a réinvesti les sous-bois. Dans ce contexte, rien ne prévaut l'attente et le repos.

Vous permettez à Beamer de dormir tandis que vous faites le guet (**572**) ou c'est vous qui sommeillez tandis que votre compagnon veille (**129**) ?

509

Les bottes trempées, vous courbez l'échine et continuez la marche. Vous êtes ivre de fatigue. Tout à coup, les hommes de pointe marquent l'arrêt. Vous devinez au loin plusieurs silhouettes inconnues, en file indienne, l'arme sur l'épaule.

Le mot { « information » } figure-t-il sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, ajoutez 330 au numéro indiqué à côté du mot en question. Sinon, rendez vous au **122**.

510

Vous lancez votre grenade aussi loin que vous le pouvez (n'oubliez pas de l'enlever de votre équipement). Mais, le fait que vous n'avez pas localisé avec précision vos agresseurs, ajouté à la distance, rend votre geste inutile. L'explosion qui s'ensuit ne fait que soulever une gerbe de boue.

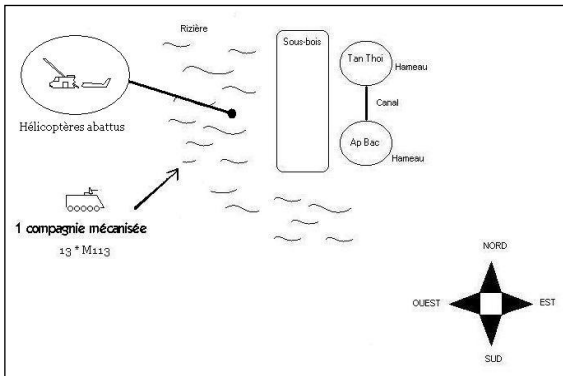
Vous pouvez alors utiliser votre fusil d'assaut (allez au **128**), ou vous réfugier à l'intérieur du blindé, en pénétrant par le sas situé en dessous de vous (rendez vous au **288**).

511

L'inexpérience du Viêt-Cong lui a été fatale. Cette fraction de seconde où vous échappez à son regard vous suffit pour vous saisir de son bras droit. Là, votre instinct de survie prend le dessus sur votre état de fatigue avancé. Vous le plaquez au sol. Votre corpulence, face à sa jeunesse, ne lui laisse aucune chance. Vous l'écrasez de tout votre poids et lui assenez un coup fatal. Remportez 1 point <Succès> pour avoir mis hors de combat un ennemi. Il vous faut maintenant vous apprêter à accueillir son comparse.

Ce dernier ne tarde pas à se faire entendre. Il hurle à son tour des injonctions vietnamiennes depuis l'étage supérieur. Celles-ci restant sans réponse, il évalue très vite la situation. Il a juste le temps de passer la tête par l'ouverture du haut, croiser votre regard de ses yeux écarquillés et se retirer aussi vite qu'il était apparu. Vous avez néanmoins eu le loisir de le reconnaître ! Il s'agit du traître Sud-vietnamien démasqué cet après-midi ! Et qui s'avère être également la personne poursuivie dans les sous-bois à l'instant précédent votre retour dans le tunnel...

Allez sans attendre au **618**.



Votre colonne blindée de treize engins se dirige vers l'Ouest de Tan Thoi. La tension se lit sur tous les visages. A un peu plus d'un kilomètre au Nord de votre position, plusieurs hélicoptères alliés ont été abattus, et il faut les secourir. Malgré l'urgence de la situation, le rythme des M-113 n'a pas accéléré. Les Sud-Vietnamiens ne semblent pas impatients de combattre. De plus, plusieurs canaux aux rives escarpées constituent des obstacles de taille avant de pouvoir atteindre la zone en question.

Quelques hommes sont descendus des blindés, et créent des prises pour les véhicules lourds, à l'aide de planches de bois et de câbles.



Si la vitesse du transport de troupes peut atteindre 70 km/h sur route, elle n'est que de 5 km/h dans l'eau peu profonde.

Au-dessus de vous, vous pouvez observer un ballet d'avions bombardiers, venus eux aussi apporter leur soutien.

Vous vous saisissez d'un poste de radio de type PRC-10. Vous parvenez à entrer en liaison avec le Lieutenant-Colonel Vann, responsable des conseillers militaires américains dans la région. Il est dans l'avion léger d'observation de type L-19 qui vous a déjà survolé précédemment. Il ne vous cache pas son courroux, contre le capitaine vietnamien commandant votre unité, qu'il accuse de laxisme. A son goût vous perdez trop de temps. Selon les dires de Vann, les deux Compagnies hélicoptérées arrivées en renfort sont sous un feu dévastateur et se font « massacrer ».

Quand la conversation radio s'arrête, vous avez un goût amer dans la bouche. Il vous faut prendre une décision :

Si vous décidez de descendre du sommet du M-113 et d'aider les fantassins Sud-vietnamiens à débarquer les blindés, allez au **313**.

Si, dans un furieux élan guerrier, vous décidez de prendre les devants, à pied, et de vous diriger seul vers l'ennemi, au Nord, allez au **575**.

Si vous préférez rester à votre place, juché au sommet d'un des véhicules, les bras autour des genoux, rendez-vous au **123**.

513

Comme vous l'aviez deviné, les hommes qui vous accompagnent ne sont pas pressés de monter au front. Ils ont tranquillement entamé une discussion - dont vous ne saisissez que quelques bribes - tout en inhalant la fumée de leurs cigarettes. L'un d'eux déguste un casse-croûte. Les heures passent. Alangui par cette attente, vous n'avez de cesse de consulter votre montre qui indique maintenant 14h00.

Tout à coup, un bruit imposant de moteurs se fait entendre. Il s'agit d'une rangée de blindés de transport de type M-113, avançant vers vous, à destination de la bande végétale grouillant de Viêt-Congs. L'un d'eux passe à quelques dizaines de mètres de vous.

Vous pouvez courir à sa rencontre (allez au **54**) ou rester avec les fantassins Sud-vietnamiens de votre Compagnie d'origine (rendez-vous au **65**).

514

Nettoyer brièvement le terrain, saisir les caisses et quitter la piste ; tout cela vous a pris d'interminables secondes. Peut-être une de trop. Parce que, à l'abri derrière les broussailles, vous entendez une injonction vietnamienne. Le suivant de la file de porteurs a dû vous entre-apercevoir. Il faut à tout prix vous cacher ! Vous êtes dans une partie buissonneuse, entourée de maisons sommaires à l'apparence de grandes cabanes.

Restez vous dans les parages, à la recherche d'un taillis particulièrement épais (allez au **316**), ou allez vous vous diriger vers les habitations (allez au **67**) ?

515

Vous pressez la détente. Le recul de votre arme fait trembler votre épaule. Il vous en coûte 20 munitions (n'oubliez pas de mettre à niveau votre feuille d'aventure). Les premiers impacts sur cet objet brillant font tressauter une ombre au niveau du sol. Puis des étincelles fusent. Et enfin un cri vietnamien. Il vous semble apercevoir d'autres silhouettes affolées, au second plan derrière la première barrière végétale. Visiblement, vous avez touché l'arme d'une position ennemie, trahie par le reflet du soleil. Vous remportez 1 point <Succès>.

Allez au **229**.

516

Vous alertez vite Beamer d'une tape sur l'épaule, puis vous vous concentrez à nouveau sur le danger imminent. La 'chose' se rapproche, jusqu'à ce qu'une tête puis un corps émerge des fourrés. C'est un tigre, massif et majestueux. Il vous dévisage et pousse un long rugissement.

Beamer, encore engourdi, est pris de panique et prend ses distances avec l'animal en entamant une fuite. Ce dernier réagit instantanément en le poursuivant. Il ne tarde pas à le rattraper et se jette sur le malheureux.

Tirez-vous en l'air afin d'effrayer le fauve (**276**) ?

Ou visez-vous le tigre, au risque de toucher également votre compagnon (**137**) ?

Si vous n'avez plus de cartouches, allez au **598**.

517

L'homme franchit le pas de la porte. C'est en effet un Viêt-Cong, armé d'une carabine chinoise de type 53 (calibre 7.62 mm). L'espace d'une seconde, il est à votre merci, parce qu'il n'a pas remarqué votre présence. Vous êtes tapi contre le mur, dissimulé par une semi-obscrité, sur son côté droit.

N'oubliez pas que vous devez agir avec discrétion et allez au **295**.

518

Votre cache n'est pas sûre du tout. Et votre cœur bat à tout rompre lorsque vous distinguez à travers le rideau de branchages des pieds chaussés de sandales. Trois autres paires passent ainsi précipitamment devant vous. Des bruissements insistants de feuillage brassé vous font craindre le pire. Par chance, votre abri n'est pas fouillé. Vous entendez les voix interrogatives des Viêt-Congs, s'éloignant.

Allez au **320**.

519

Vous saisissez la sentinelle et lui assénez un coup de couteau fatal. Cependant, avant de succomber, votre homme a eu le temps de se débattre. Le bruit est suffisant pour alerter le soldat qui le secondait. Ce dernier fait brusquement volte-face, son arme braquée sur vous. Une rafale déchire l'air et vous atteint mortellement, ce qui met un terme définitif à votre aventure.

520

Le mot { « grena » } est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si tel est le cas, utilisez le numéro que vous avez à disposition et rajoutez 308.

Sinon, allez au **484**.

521

Vous choisissez de vous aventurer dans un lieu désert, à l'abri des regards. A partir d'une rue silencieuse, et obscurcie par la voûte de végétation qui l'environne, vous pénétrez précautionneusement dans une maison sommairement meublée. Deux pièces constituent l'intérieur, qui n'est agrémenté d'aucune décoration. Ses habitants doivent s'être réfugiés dans des communes aux alentours, prévenus par les Viêt-Congs la veille de l'imminence des combats. Tout à coup, un avion survole le village. Un réflexe vous fait plaquer contre le sol. Peu de temps après, plusieurs

déflagrations résonnent, heureusement à l'écart de votre secteur. Il ne faut pas vous attarder. Le mot {« blessé »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas allez au **141**, sinon allez au **291**.

522

Vous vous agenouillez à ses côtés, et, après vous être assuré que son transport ne sera pas préjudiciable à son état de santé, vous lui tirez les bras. En le soulevant légèrement, vous parvenez à lui faire prendre appui sur votre épaule. Ensuite, d'une démarche précautionneuse, vous vous extrayez tous deux de la carcasse fumante de l'appareil. Vous parcourez encore plusieurs dizaines de mètres avant de le déposer sur un terre-plein sec, entouré par la rizière inondée. Cet acte d'assistance à personne en danger vous fait gagner 1 point <Succès>. Dès lors, vous rejoignez trois des hommes qui ont partagé votre trajet en hélicoptère.

Allez au **222**.

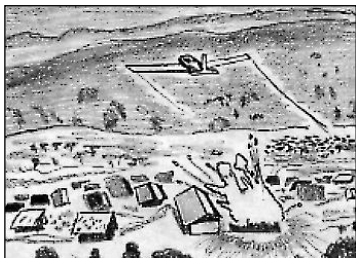
523

La nuit vietnamienne se poursuit, froide et animée par une multitude de bruissements d'insectes et de volatiles. Les moustiques s'acharment sur votre peau moite, ne vous laissant aucun répit. Les heures sont interminables. Il règne toujours une tension palpable. L'anxiété est telle que, malgré une immense fatigue, à aucun moment l'envie de dormir ne perturbe votre vigilance. Le temps s'écoule dans l'ennui, mais également l'espoir d'un meilleur lendemain.

A sept heures du matin, les premiers avions se font entendre. Quelques tirs fusent à nouveau au loin. Beamer et vous connaissez les plans du commandement allié qui consiste à occuper le terrain, tandis que les Viêt-Congs fuient par l'Est. Puis vous percevez le ronronnement des moteurs de blindés. Ils pénètrent dans Ap Bac, comme à la parade. Il faut aller à leur rencontre. Vous rassemblez votre équipement et longez le canal entre Tan Thoi et Ap Bac. Vous êtes stoppés dans votre progression par des éléments avancés Sud-vietnamiens, postés sur une petite hauteur surplombant le hameau. Fort heureusement, ils ont reconnu vos uniformes. A la vue de votre état dépenaillé, ils vous proposent de rejoindre les hélicoptères d'évacuation sanitaire. Alors, Beamer vous signifie qu'il se sent encore capable de rester sur place, ce qui n'est pas votre cas. Ainsi se séparent vos routes. Vous vous quittez après une chaleureuse étreinte. C'est l'heure du bilan.

Allez au **76**.

Vous pénétrez en toute hâte dans une hutte. Elle est faite de bambous, et possède un plancher de la même matière, surélevé de plusieurs dizaines de centimètres. Celle-ci possède un toit en feuilles de palmier. Elle est dénuée de mobilier et ne semble receler aucun piège caché. A peine vous êtes vous aplati sur le sol en bambous qu'**une bombe vient s'écraser dans un sifflement et un vacarme assourdissant.**



Vu la brutalité du choc, le projectile n'est pas tombé loin. Les murs qui vous entourent tremblent sur toute leur longueur et manquent de s'effondrer. Le souffle de l'explosion vous projette contre un mur opposé. Dans l'instant qui suit, des gravats provenant du toit éventré atterrissent sur vous. Après une bonne trentaine de secondes, vous vous relevez sonné, dans un nuage de poussières. Vos multiples contusions vont vous handicaper pour la suite de la bataille. Inscrivez le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure. Vous rejoignez la bordure Ouest du village en boitant légèrement.

Allez au 277.

525

Les aiguilles de votre montre tournent encore et encore, avant d'indiquer sept heures du matin. Un avion d'observation vous survole. Plus tard, d'autres ronronnements animent le ciel. Plusieurs appareils laissent des traînées blanches dans le ciel. Puis, le brouhaha de la veille reprend, au loin ; Le vrombissement des hélicoptères, des tirs sporadiques.

Les troupes alliées parachèvent leur stratégie commencée la veille, c'est-à-dire occuper les localités d'Ap Bac et de Than Toi, tout en poussant l'ennemi à fuir vers l'Est. Il vous faut encore attendre huit heures du matin avant d'entendre les premiers blindés pénétrer dans Ap Bac. Vous longez alors le canal entre les deux hameaux pour vous joindre à eux. Un M-113 dévale une pente sur votre droite et coupe la piste que vous empruntez. Vous hurlez à l'intention du pilote. Ce dernier stoppe son véhicule et le

commandant de bord en descend. Des fantassins Sud-vietnamiens qui suivaient le blindé convergent également vers vous.

Ils vous dévisagent tous avec un grand étonnement, comme si vous étiez un extra-terrestre. La tête maculée de terre et l'uniforme en lambeaux, vous n'avez en effet plus l'apparence d'un soldat.

On vous suggère de rejoindre un hélicoptère d'évacuation sanitaire. Vous vous exécutez sans vous faire prier. Au moment de décoller, vous fixez une dernière fois la rizière scintillante, tout en ayant une pensée émue pour Beamer. Puis, c'est l'heure du bilan.

Allez au **76**.

526

Votre regard se pose sur les grenades de type M-18 que vous avez acquises récemment. Une idée vient de germer en vous. C'est une initiative digne d'un film d'action, mais c'est votre seule chance. En lançant une grenade fumigène entre vous et les hommes embusqués qui vous guettent, vous pouvez espérer qu'un mur de fumée suffisamment large et épais couvre votre fuite. Il vous faudra ensuite effectuer un sprint en un temps record, et vous fondre le plus rapidement possible dans la végétation.

C'est le cœur battant la chamade que vous saisissez votre projectile. Vous le dégoupillez en avance et l'envoyez au moment où une épaisse fumée jaune commence à se diffuser avec vigueur. Deux secondes après, vous vous précipitez hors de votre repère, sans vous tourner vers la position supposée des Viêt-Congs. Vous foncez droit devant, à en perdre haleine. Derrière vous, vous entendez distinctement les hurlements des Viêt-Congs donnant l'alerte. Les balles ne tardent pas à jaillir dans un miaulement aigu. Peu vous importe. Vous n'avez qu'un seul but : courir devant vous. Vous enjambez une barrière de fougères, plongez dans un buisson, vous rattrapez à des branchages, et continuez votre course folle. Tout ceci accompagné par les tirs ennemis qui manquent fort heureusement de précision.

Votre manœuvre a réussi ! Mais elle n'est pas encore totalement couronnée de succès, car vos agresseurs se sont très probablement lancés à votre poursuite. Il vous faut prendre une décision pendant qu'il en est encore temps. N'oubliez pas également d'ôter une de vos deux grenades M-18 de votre équipement.

Vous avez trois possibilités :

- Un choix courageux, qui consiste à vous retourner, et faire front avec votre fusil mitrailleur, s'il vous reste des munitions (**167**).

- Un choix classique, en continuant votre course à la recherche d'une planque (**356**).

- Un choix original, qui vous amène à laisser par terre une grenade Mk2 dégoupillée (s'il vous en reste au moins une), tout en continuant à fuir (**99**).

527

Dans ce paysage morne et plat, votre course rapide dans l'eau boueuse provoque des éclaboussures qui ne passent pas inaperçues. Votre grande silhouette ne joue pas en votre faveur non plus. Deux balles claquent à quelques mètres de vous et provoquent deux jets d'eau.

Vous plongez ? → Allez au **149**.

Vous répliquez avec votre fusil mitrailleur ? → Allez au **602**.

Vous continuez à courir en zigzagant ? → Allez au **4**.

528

A l'Est de la position Viêt-Cong, les défenses n'ont pas été affaiblies. Vous n'avez donc pas choisi la facilité.

Vous progressez à pas de loup, dans la rizière humide. Votre trinôme marque l'arrêt, à une distance raisonnable du dispositif ennemi. Trois coups de feu donnent le signal de l'attaque. Votre petit groupe, ainsi que tous les parachutistes, s'élancent vaillamment à l'assaut, comme un seul homme. Hélas, plusieurs guetteurs ennemis prennent votre détachement pour cible. Dans la pénombre, vous ne les distinguez pas. Par contre, le sifflement de leurs balles est bien réel. L'une d'entre elles touche à l'aîne un de vos compagnons d'armes. Il s'écroule dans l'eau et hurle de douleur. Ceci brise votre élan car vous devez lui porter secours, et l'évacuer. Voici comment vous rompez le combat. Cette scène se répète malheureusement chez plusieurs autres trinômes. Votre assaut touche à sa fin prématurément. Vous vous retirez, transportant avec vous les blessés.

Allez au **594**.

529

La nuit s'annonce étoilée. Malheureusement, l'heure n'est pas à une promenade romantique. Vous allez avoir besoin de toute votre attention et de tous vos réflexes pour terminer votre mission indemne. Autour de vous, c'est l'effervescence. Les blessés sont rapatriés. Les troupes fraîchement débarquées - les parachutistes - se préparent à contre-attaquer. Ceux de l'infanterie, qui ont participé aux combats de la journée, ont plutôt tendance à camper sur leurs positions. Vous errez songeur, parmi vos alliés, à la recherche d'un visage connu... Les soirées vietnamiennes sont propices aux attaques de moustiques. Et aujourd'hui ne fait pas exception à la règle. Heureusement, par mesure de précaution, vous vous étiez copieusement aspergé de 'repellent' (insecticide) ce matin.

Bénéficiant d'une relative liberté de mouvement, deux possibilités vous sont offertes :

Soit vous vous joignez à l'équipage d'un véhicule M-113, qui a l'intention de passer une nuit calme (allez au **47**).

Soit vous intégrez une section de parachutistes, sur le pied de guerre (allez au **28**).

530

Vous avez décidé d'apporter votre contribution à la bataille.

Vous utilisez 20 munitions. Même si cela n'est guère efficace, votre geste a le mérite de motiver les soldats vietnamiens à vos côtés. L'engagement redouble de violence, et les balles sifflent de plus belle. Dans la bataille, une mitrailleuse ennemie de calibre 7.62 est prise pour cible. Il semblerait que les nombreuses rafales dirigées contre elle l'aient neutralisée. Marquez {« désorg »} sur votre feuille d'aventure. C'est le moment de lancer une attaque.

Vous pouvez demander à cinq hommes de vous suivre, et tenter un assaut, en allant au **317**.

Si vous préférez tenter une incursion en solo, en rampant en direction du Sud-Est, vers les flancs de la digue, allez au **62**.

Ou bien, vous pouvez rester terré seul, en espérant que le capitaine de votre Compagnie se décide à lancer un assaut généralisé. Allez au **190**.

531

Vous vous couchez à terre et tirez une rafale de 10 balles (mettez à jour votre feuille d'aventure). Ce geste déclenche en face un tonnerre de feu. Vos soupçons étaient fondés. L'ennemi est bien là, et il est en position de force. Votre cœur bat la chamade et vous avez juste le temps de vous abriter derrière un monticule.

Rendez-vous au **35**.

532

L'effet combiné de votre fusil d'assaut Thompson ainsi que de la mitrailleuse lourde semble avoir eu des effets bénéfiques puisque les balles ennemies se font plus rares. Inscrivez le mot {« usure »} sur votre feuille d'aventure. Pendant ce temps, votre engin blindé s'est rapproché des deux véhicules qui vous précédaient.

Allez au **148**.

533

Avec une impatience non dissimulée, vous avez hâte de secourir vos compagnons d'armes de la Compagnie hélicoptérée en renfort, dont certains appareils ont été abattus. D'ailleurs, au loin, vous distinguez deux carcasses fumantes.

Vous êtes juché au sommet du M-113, derrière le servent de la mitrailleuse de calibre 12.7 mm.



Ce dernier, l'oreille collée à sa radio, se retourne vers vous et, d'un signe de la main, vous fait comprendre que, à quelques centaines de mètres de votre position : « ça chauffe ! ». Le crépitement lointain de plusieurs mitrailleuses de gros calibre vous confirme cette infirmation.

Soudain, plusieurs bruits sourds vous font tressaillir. Dans le même temps, vous voyez des gerbes d'éclairs frapper le blindé devant vous. Puis c'est votre M-113 qui est pris pour cible. Des balles sifflent. C'est la panique. Le conducteur a néanmoins le réflexe de tourner son engin vers l'Ouest, fuyant ce feu venu de nulle part. Vous avez le choix entre trois options :

- Vous réfugier à l'intérieur du transport de troupe blindé, en passant par le sas sur lequel vous étiez assis. Allez au **288**.
- Vous coucher et riposter avec votre mitrailleuse Thompson. Allez au **128**.
- Lancer une grenade en direction de vos assaillants. Allez au **510**.

534

Etes-vous blessé (le mot {« blessé »} est-il sur votre feuille d'aventure ?) ?

Si tel est le cas, allez au **430**. Dans le cas contraire, rendez vous au **36**.

535

A gestes comptés, vous rampez jusqu'à une distance raisonnable de vos ennemis, ce qui vous permet de ne rien manquer de la conversation à brûle pourpoint. Vos faibles notions de Vietnamien vous font comprendre le sens général de leurs échanges verbaux. Ils s'inquiètent fortement de l'absence de

leur chef. Ce doit être l'homme que vous avez supprimé il y a quelques instants. Vous apprenez que son prénom est Pham.

Il règne désormais une grande effervescence. Des Viêt-Congs commencent à patrouiller par petits groupes aux alentours, à la recherche de leur compatriote manquant. Vous songez qu'il vaut mieux ne pas s'attarder ici. Inscrivez sur votre feuille d'aventure {« Pham »} suivi du numéro 178.

Allez au **243**.

536

C'est la panique parmi la dizaine de fantassins qui vous entourent. Vous percevez, dans le véhicule blindé, la radio du commandant qui grésille. On lui demande ce qui se passe, et il rétorque qu'il a besoin d'aide.

Vous pouvez vous réfugier dans le M-113 (**447**) ou faire front, couché sur le sol détrempé de la rizière (**241**).

537

Vous retenez votre souffle, le temps d'ajuster le canon de votre mitraillette Thompson. Puis, dans un claquement sec, une rafale de 5 balles (mettez à jour votre feuille d'aventure) atteint de plein fouet le couvre-chef du soldat ennemi, et soulève de la terre autour, sous l'effet de plusieurs autres impacts. Vous êtes certain d'avoir atteint votre adversaire à la tête. Gagnez 1 point <Succès>. Après cela, vous avez eu le bon réflexe de vous recroqueviller dans la rizière, parce que la riposte ennemie est fulgurante, et **un véritable essaim de balles siffle au-dessus de vous**.

Allez au **35**.



538

Vous lancez votre grenade (pensez à actualiser votre feuille d'aventure). Elle explose à quelques dizaines de mètres de vous.

L'engagement se calme peu à peu de lui-même, sans que votre grenade lancée en aveugle n'y ait apporté une quelconque contribution.

Vous pouvez continuer à attendre à l'abri, en allant au **281**.

Vous pouvez fuir vers le Nord, en courant tête baissée, et en vous rendant au **422**.

Vous pouvez tenter de mitrailler l'ennemi en vous découvrant au minimum, et en allant au **493**.

Sachez que les deux dernières initiatives sont extrêmement risquées.

539

Avec une rafale de 5 balles (ôtez les de votre feuille d'aventure), vous abattez le fantassin ennemi situé sur votre droite. Ce dernier n'a pas eu le temps de réagir. Cette action nette et sans bavure vous fait gagner 1 point <Succès>. Tandis que d'autres Viêt-Congs se sont saisis de leurs armes pour vous ajuster, vous cherchez des yeux un abri derrière lequel plonger, mais vous n'en voyez pas, à part la digue d'où vous venez, qui vous surplombe. Vous hésitez.... Dans la mêlée, d'autres coups de feu claquent. Les hommes en face de vous s'affaissent. Sur votre gauche, un Sud-Vietnamien vient de surgir. Puis ce dernier tombe à son tour. C'est la confusion la plus totale. Dans la mêlée en cours, accroupi, vous lâchez une rafale supplémentaire qui vous coûte 5 munitions (mettre à jour la feuille d'aventure), vers les positions présumées ennemies. Puis c'est le silence, soudain et inquiétant. Vous vous redressez, la mâchoire crispée, pour vous rendre compte qu'il n'y a plus d'adversaires valides.

Si le mot { « retard » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **100**.
Sinon allez au **115**.

540

Ceci est un excellent prétexte pour vous dégourdir les jambes. Vos compagnons d'armes Sud-vietnamiens vous voient ainsi vous enfoncer dans l'obscurité, non sans vous avoir averti du danger que cela représente.

Et ils avaient raison...

Après quelques instants de marche sur le sol détrempé, plusieurs rafales vous fauchent brutalement. Vous êtes tombé dans une embuscade menée par une escouade d'éclaireurs Viêt-Cong. Que font-ils donc si près de votre périmètre ? Quoiqu'il en soit, la réponse n'a plus d'intérêt pour vous, car votre périple vient de prendre fin de manière brutale.

541

Votre regard se perd quelques instants dans le vide, le temps de récupérer de la tension nerveuse accumulée lors de votre précédente escapade. Puis vous observez la scène qui se joue devant vous. Un Sud-Vietnamien recharge son fusil semi-automatique US M1. Un autre ouvre le feu avec sa mitrailleuse Browning, protégé par la tranchée naturelle que forme la digue. Un troisième gît par terre.

Il a un bandage ensanglanté qui entoure sa jambe gauche.



Parfois, une grimace de douleur lui fait fermer ses yeux bridés. A 12h30, les balles ennemies se font beaucoup plus rares et vous permettent d'envisager une sortie.

Rendez-vous au **429**.

542

Après un passage où il faut à nouveau ramper, vous atteignez un coude qui s'incurve selon un angle de 45 degrés. Vous trouvez très étrange cette configuration du souterrain. Y aurait il un piège ?

En tous cas, vous devez choisir d'aller vers le Nord-Ouest (allez au **269**) ou vers l'Ouest (**31**).

543

Après un avertissement verbal, vous balayez au jugé, le haut de la digue, d'une copieuse rafale de 10 munitions (actualisez votre feuille d'aventure).

Votre geste soudain a fait coucher vos compagnons d'armes par réflexe. Et ils ont eu raison ! En retour, du muret qui vous fait face, l'on ouvre le feu de toutes parts.

Rendez-vous au **59**.

544

Vous évacuez toute pensée raisonnée de votre conscience, prenez votre courage à deux mains et vous vous levez soudainement. Vous enjambez la masse de terre qui vous surplombait et dirigez votre arme devant vous.

Si le mot {« désorg »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **498**.

Si vous avez le mot {« retard »} (et pas le mot {« désorg »}), allez au **347**.

Si vous n'avez aucun de ces deux mots, rendez vous au **219**.

545

D'emblée, le ton est donné. En portant votre regard vers le centre du hameau, vous constatez que le village est littéralement rempli de soldats. Les Viêt-Cong assurent des allers et retours vers la ligne de front au Nord, en prenant soin de ne pas se faire remarquer par le passage des bombardiers Sud-vietnamiens. Les fréquentes détonations lointaines vous confirment la violence de l'affrontement qui s'est engagé dès midi avec le bataillon du 11^{ème} Régiment d'Infanterie, hélicopté à l'aube.

Vous êtes maintenant à la lisière d'une bande d'herbes hautes. Avez-vous inscrit le mot {« jumelles »} sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, allez au **297**, sinon au **285**.

546

Rendez-vous au **104**.

547

Vous vous dirigez vers une masse sombre rectangulaire. En vous en approchant, vous reconnaissez aisément un transport de troupes blindé M-113. Plusieurs autres sont stationnés, distants chacun d'une vingtaine de mètres. Vous n'êtes pas mécontent de revoir vos alliés. Abrisé derrière une butte et protégé par le véhicule, un groupe d'individus scrute les alentours. Il est composé d'une section de l'armée régulière Sud-vietnamienne, ainsi que d'hommes en tenue tachetée, portant l'insigne des parachutistes du Sud-Vietnam. Ils sont également reconnaissables à la forme caractéristique de leur casque en acier et de sa jugulaire particulière, reliée à une mentonnière. La plupart porte en bandoulière leur semi-automatique M-1. Ils vous observent interloqués, comme si vous étiez un héros de retour des flammes de l'enfer.

Allez au **370**.

Vous devinez, dans les ténèbres, les silhouettes des parachutistes ratissant le terrain après l'engagement. **Ils sont à la recherche d'éventuels cadavres.**



Allez-vous vous joindre à eux (244) ou rester aux pieds du blindé (599) ?

Le sort de votre malheureux compatriote que vous avez dû abandonner il y a une demi-heure hante votre esprit. Alors, vous demandez à deux Sud-Vietnamiens de vous suivre, dont un possède une trousse de premiers secours. Puis vous vous précipitez hors de la digue, en direction de l'épave de l'hélicoptère. Vous prenez garde d'utiliser un parcours qui ne vous expose pas au regard d'éventuels tireurs d'élite. Avec une impatience non contenue, vous pénétrez dans la carcasse fumante de l'appareil. Le corps du malheureux accidenté est encore là. Il semble reposé, voire endormi. Mais, en allant à son chevet, vous avez un haut-le-cœur. Ses lèvres sont violettes, ses yeux sont recouverts de buée. L'homme a fini par succomber. C'est un véritable coup de massue qui s'abat sur vous.... Votre mâchoire en tremble, dans des sentiments mêlés de tristesse, de regret et de rage. Effondré moralement, vous rejoignez les Sud-Vietnamiens qui vous attendaient dehors, et vous les avisez de la terrible nouvelle.

Vous traînez les pieds jusqu'au **174**.

550

Un bon coup de pied bien placé, et les deux caisses que transportait votre victime se retrouvent habilement cachées par les frondaisons. Ensuite, vous détaliez à toutes jambes, et **vous sautez dans les broussailles**.



Allez au **285**.

551

L'officier vietnamien opine du chef. Vous avez exposé une idée judicieuse, inspirée de tout bon manuel militaire. Trois soldats sont désignés pour approcher la digue située devant Tan Thoi. Vous les suivez du regard. **Quelques minutes plus tard, plusieurs coups de feu claquent.**



Deux des trois éclaireurs sont tombés. Le troisième est parvenu à s'enfuir. Vos soupçons étaient fondés, ce qui vous rapporte 1 point <Succès>. Le Viêt-Cong vous attend de pied ferme, et votre Compagnie est prévenue : il va falloir se battre.

Allez au **48**.

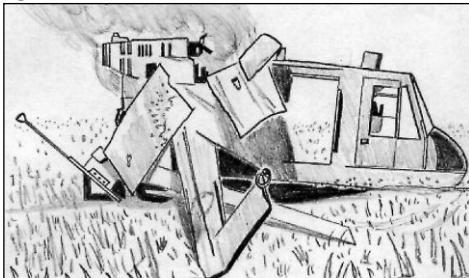
552

Vous plongez dans les broussailles et vous mettez à couvert, les bras protégeant votre tête. Vous avez bien fait car une lignée de bombes vient s'écraser dans un vacarme assourdissant. Le souffle des explosions ajouté au vol de débris fait trembler toute la végétation environnante. Plusieurs habitations ont été rasées. Le cœur battant à tout rompre, vous vous relevez et vous hâtez de quitter la zone centrale du village.

Allez vite au 277.

553

Vous êtes maintenant à proximité de cette scène morbide. Il s'agit d'un modèle très récent d'hélicoptère d'attaque, le BELL UH-1. Le nez de ce dernier est enfoncé dans l'eau visqueuse de la rizière, tandis que les pales sont plantées quelques mètres plus loin. **La queue a été brisée nette mais la carlingue est encore intacte.**



Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous rapprocher de cet hélicoptère échoué. Une fumée sale s'en dégage. Une odeur âcre de chair brûlée imprègne l'atmosphère. Tout à coup, vous percevez des gémissements. Il y a un homme à l'intérieur ! Il semble immobilisé et son visage est tuméfié.

Vous pouvez pénétrer dans l'hélicoptère afin de lui porter secours, en allant au 446.

Vous pouvez aussi ne pas y prêter attention et continuer votre chemin vers ce qui semble être le point de ralliement des troupes Sud-vietnamiennes, derrière une digue à une cinquantaine de mètres. Allez alors au 292.

554

Puis, peu à peu, le vacarme diminue d'intensité, jusqu'à cesser complètement. Vos assaillants viennent de prendre la fuite. Ils n'étaient visiblement pas nombreux. Dans vos rangs, vous comptez un blessé sérieux, qui est immédiatement évacué.

Allez au **548**.

555

L'éreintement vous gagne. Et la peur aussi. Le silence est toujours absolu. Vous n'entendez rien à part votre propre respiration. **Vous êtes seul avec vous-même, comme hypnotisé par l'obscurité.**



Une envie subite de remonter à la surface envahit vos pensées. Puis, vous croisez une nouvelle intersection.

Choisissez-vous de suivre le conduit du Nord-Ouest (**448**), du Nord-Est (**409**), de l'Est (**428**) ou du Sud (**196**) ?

556

C'est quelque peu périlleux de s'isoler dans la nuit vietnamienne. Des éclaireurs Viêt-Cong rôdent probablement dans les parages. En conséquence, vous vous déplacez le plus silencieusement possible. Puis, pour ne pas courir le risque supplémentaire de vous faire confondre avec un ennemi, vous ne vous éloignez pas démesurément de vos alliés. Tout à coup, vous percevez un bruit saccadé. Vous sursautez de frayeur. Mais ce n'est qu'un petit animal qui détale devant vous.

Allez vous le suivre (**86**) ou prendre la direction d'où il venait (**245**) ?

Vous dégoupillez calmement votre projectile. Vous attendez trois secondes et le lancez d'un geste précis aux pieds de votre ennemi, de telle sorte qu'il explose quasiment au moment où il touche le sol. Il s'ensuit un craquement sourd et une gerbe de terre mêlée de feuilles. Une légère fumée grise flotte encore lorsque vous vous précipitez à l'encontre du Viêt-Cong. Son corps est disloqué et vous n'avez pas besoin d'achever votre sinistre besogne. Cependant, si votre action a été fulgurante, elle a manqué cruellement de discrétion. Même pendant la bataille, l'explosion de votre grenade a été remarquée. En effet, les troupes Sud-vietnamiennes ne sont pas sensées être à portée de jet de grenade de la ligne de défense Viêt-Cong. Il est donc naturel qu'une escouade ennemie se rue dans votre secteur pour élucider l'origine de cette déflagration. En passant le périmètre au peigne fin, ils finissent par vous découvrir. Votre aventure arrive ainsi à son terme.

558

Il vous faut éviter de prendre le moindre risque. C'est donc dans une végétation luxuriante, que vous suivez une voie parallèle au canal. Votre progression lente s'effectue le plus silencieusement possible. Vos semelles effleurent le sol et votre ombre glisse le long des taillis. Parfois, des plantes sauvages vous griffent les bras mais vous n'y prêtez guère attention. Après un quart d'heure, vous vous octroyez une pause méritée et vous vous agenouillez, le temps de souffler. Vous jetez un coup d'œil à votre montre qui indique 17h00. Vous inspectez votre environnement d'un coup d'œil circulaire, et repérez un homme, debout à une vingtaine de mètres devant vous. Il semble faire le guet, parmi les fourrés à hauteur de taille.

Décidez-vous de vous en approcher (allez au **278**) ou de contourner la sentinelle et de reprendre l'itinéraire prévu (allez au **19**) ?

559

Rendez-vous au **104**.

560

Vous abattez le mitrailleur ennemi d'une courte rafale. Le pourvoyeur l'accompagnant en reste pétrifié. Vous le mettez hors de combat avec 5 autres de vos munitions. Mais le fantassin Viêt-Cong situé à proximité a eu le temps de vous viser. Il tire et vous atteint. Surpassant votre douleur, vous lui répondez avec une rafale de 10 balles, dont plusieurs le frappent de plein fouet. Il s'écroule pour ne plus se relever (ôtez en tout 20 munitions de votre feuille d'aventure). Vos mains palpent précipitamment votre corps à la

recherche d'éventuelles blessures. Avec un grand soulagement, vous constatez que la balle qui vous a touché n'a fait que pénétrer le gras de votre hanche. Votre handicap sera léger voire négligeable, mais votre manque de discernement vous fait perdre 1 point <Succès>. Vous remerciez le destin d'avoir placé en face de vous un ennemi soit en proie à la panique, soit en manque d'entraînement.

Dirigez-vous vers le **78**.

561

D'un coup de couteau bien ajusté, vous vous débarrassez du Viêt-Cong, en silence. Son corps s'agite encore quelques secondes, sous l'impulsion d'ultimes convulsions, avant qu'il ne s'effondre pour toujours. Vous cachez le corps au mieux. Puis vous poursuivez votre progression au pas de course. Cette action rapide et efficace vous rapporte 1 point <Succès>.

Vous continuez au **257**.

562

Votre escouade réintègre l'ensemble des parachutistes, dont les investigations autour des empreintes sur le sol n'ont rien donné de plus. Vous faites quelques pas vers l'Est, lorsqu'un cri donne l'alerte. **Un parachutiste, au Nord de votre position, vient de repérer deux silhouettes non identifiées, côté Est.**



La distance qui les sépare de votre groupe est d'au moins deux cents mètres.

Vous reste-t-il des munitions après toutes vos pérégrinations (414) ou vos chargeurs sont ils tous vides (70) ?

563

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez espionner le bâtiment au centre du village (rendez-vous au **410**).

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez également inspecter les habitations à l'Est du village, en passant par le Nord (rendez-vous au **43**). Si c'est par la partie Sud que vous désirez atteindre celles-ci, allez au **349**.

Vous pouvez aussi vous diriger vers le canal même si vous l'avez déjà visité, au Nord d'Ap Bac (rendez-vous au **319**).

564

Votre grenade explose en un éclair, suivi d'une déflagration sourde. Aussitôt après, vous vous précipitez, votre mitraillette au poing, de l'autre côté du remblai pour constater les dégâts. Votre grenade a partiellement atteint sa cible. Un homme est étendu, le corps mutilé, tandis qu'un autre, un colt à la main, est sous le choc, simplement tuméfié. Il vous dévisage. Deux solutions s'offrent à vous.

- Si vous décidez d'ouvrir le feu sur lui au jugé, allez au **117**.

- Si vous préférez ajuster votre tir en direction de sa tête, allez au **481**.

565

Vous êtes légèrement plus rapide que votre adversaire et votre rafale de mitraillette l'atteint au thorax. Mais il ne meurt pas instantanément. Il ouvre le feu et parvient à vous toucher de deux balles. Puis il s'effondre. Votre blessure n'est pas mortelle mais vous êtes sérieusement handicapé. De surcroît, le raffut provoqué par cette fusillade a attiré l'attention d'une dizaine de ses acolytes qui ne vont pas tarder à faire irruption dans le bâtiment. Votre aventure s'arrête là.

566

Vous ouvrez lentement la trappe. Puis, **vous entamez la descente, votre arme tenue d'une main, tandis que l'autre serre l'échelle.**



Une fois en bas, vous inspectez la pièce. Mais vous avez négligé un recoin sombre sur votre droite. Derrière votre dos, une voix vous stoppe net : « Haut les mains ».

Si vous vous exécutez et laissez tomber votre PM, allez au **118**.

Si vous voulez tenter le tout pour le tout en vous retournant promptement afin d'éliminer votre agresseur, allez au **61**.

567

Vous avez une propension à vous énerver rapidement. Animé d'une haine implacable, vous fauchez le paysan d'une rafale de votre Thompson. Il s'effondre comme un pantin désarticulé. Il vous en a coûté 5 munitions (à déduire de votre équipement). Mais votre fait d'arme n'a rien de glorieux, votre ennemi ne représentant aucun danger. Il provoque même une certaine antipathie à votre égard, de la part de la majeure partie des parachutistes.

Vous continuez votre chemin au **186**.

568

Courage ne doit pas rimer avec folie. Le blessé vietnamien comprenant votre intention, vous marmonne de vous abstenir, d'une voix affaiblie. Trop tard. Plusieurs balles l'atteignent de plein fouet. Dans un tel déluge de feu, le mieux aurait été de rester à couvert. Mais il est trop tard pour vous aussi. Vous venez d'être touché en pleine poitrine, et une balle s'est logée sous la clavicule. Ainsi se terminent vos tribulations.

569

En retombant dans l'eau boueuse de la rizière, vous êtes déséquilibré sous l'effet de votre blessure. Vous chutez lourdement. Les Viêt-Congs se tournent et vous repèrent. Le temps que vous réajustiez votre arme, vos adversaires se sont évaporés dans la végétation qui borde la rizière.

Vous pouvez encore courir à toutes jambes vers le blindé qui vous a amené et entame maintenant le chemin du retour. Dans ce cas, allez au **489**.

Mais vous pouvez aussi vous enfoncer dans le camp ennemi, parmi les palmiers et autres buissons exotiques, en allant au **189**.

570

Vous ajustez votre tir avec une extrême concentration, puis vous pressez la détente. Les premières de vos balles font disparaître le tireur ennemi. Puis, les dernières achèvent de mettre hors de combat sa mitrailleuse de gros calibre, posée sur son trépied. Ceci vous a coûté 20 munitions (actualisez votre feuille d'aventure), mais vous permet de glaner 1 point <Succès>.

Vous êtes maintenant repéré, et le franc-tireur situé sur votre droite déclenche un feu nourri à votre encontre. Malheureusement pour lui, son chargeur était déjà largement entamé et vous ne tardez pas à entendre un « clic » inespéré. Aussitôt après, la tête du Viêt-Cong disparaît, cachée dans son abri. C'est le moment où jamais ! Il faut agir !

Si vous vous précipitez vers votre adversaire allez au **432**.

Si vous préférez rester à votre place et guetter son retour, hors de son trou, allez au **614**.

571

Vous vous avancez à pas feutrés. Beamer est sur vos talons. Dès qu'il vous fixe, le sang du capitaine asiatique ne fait qu'un tour. En une fraction de secondes, il bondit de l'autre côté du remblai et fuit à toutes jambes... vers l'ennemi. Sa réaction vous prend totalement de court. Il n'a même pas essayé de parlementer, de se défendre verbalement. Il est clair que votre présence, théoriquement non prévue parmi la Garde civile, laissait clairement présager de vos intentions, et qu'il avait déjà mûrement réfléchi à la possibilité d'être découvert.

Pour votre part, vous ne pouvez pas vous permettre de l'abattre devant ses hommes. Et, quoiqu'il en soit, le temps que vous réfléchissiez à cela, il est déjà loin. Les Sud-Vietnamiens vous entourant sont interloqués. En effet, la culpabilité de leur chef ne fait maintenant pas l'ombre d'un doute.

Allez au **13**.

572

Beamer ne se fait pas prier. Il s'allonge dans les hautes herbes et sombre très vite dans les bras de Morphée. Pendant ce temps, vos paupières s'alourdissent, et vous devez vous lever et patrouiller pour ne pas vous endormir.

Après une heure, un événement vous interpelle. Il y a du bruit dans l'herbe à éléphant. Quelque chose se déplace à une quinzaine de mètres de vous.

Vous 'tirez dans le tas' (s'il vous reste encore quelques munitions) (228) ?

Ou vous vous accroupissez et attendez que 'la chose' émerge éventuellement des fourrés (516) ?

573

Au loin vous distinguez la silhouette d'une cocoteraie, qui annonce l'orée des sous-bois. Ce paysage couperait avec la monotonie plane de la rizière, mais il serait inconscient de s'y aventurer la nuit. Votre groupe s'arrête donc à la lisière de la végétation. Les soldats inspectent quelques diguettes, à la lueur de leurs lampes torche. Ces initiatives se révèlent sans résultat. Toute l'équipe se résout à faire demi-tour. Vous restez sur vos gardes, même si la route du retour, vers la base, ne 'annonce pas plus palpitante qu'à l'aller.

Continuez-vous à suivre la section vers l'Ouest (472), ou insistez-vous pour que votre groupe effectue un détour par le Nord (158) ?

574

Vous avancez alors à tâtons, flanqué des parachutistes. Vous scrutez votre objectif. Les quatre silhouettes regroupées derrière une diguette désignent probablement l'emplacement du mortier. Autour, il doit se trouver une voire deux mitrailleuses de calibre 7.62. Ces hommes surveillent les alentours tandis que leurs acolytes battent en retraite, en ordre. Ces derniers se dirigent vers l'Est, emportant vivres, armes et munitions.

Le lieutenant Sud-vietnamien, dans un élan de courage, décide de prendre la position. Votre section va se scinder en deux sous-groupes d'importance égale. L'un va s'approcher au plus près de l'ennemi, de front. L'autre l'atteindra par une manœuvre de contournement, par l'Ouest. Dans les deux cas, la progression se fera lentement et silencieusement.

Vous avez la liberté de joindre le groupe qui mènera l'attaque principale (221) ou l'assaut par le flanc (362).

575

Décidé à en découdre, vous sautez à pieds joints dans l'eau de la rizière. Le conducteur de votre engin, interloqué, vous dévisage, avant de se concentrer à nouveau sur sa route. Vous pataugez dans la boue, en laissant derrière vous votre Compagnie. Votre montre indique 10h45. Après plusieurs minutes, la file d'engins blindés n'est maintenant qu'une colonne de fourmis qui se détache du ciel blanc et brumeux. Vous progressez vers le Nord.

Vous pouvez avancer vers la Compagnie hélicoptérée, dont vous distinguez au loin les carcasses fumantes d'au moins deux appareils abattus. Dans ce cas, allez au 553.

Vous avez également la possibilité de vous rapprocher de la digue qui vous fait face, à l'Est, d'où partent des coups de feu hostiles. Rendez vous au **135**.

576

Vous venez d'ignorer un de vos compagnons d'armes souffrant. C'est en contradiction avec tout code d'honneur militaire et vous perdez 1 point <Succès>.

Rongé par de sérieux remords, vous rejoignez trois des hommes de l'équipage de votre hélicoptère.

Allez au **222**.

577

Vous apercevez des silhouettes furtives s'agiter dans les buissons qui bordent les arbres en question. Vous pressez donc le pas, inquiet par l'omniprésence de l'ennemi. Après un léger détour, vous entamez le franchissement de la rizière. Vous devez choisir entre trois modes de déplacement :

- En courant (allez au **623**).
- En marchant en canard, ou du moins courbé pour les passages difficiles (**367**).
- En rampant (**338**).

578

Vous vous plaquez contre le sol détrempé. Vos doigts se crispent sur la gâchette de votre arme. Puis vous constatez que vous n'êtes pas la cible de cette attaque. Vous reprenez vos esprits, tournez la tête, et observez des éclairs frappant le blindage des engins amis, à une cinquantaine de mètres derrière vous. Ils sont tombés dans une embuscade ! Ce contretemps vous a fait perdre un temps précieux dans votre tentative d'incursion. Inscrivez le mot {« retard »} sur votre feuille d'aventure.

Vous attendez que les coups de feu s'estompent, continuez votre progression en allant au **136**.

579

Blessé et souffrant, vous préférez rester à l'écart des affrontements. Vous vous blottissez dans la vase, à l'abri d'un talus. Comme pour tous les combats de nuit, il règne une extrême confusion. Des balles fusent ça et là. Tout-à-coup, contre toute attente, une ombre affolée se précipite vers vous. L'homme porte un casque rond. Il semble ne pas avoir décelé votre présence. Il a simplement repéré le même abri que vous.

- Vous ouvrez le feu sur lui (s'il vous reste des munitions) (150) ?
- Vous saisissez votre couteau, à titre de précaution (96) ?

580

Il fallait penser à votre "pistolet". Vous avez eu la merveilleuse idée de le glisser derrière vous, entre votre dos et votre ceinturon. Le traître s'apprête à vous abattre froidement. Il ajuste son PM.

Allez-vous plonger et dégainer (38) ou implorer son pardon en vous mettant à genoux, dans l'espoir de faire diversion (593) ?

581

Devant le danger, vous faites un bond en arrière afin de vous abriter à nouveau derrière la digue. Votre fusil est pointé vers le sommet du remblai au cas où un ennemi viendrait à apparaître. Pendant ce temps, une fusillade intense vient d'éclater de l'autre côté. En effet, vos hommes, eux, ont continué leur mouvement. Après quelques secondes, un sentiment de culpabilité vous ronge, et vous remontez à l'assaut, maudissant votre attitude pusillanime. Mais vous arrivez trop tard. De nombreux corps jonchent le sol, baignant dans leur sang.

Si le mot { « retard » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au 495. Sinon allez au 100.

582

Les combats font rage, et il vous faut attendre que les détonations s'estompent avant que des compagnons valides vous repèrent. Dès lors, ils vous empoignent et s'emploient à vous évacuer hors de la zone d'affrontement. Pour vous, la mission est terminée. Mais vous êtes vivant, et c'est bien là l'essentiel. De ce fait, vous conservez l'ensemble de vos points <Succès>.

Allez au 436.

583

Au loin, le crépitement des armes redouble. C'est le deuxième groupe qui a lancé son offensive. Vous percevez des hurlements, des explosions, des ombres qui courent. Puis, les hommes de votre section semblent abandonner du terrain. En fait, il battent en retraite vers votre position. Vous ne tardez pas, d'ailleurs, à croiser certains de ceux-ci. Ils vous racontent à la va-vite comment ils ont mis hors de combat plusieurs mitrailleuses, mais ont dû reculer devant la puissance de feu du mortier. Ils ramènent hâtivement les blessés. Bien évidemment, vous les suivez dans leur retraite, jusqu'à rejoindre le gros des troupes, réuni hors de portée des armes Viêt-Cong.

Allez au **262**.

584

Vous plongez sur le sol tout en ajustant de votre Thompson le Viêt-Cong. Ce dernier a eu le temps de presser sa gâchette mais ses balles passent au-dessus de vous. Dans le même temps, vous répliquez.

Allez au **497**.

585

Vous vous mettez en mouvement... Il règne une grande confusion. Les balles sifflent de toutes parts, si bien que vous ne faites plus la différence entre vos alliés et le Viêt-Cong. Tout-à-coup, le bruit caractéristique d'un FM vous interpelle. A une vingtaine de mètres, deux hommes sont couchés. L'arme qu'ils utilisent - étant donné sa sonorité différente du BAR (*voir lexicque en fin d'ouvrage*) - ne fait manifestement pas partie de votre section.

Vous reste-t-il des munitions ?

Si oui allez au **22**, sinon au **237**.

586

Vous voyez clairement un buisson bouger de manière suspecte. Il n'est pas question de prendre le moindre risque, à savoir s'il s'agit d'un soldat ennemi ou d'un animal quelconque. Vous devez cibler ce fourré.

Si vous utilisez votre fusil d'assaut, allez au **302**.

Si vous souhaitez lancer une grenade (s'il vous en reste), dirigez vous vers le **193**.

587

D'un commun accord, votre groupe bat en retraite. Il a décidé de refusionner avec l'autre partie de la section qui a mené l'attaque frontale. Vous comptez plusieurs blessés dans vos rangs, mais vous avez également mis hors de combat un nombre non négligeable de défenseurs Viêt-Cong. Une dizaine de minutes plus tard, vous avez rejoint le lieutenant Sud-vietnamien, resté avec le premier sous-groupe.

Allez au **262**.

588

Face contre terre, les mains sur les oreilles, vous encaissez le coup ; une déflagration et une pluie de boue. La terre retombée, vous vous redressez, pour constater avec torpeur qu'un de vos hommes a été déchiqueté, tandis qu'un autre ne vaut guère mieux. Il est trop choqué pour exprimer des cris de douleur. Ses yeux sont exorbités, sa mâchoire est grande ouverte mais aucun son n'en sort. Avec une froide détermination, vous conduisez le reste de vos hommes à l'assaut, pour profiter de l'effet de surprise. Vous espérez en votre for intérieur que votre Compagnie ne va pas tarder à lancer un assaut généralisé, et donc recueillir le blessé. N'oubliez pas de soustraire 2 à votre total {« hommes »} inscrit sur votre feuille d'aventure.

Allez au **108**.

589

Vous armez votre mitraillette puis pointez son canon vers votre adversaire. Lorsque vous appuyez sur la gâchette, vos balles fondent sur lui. Il s'écroule d'abord maladroitement, puis se reprend. Les jambes chancelantes il vous dévisage d'un regard incrédule. La fin de votre rafale le couche pour le compte. Mais le bruit a alerté tout son entourage, et vous avez beau vous enfoncer dans les sous-bois, une balle vous atteint à la jambe et vous immobilise. La fin n'est pas loin car vous entendez les voix de vos poursuivants se rapprocher. Votre aventure est brutalement arrivée à son terme.

590

Le groupe composé d'une vingtaine de personnes passe devant vous. Il est lui-même suivi d'une file de paysans transportant des caisses dont le poids fait courber leur dos. Puis c'est le silence. Vous penchez la tête afin de guetter d'éventuelles autres silhouettes, au loin. Il y a en effet un Viêt-Cong en arme, se profilant à une trentaine de mètres.

Si vous vous engagez afin de traverser la piste, allez au **8**.

Si vous préférez attendre une autre occasion, allez au **264**.

591

Le pilote hoche la tête en guise d'acquiescement. Maniant son manche a balai avec dextérité, il fait perdre de l'altitude à son hélicoptère. Puis, une fois stabilisé au-dessus de la couverture végétale, une pression appuyée de son pouce fait trembler l'habitacle. L'appareil déverse son flot de roquettes, qui constituent autant de traînées grises dans le ciel blanc. Au sol, vous distinguez mal les impacts sous les dais de feuillages. Tout juste aperçoit-on un effet de souffle, semblable à une bulle géante, et effeuillant les palétuviers aux alentours.

Allez au **217**.

592

Une des grenades Viêt-Cong atterrit à quelques mètres de vous. La déflagration est terrible et vous aurait probablement assourdi si vous n'aviez eu le réflexe de vous boucher les oreilles tout en restant plaqué au sol. Du shrapnel a touché très sévèrement un de vos compagnons d'infortune. Il se tord de douleur et ne parvient pas à contenir des pleurs de souffrance. Son compatriote à proximité est agité par des vomissements convulsifs. Vous perdez 1 point <Succès>. Il ne vous reste plus que deux échappatoires :

- Pénétrer les lignes ennemies de force, à l'aide d'une grenade (s'il vous en reste une). Allez alors au **407**.

- Faire un mouvement de retraite et retourner vers le gros de votre Compagnie. Dans ce cas partez pour le **205**.

593

Vous prenez votre mine la plus pitoyable et arguez que vos intentions sont pacifiques. En retour, votre ennemi juré vous injurie copieusement et vous expédie un crachat en plein visage. Au cours de sa diatribe, il a baissé son arme. Vous faites un geste rapide, comme pour vous essuyer. Votre main gauche se porte sur vos yeux, tandis que la droite passe dans votre dos. Elle réapparaît avec une arme de poing. Tandis que le Viêt-Cong reste bouche bée, vous visez son thorax. Trois coups secs le mettent hors de combat. Il s'écroule sans avoir eu le temps de réagir.

Allez au **494**.

594

Fourbu, l'ensemble du groupe entame une manœuvre de repli. Il est inutile d'espérer poursuivre les Viêt-Congs étant donné que la nuit touche prochainement à sa fin. De plus, vous êtes réellement à bout de forces. De retour au campement, votre point de départ, vous vous affalez sur le premier matelas de fortune venu. Là, vous parvenez à dormir quelques heures avant les lueurs de l'aube.

Vers huit heures du matin, vous montez dans un hélicoptère qui vous ramène à la base de votre unité, à Than Hiep.

C'est le moment de faire le bilan de la journée d'hier.

Allez au **76**.

595

Avant votre deuxième 'descente aux enfers', Beamer vous fait une accolade en vous souhaitant bonne chance. Au fond de lui, il ne comprend pas votre motivation à braver tous les dangers. Et surtout, il ignore d'où vous tirez cette formidable énergie qui vous a fait parcourir tous ces kilomètres depuis ce matin.

Il vous assure qu'il restera à vous attendre, à la surface, jusqu'à l'aube s'il le faut. Inscrivez le mot {« attente »} sur votre feuille d'aventure, suivi du nombre 200.

Continuez au **458**.

596

Vous ouvrez la trappe sans difficulté mais doucement, afin de prévenir tout piège éventuel. Dès que l'ouverture est assez large pour pouvoir en distinguer le contenu, vous jetez un œil. En fait, c'est le vide complet. Dommage.

Vous pouvez dès lors vous intéresser à la boîte métallique posée à côté, en vous rendant au **479**. Vous pouvez également revenir à l'Ouest d'Ap Bac, où vous vous sentez plus en sécurité (rendez-vous au **270**).

597

Votre agresseur n'attendait que ça ! A peine vos yeux rencontrent-ils la lumière du jour qu'une détonation vous fait tressaillir. Un projectile vous atteint instantanément en plein visage. Votre mort a été immédiate. Vous n'avez pas souffert. C'est la triste fin de votre aventure.

598

Vous prenez vos jambes à votre cou ! C'est terrible mais vous n'avez pas le choix. Vous courez vous réfugier sur la cime d'un arbre assez robuste pour vous accueillir. Là se produit la scène la plus horrible que vous n'ayez eu à supporter de toute votre vie : entendre les hurlements de votre fidèle compagnon et les bruits du fauve le dévorant. Une fois le massacre terminé, et après vous être assuré que le tigre se soit définitivement éloigné, vous descendez de votre cachette. Beamer a subi plusieurs morsures à la gorge qui lui ont été fatales. Vous lui creusez une tombe de fortune, la mort dans l'âme. Et vous fondez en larmes. Le reste de la nuit est épouvantable, dans une attente rongée par un intense sentiment de culpabilité. Vous perdez 2 point <Succès>.

Allez au **525**.

599

Le reste de la nuit se déroule sans incident notable, si ce n'est des bruits lointains de fusillade. Probablement des raids menés par les parachutistes. Au petit matin, vous êtes surpris de constater à quel point l'armée Sud-vietnamienne a retrouvé son flamboiemment. Des centaines d'hommes aux uniformes amidonnés avancent en ordre, précédant les blindés. Ils investissent le hameau d'Ap Bac.

Mais l'ensemble des forces Viêt-Cong a déjà décampé en bon ordre.

Allez au **76** pour le bilan de la journée de la veille.

600

Il est 10h20. Vous apercevez au loin, au Sud-Ouest de votre position, une flotte impressionnante d'hélicoptères de transport, ainsi qu'une demi-douzaine d'hélicoptères de combat de type 'Huey'. Il s'ensuit des tirs très intenses venant autant de l'air que de la terre. Vous plissez les yeux et pensez discerner des voilures tournantes en mauvaise posture. Puis des explosions lointaines vous font craindre le pire. Décidément, la situation est sérieuse. Votre bataillon n'a toujours pas entamé sa marche en avant.

Rendez-vous au **279** pour la suite logique des événements.

Si, en dépit de tout bon règlement militaire, vous prenez l'initiative de rejoindre Tan Thoi seul, tel un éclaireur, allez au **26**. Dans ce cas, vous ne disposerez d'aucune couverture.

601

Vous ne distinguez pas à dix mètres. Vous ne vous fiez qu'à la silhouette fantomatique du parachutiste qui vous précède. Arrivé au sommet du muret, vous apercevez des éclairs qui déchirent la nuit, des crépitements, puis plus rien. Ensuite, à nouveau, de l'arrière, comme un écho, plusieurs rafales de Thompson retentissent. C'est à n'y plus rien comprendre, et vous ne savez pas où donner de la tête. Après avoir recouvré vos esprits, c'est le sort de Beamer qui vous préoccupe en priorité. Vous faites brusquement demi-tour. Vous manquez à plusieurs reprises de trébucher et de vous étaler dans la boue.

Enfin, vous apercevez votre compagnon d'armes. Il est couché dans la rizière, son fusil d'assaut braqué vers une masse sombre qui gît. Il vous fait signe de faire preuve de la plus grande méfiance. Vous ne tardez pas à comprendre qu'il s'agit du corps d'un ennemi. Beamer tire encore plusieurs rafales avant que vous osiez, avec lui, constater les 'dégâts'. Le Viêt-Cong est sans vie. Il est dépourvu d'arme. Une paire de jumelles repose à proximité. C'est sans aucun doute l'observateur qui accompagne le sniper. Dans leur fuite, lui et son acolyte ont préféré se séparer pour multiplier les chances d'échapper à leurs poursuivants Sud-vietnamiens. Beamer l'a intercepté par chance. Votre choix stratégique vous rapporte 1 point <Succès>.

Il vous faut attendre encore une dizaine de minutes avant que le groupe principal du lieutenant ne vienne constater les résultats de l'affrontement et féliciter chaudement l'ensemble des éclaireurs. Les trois autres membres du peloton de reconnaissance ont abattu le sniper, sans perte à déplorer.

Allez au **470**.

602

Vous tirez au jugé sur cette bande végétale, au loin, d'où semble provenir le feu ennemi. Ceci vous coûte 10 munitions (tenez à jour votre feuille d'aventure). N'ayant pas clairement repéré la position des Viêt-Congs, ce geste aura été inutile. Autour de vous, les balles hostiles et les geysers d'eau qu'elles provoquent semblent se faire plus précises.

Si vous décidez de reprendre votre course en avant, allez au **4**.

Si vous préférez vous plaquer contre le sol, allez au **149**.

603

Vous évacuez toute pensée raisonnée de votre conscience, prenez votre courage à deux mains et vous saisissez d'une grenade.

Si le mot {« retard »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **357**.

Sinon allez au **202**.

604

Juste après son passage, vous bondissez hors de votre cachette. Vous attaquez par derrière, et en silence, un des porteurs Viêt-Cong. Il est totalement surpris, et votre couteau ne tarde pas à lui faire rendre l'âme. Au détour du sentier, un des compagnons qui le suit va apparaître incessamment sous peu. Vous avez à peine le temps de cacher le corps derrière un rideau de feuillage.

Vous pouvez, si vous le désirez, prendre les deux caisses (une dizaine de kilos chacune) qu'il transportait, afin de les ouvrir plus tard dans un endroit à couvert. Allez dans ce cas au **514**.

Vous pouvez aussi vous éclipser aussi vite que possible, en poussant à la va-vite les caisses sous des branchages, les abandonnant de ce fait, et en vous précipitant au **550**.

605

Les minutes passent. Des explosions retentissent ça et là, troublant la tranquillité de la nuit. Tout à coup, vous apercevez un homme se ruant vers vous. Vous avez le temps de l'observer et vous reconnaissez le casque rond des parachutistes. Afin d'éviter toute méprise, vous criez en l'invitant à rejoindre votre abri. Il ne se fait pas prier et saute derrière la diguette qui vous protège. Le Sud-vietnamien vous explique alors que son groupe s'est heurté à une résistance plus forte que prévu. Dans la fuite, il a perdu de vue ses compagnons d'armes.

Vous décidez de passer le reste de la bataille ensemble.

Allez au **14**.

606

Vous mitraillez fiévreusement devant vous. Le bruit est infernal, et l'odeur de la poudre vous prend à la gorge. Les deux Viêt-Congs, pris de court, ont été mis hors de combat sans avoir eu le temps de réagir. Mais, ce n'est pas peu dire que l'alerte a été donnée. Otez 30 munitions de votre équipement et inscrivez le mot {« alerte »} sur votre feuille d'aventure. Il ne faut pas perdre la moindre seconde dorénavant. Vous vous précipitez vers votre but.

Allez au **283**.

607

Vous pressez la détente. Le recul de votre arme fait trembler votre épaule. Il vous en coûte 20 munitions (n'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure). Votre cible tressaute, faisant voler une multitude de

feuilles et autres branchages. Puis c'est le silence. Pas âme qui vive. C'est sans doute le vent qui a fait se mouvoir le buisson qui vous a alerté.

Allez au **229**.

608

Vous venez de débusquer un éclaireur Viêt-Cong. De plus, le fait de s'aventurer seul dans un bosquet requière beaucoup d'audace. Vous gagnez 1 point <Succès>. Vous revenez sur vos pas et vous mettez à couvert.

Allez au **151**.

609

Vous observez votre nouveau compagnon s'éloigner. Puis, avant d'être hors de portée de voix, il se retourne. Il craint d'être la cible du même franc-tireur qui a atteint son collègue. Il vous demande donc de le couvrir. Il s'agira, une fois qu'il sera à une courte distance du blessé, d'ouvrir le feu vers la digue opposée.

Avez-vous encore des munitions (57) ou êtes vous à court (125) ?

610

Votre comportement ne vous fait pas honneur. Comme personne ne riposte, aucun Vietnamien n'a l'intention de prendre des risques seul. La retraite de certains provoque un effet 'boule de neige' et, bientôt, en regardant derrière votre épaule, vous voyez tous les soldats valides de votre Compagnie déguerpir. Vous vous retrouvez seul, en première ligne, tapi dans la boue des rizières. Autour de vous gît un cadavre. Un autre fantassin repose également à ses côtés. Il respire avec difficulté, et vous dévisage d'un regard apeuré. Il a le teint crayeux et les balles qui ne cessent de siffler au-dessus de lui ne sont pas pour le rassurer.

Vous pouvez 'monter à l'assaut', de front, la mitraillette en avant. Allez au **482**.

Vous pouvez tenter de hisser le blessé sur vos épaules et le ramener à l'arrière (tout ceci en position debout), en allant au **568**.

Vous pouvez ramper latéralement sur plusieurs centaines de mètres, afin de vous attaquer aux flancs du parapet ennemi, en vous rendant au **62**.

Vous pouvez faire demi-tour en rampant. Dirigez-vous alors vers le **7**.

611

Visiblement le conducteur Sud-vietnamien est aussi inquiet que vous. Sa trajectoire est désordonnée, chaotique et finalement, devant l'intensité du feu ennemi, il fait demi-tour. A force de zigzaguer, le M-113 se jette dans une rizièrre un peu trop profonde pour lui. Les chenilles s'embourbent et le véhicule s'immobilise. Vous devenez une cible idéale pour les mortiers ennemis. A l'intérieur du véhicule, le groupe qui vous entoure l'a vite compris et s'empresse d'ouvrir le hayon arrière. Les hommes se précipitent à l'extérieur dans une bousculade indescriptible. Vous emboîtez le pas au gros du peloton.

Allez au 471.

612

Il est 19h00. Il faut vous hâter. D'ailleurs, vous n'hésitez pas à courir, après avoir rassemblé vos dernières forces. L'obscurité tombe dans trente minutes et elle interdira toute opération militaire d'envergure. Vous suivez donc la direction du Sud-Est, flanqué de Beamer, en prenant soin de laisser une distance de sécurité suffisante entre vous et les bosquets qui bordent la rizièrre, sur votre gauche.

Au-dessus de vous, l'aviation a cessé son ballet depuis quelques temps. Elle a laissé derrière elle de nombreuses habitations en ruines, et plusieurs colonnes de fumée s'élèvent des hameaux de Tan Thoi et Ap Bac.

Vous ne tardez pas à distinguer les premiers hommes de la Garde civile. Ils sont aisément reconnaissables à leur tenue moins réglementaire que les troupes régulières. Leur armement est hétéroclite, issu de vieux stocks datant de la seconde guerre mondiale. Certains sont simplement munis de sandales en guise de chaussures.

Votre première impression visuelle confirme les informations radio qui vous étaient parvenues ; les hommes n'ont pour le moment pas pris part aux combats qui se sont tenus plus au Nord. Et ils ne semblent pas avoir l'intention de le faire. Vous ne dénombrez pas même un blessé sur une civière. La plupart des soldats s'affairent autour de leurs rations alimentaires. Ils sont sur le point de finir un repas à base de riz cuit. Quelques guetteurs sont affalés sur les digues et surveillent la rangée de palmiers qui leur fait face, au cas où...

Beamer paraît concentré et il serre son arme contre lui, une mitrailleuse Thompson semblable à la vôtre.

Vos souvenirs ajoutés à la description que vous en avez faite Vann vous permettent de repérer assez vite l'homme que vous cherchez. Il est assis, les coudes entourant ses genoux, au sommet d'une digue. Un guetteur est à ses côtés. Ce dernier ne semble d'ailleurs pas particulièrement préoccupé par l'ennemi situé au Nord.

Le traître est de profil par rapport à vous, c'est-à-dire qu'il observe la direction de l'Ouest et non pas la ligne d'arbres censée abriter le Viêt-Cong.



Il semble rêveur, calme, et il a dû distinguer vos silhouettes du coin de l'œil, sans pour l'instant faire attention à vous.

Vous faites un signe de tête à Beamer pour lui désigner votre cible.

Deux techniques d'approche sont possibles :

- Vous continuez à avancer sur lui, votre compagnon en léger retrait par rapport à vous (571).

- Vous demandez à Beamer de le contourner et de se positionner derrière lui, pour le ceinturer par surprise, par exemple, au cas où votre homme paniquerait (374).

613

Une fois parvenu au bivouac, après la longue distance que vous venez de parcourir dans la rizière inondée, vous êtes aussitôt pris en charge par une équipe de secours. Votre état de fatigue et vos multiples blessures ne sont pas extrêmement graves mais ils nécessitent néanmoins un suivi médical.

Le lendemain matin, vous êtes rapatrié par hélicoptère à la base de votre unité, à Than Hiep. Vous recevrez probablement la Purple Heart pour avoir été blessé au combat.

Allez au **76** pour dresser le bilan de la veille.

614

Votre adversaire ne réapparaît pas. Par contre, malheureusement pour vous, votre échange de tir a ramené d'autres Viêt-Congs, et, après quelques instants, ils vous prennent pour cible.

Courez vite au **159**.

615

Fort heureusement, la blessure n'est que superficielle. Néanmoins, inscrivez le mot { « blessé » } sur votre feuille d'aventure. Mais ce n'est pas le moment de s'appesantir sur le sujet, vous avez une autre préoccupation :

vosre agresseur. Pour soulager votre membre touché, vous vous agenouillez. La seule chose dont vous soyez certain, c'est que votre adversaire possède un simple fusil, sans quoi c'est une rafale que vous auriez reçue. Cependant vous ne parvenez pas à le localiser. Il faut vous déplacer maintenant. Deux petits sentiers se présentent à vous. L'un part sur votre gauche et l'autre à droite.

Allez respectivement au **94** ou **425**.

616

Quand, dans le camp de base, vous rejoignez vos compagnons d'armes – des fantassins Sud-vietnamiens - vous faites d'abord figure d'extra-terrestre, sorti d'on ne sait où. De loin, ils vous ont d'abord pris pour un Viêt-Cong désireux de rendre les armes. Par la suite, en écoutant le récit de vos tribulations, ils vous considèrent comme un héros.

Puis vous restez à leurs côtés, dans l'attente.

Les minutes s'écoulent, jusqu'au **390**.

617

Après les combats de la journée, vous n'aviez pas besoin de ça. Doucement, vous amenez le canon de votre arme sur la tête du fauve et tirez presque à bout portant. Le tigre subit un violent mouvement de recul. Mais il bouge encore. Vous lâchez une autre rafale qui le cloue définitivement au sol.

Pauvre animal. Son seul tort a été d'être au mauvais endroit au mauvais moment. Mais c'était lui ou vous. Vous êtes désormais tellement crispé que vous ne pouvez plus fermer l'œil de la nuit.

Allez au **525**.

618

Le traître ferme le panneau en bois qui était entrebâillé. Très vite, au-dessus de votre tête, des frottements sont perceptibles. Puis vous entendez divers chocs au niveau de la trappe.

Si vous voulez ouvrir le feu sur le panneau (et s'il vous reste des balles), allez au **492**.

Si vous souhaitez attendre de pied ferme votre adversaire ou si vous ne possédez plus de munitions, allez au **32**.

619

Atteindre ce point d'observation a été tellement éprouvant que vous profitez du panorama. Vous restez ainsi plusieurs heures à contempler l'activité ennemie, mémorisant toutes les informations que vous pouvez en tirer. Notez le mot { « panorama » } sur votre feuille d'aventure. Finalement, vous revenez sur vos pas et quittez cet endroit par les sous-bois.

Rejoignez le **232**.

620

Vous sautez dans un taillis d'herbes hautes. Une vingtaine de secondes plus tard, des Viêt-Congs surgissent l'arme à la main. Ils restent perplexes, au niveau de l'intersection. Ne voyant pas de traces de végétation foulée, ils s'intéressent au sentier et hésitent, avant de décider de se séparer en deux groupes. Vous restez tapi dans l'ombre une dizaine de minutes après que le silence soit retombé. Seuls subsistent les gazouillis d'oiseaux exotiques ou les cris aigus de singes de toutes espèces. Puis, vos sens en alerte, vous quittez la zone dangereuse.

Allez au **232**.

621

Votre démarche n'est pas assurée dans le tunnel. Vous marchez courbé. Vous évitez de toucher les murs par peur de sentir une multitude d'insectes grouillants. Vous continuez ainsi sur plusieurs dizaines de mètres. Les minutes vous paraissent interminables. Enfin, vous rencontrez une bifurcation. Comme vous vous y attendiez cette galerie débouche sur un véritable labyrinthe. Ce dernier a sans doute été creusé à la binette par des villageois plus ou moins portés volontaires. Il a été construit dans l'argile latéritique qui, en séchant, est devenu aussi dur que du béton. Ce type de sol ne s'éboule pas. Cette terre légèrement ferrique a un autre avantage. Pendant la saison des pluies, elle se creuse aussi facilement que du beurre. En outre, la nappe phréatique se situe à une petite vingtaine de mètres de profondeur et permet de forer des puits, tout en s'affranchissant des risques d'inondation.

Il va être impossible de s'orienter sans boussole. En avez-vous une ?

Si c'est le cas, utilisez le numéro dont vous disposez à côté du mot { « boussole » } sur votre feuille d'aventure, et ôtez 52.

Sinon, vous n'avez pas d'autre choix que de faire demi-tour. Allez alors au **271**.

622

Vous êtes en vie, mais c'est bien la seule chose dont vous puissiez être fier. Vous avez passé votre temps à vous cacher ou esquiver tout contact avec l'ennemi. Vos compagnons d'armes ne vous félicitent pas ! Quittez l'Armée au plus vite. Vous n'êtes pas fait pour ce travail qui demande des nerfs d'acier.

623

Quel manque de prudence de votre part. Les snipers Viêt-Cong vous remarquent très vite. Dans la ligne de mire de plusieurs d'entre eux, vous ne parviendrez pas à vous échapper. Ainsi se terminent vos pérégrinations.

624

A 12h15, vous apercevez, à votre grand soulagement, votre Compagnie, marchant en file indienne. Le capitaine vietnamien de la 1^{ère} Compagnie vient vous trouver. Vous vous efforcez de lui parler du danger que pourrait représenter la ligne d'arbres perpendiculaire, à cinquante mètres. Mais l'officier dédaigne vous écouter. Il vous coupe la parole et vous explique dans un anglais approximatif que votre comportement d'éclaireur esseulé, détaché de votre Compagnie, a été irresponsable, et, surtout, n'a servi à rien. Vous perdez 1 point <Succès>.

Rendez-vous au **20**.

625

Votre pays ne vous remerciera jamais assez pour ce que vous vous avez accompli. Votre quête fut haletante, trépidante, et toujours sur le fil du rasoir, dans la plus pure tradition des héros solitaires. Outre la liste d'espions Viêt-Cong que vous avez transmise à votre Etat-Major, on notera la manière avec laquelle vous vous l'êtes appropriée. Cet acte surhumain vous rapporte la très glorieuse, très rare et très convoitée « Medal of Honor ».

L'hélicoptère 'Huey' descend lentement vers la rizière inondée.



Le pilote s'affaire avec beaucoup de concentration sur ses différentes commandes. Avec le levier à gauche de son siège, il détermine la puissance du rotor principal. Encastré dans le plancher de l'habitacle, entre les jambes du même chef de bord, le levier cyclique permet de régler l'inclinaison du rotor et donc du fuselage. La pédale de gauche augmente la puissance du rotor de queue, poussant ainsi à droite, et donc faisant bifurquer le nez à gauche. Inversement, la pédale de droite permet de se diriger dans la direction opposée.

Ce principe de poussées s'explique par la force des pales principales qui tendraient à faire tournoyer indéfiniment le fuselage, si le rotor de queue n'exerçait pas une force inverse.

A peine l'hélicoptère a-t-il effleuré l'eau boueuse que les fantassins Sud-vietnamiens qui vous accompagnaient sautent sur le sol. Vous les suivez, la main posée sur votre tête, maintenant de ce fait votre casquette, secouée par les fortes rafales provoquées par les pales de l'appareil. Il s'agit du modèle 'baseball cap', adopté par la plupart des conseillers américains au Vietnam à cette époque.

Vous suivez trois de vos compagnons d'armes, au **222**.

Lexique

1) Glossaire / Connaissances générales

* **ARVN** : Army of the Republic of Vietnam. Désignation de l'Armée Sud-vietnamienne.

* **CTZ** : Corps Tactical Zone.

L'Etat-Major américain a découpé le Vietnam en quatre zones de combat, appelées CTZ. La Ist CTZ est la plus au Nord, c'est-à-dire qu'elle borde la zone démilitarisée séparant le Vietnam du Nord de la partie Sud. A l'opposé, la IVth CTZ couvre l'extrémité Sud-Ouest du Sud-Vietnam.

* **FM** : Fusil-Mitrailleur. Mitrailleuse moyenne.

* **Herbe à éléphant** ('Elephant grass') : herbe haute, présente dans les régions au climat tropical. Elle peut atteindre jusqu'à trois mètres de hauteur. Ses extrémités sont très coupantes, ce qui en fait des espaces peu aisés à franchir.



<http://lzsally.com/sally2/index.php>



<http://www.army.mil/cmh-pg>

* **MACV** : Military Assistance Vietnam Command Vietnam.

Cet organisme regroupe tous les conseillers militaires américains, au service des troupes Sud-vietnamiennes.

Son écusson possède un fond rouge, qui désigne le communisme. Le rempart désigne la muraille de Chine. L'épée jaune qui le brise représente la volonté américaine de s'interposer devant l'expansionnisme rouge.



Les hommes affectés au MACV portent le présent insigne sur l'épaule gauche. L'épaule droite est réservée pour les écussons d'unités dans lesquelles les hommes ont combattu dans le passé.

* **Philatélie** : un timbre a été édité au Vietnam, célébrant la victoire du Viêt-Cong à Ap Bac.



* **PM** : Pistolet-Mitrailleur. Mitrailleuse légère.

* « **Repellent** » : du verbe 'to repel' (repousser) en anglais. Il s'agit d'une lotion repoussante insecticide, principalement anti-moustiques.

* **Repérage radio** : fin 1962, il est effectué secrètement par des équipages américains, volant à bord de vieux appareils bardés d'équipement électronique dernière génération. L'avion de fabrication canadienne De Havilland Otter, de type STOL (*short Takeoff and Landing*) (*décollage et atterrissage court*), était par exemple assigné à ce rôle.



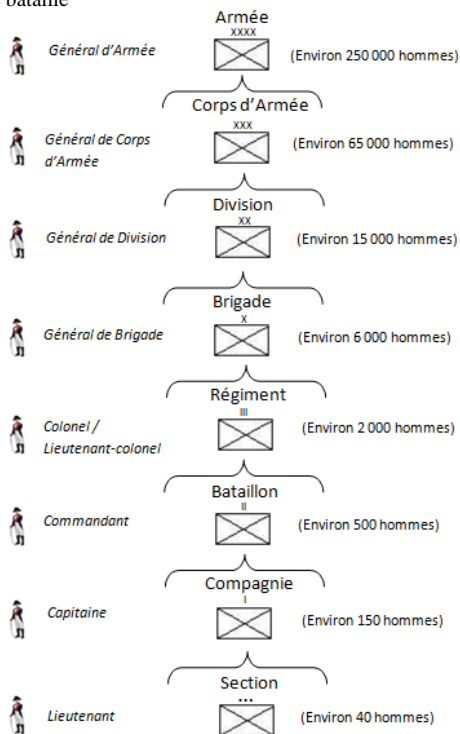
<http://www.army.mil/cmh-pg/books/Vietnam/Airmobility/p279.jpg>

* **Sergent "First class"** : l'Armée des Etats-Unis distingue quatre niveaux de sergents. Par ordre hiérarchique : 'Sergeant', 'Staff Sergeant', 'Sergeant first class' et 'Master Sergeant'.

* **VC** : Viêt-Cong. Leur nom est l'abréviation de Viêt Nam Cong San (Communistes vietnamiens). Ils furent désignés 'Victor Charlie' par les Américains, de part les indicatifs radiophoniques des lettres 'V' et 'C'.

Ce sont les membres de la rébellion communiste dans le Sud-Vietnam. A l'origine du conflit, ils furent fortement sous-estimés par les Américains.

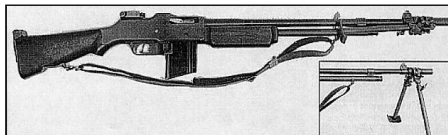
* Ordre de bataille



2) Armes



* **BAR** : brownning Automatic Rifle. Arme démodée datant de la seconde guerre mondiale. Ce FM fut utilisé par les forces Sud-vietnamiennes. Calibre 7.62 mm.



* Calibres d'armes à feu

Les normes anglo-saxonnes nécessitent un tableau de conversion récapitulant les principaux calibres existants.

1 inch = 2.54 cm

.22	5.5 mm
.30	7.62 mm
.45	11.43 mm
.50	12.7 mm



* **Carabine Type 53** : arme d'origine chinoise massivement utilisée par les Viêt-Congs.



* **Grenade M-18** : projectile fumigène d'une couleur donnée, actif pendant une dizaine de minutes. Il est utilisé pour dresser un écran protecteur, 'marquer' des cibles pour l'aviation amie ou bien plus simplement signaler sa propre présence pour un hélicoptère d'évacuation.





* **Grenade Mk 2** : Grenade anti-personnelle par excellence, largement diffusée et employée durant la seconde guerre mondiale. Ses éclats les plus gros peuvent être mortels jusqu'à 50 m.



Elle fut progressivement remplacée au début des années 60 par la M-26, grenade qui symbolise le conflit vietnamien.



* **M-1 Garand** (fusil) : Utilisé par les forces Sud-vietnamiennes. Chargeur de 8 balles. Calibre 7.62 mm.



* **M-1** (carabine) : PM semi-automatique utilisé par les forces Sud-vietnamiennes. Il utilise des magasins de 15 balles. Calibre 11.43 mm.





* **Thompson M1A1 « Tommy gun »** : arme de la seconde guerre mondiale, caractérisée par sa robustesse et la grosseur de son calibre (11.43 mm).



3) Avions / hélicoptères

* **Bell UH-1 « Huey »** : hélicoptère d'assaut pouvant transporter une demi-douzaine d'hommes.



<http://jjpene.home.mindspring.com/images/huey.jpg>

* **Cessna L-19 « Bird Dog »** : avion léger d'observation.



* **Douglas B-26 « Invader »** : successeur du Martin B-26 « Marauder », ce bombardier moyen fut utilisé pendant la guerre de Corée, la première guerre d'Indochine puis au début de la seconde guerre d'Indochine (qui devint plus tard la guerre du Vietnam).



* **Douglas C-47** : avion de transport américain datant de la seconde guerre mondiale, ayant par la suite connu une très longue carrière comme avion de ligne commerciale, sous l'appellation DC3.



* **Fairchild C-123 « Provider »** : avion de transport pouvant contenir 60 parachutistes.



* **H-21 « Shawnee »** : hélicoptère moyen possédant deux rotors principaux, utilisé pour le transport de troupe.



http://www.globalsecurity.org/military/systems/aircraft/images/h-21_uh-21.jpg

* **North American T-28 « Trojan »** : avion léger d'attaque au sol, utilisé aux prémices de la guerre du Vietnam par les forces Sud-vietnamiennes.



* **Voilures tournantes** : Elles désignent des hélicoptères, par opposition aux voilures fixes qui s'apparentent aux avions.

4) Equipement / véhicules

* **M-113** : transport de troupe blindé et chenillé utilisé par le Sud-Vietnam. Il est construit aux Etats-Unis. Les premières versions n'étaient pas munies de boucliers blindés pour le mitrailleur au sommet de l'engin (cf photo ci-dessous). L'enseignement des combats, dont principalement Ap Bac, montra bien vite que cela était indispensable.



http://www.gruntonline.com/images/pictures/M113_2_v1.jpg

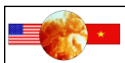
* **PRC-10** : appareil de transmission portatif, utilisé pendant la guerre de Corée et au début du conflit vietnamien. Sa portée est située entre 4.5 et 7.5 km. Elle permet de capter 120 channels. Cette radio fut remplacée par la PRC-25 à 920 channels à partir de 1968.



Caractéristiques techniques : *emetteur récepteur portable en modulation de fréquence dans la gamme 38/54.9 MHz. Puissance HF environ 0.75 Watt. Dimensions 26x48x7.5 cm. Poids 8 Kg.*

Bibliographie

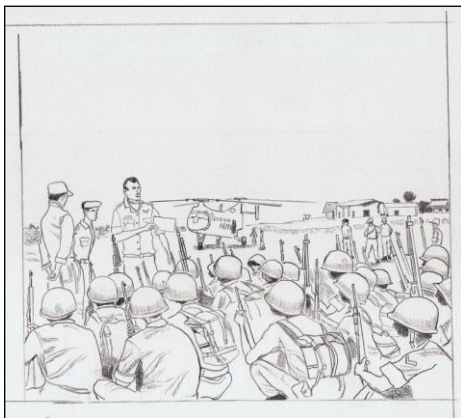
- ❖ A bright shinning lie, © 1988, Neil Sheehan
- ❖ Vietnam: the decisive battles, © 1990, John Pimlott
- ❖ Ground War-Vietnam Vol.1 1945-1965, © 1990, Jim Mesko
- ❖ Uniforms and equipement of U.S. military advisors in Vietnam, © 2000, Paul W. Miraldi
- ❖ Vietnam magazine - June 1990 - « Decision in the northern delta », © 1990, told by Charles E. Kirkpatrick



« In the hell of Vietnam »
Episode 1

En 1963, plongé au cœur de la bataille d'Ap Bac, aux prémices de la guerre du Vietnam, vous êtes un conseiller militaire américain aux côtés des forces Sud-vietnamiennes.

Mais vous ne tardez pas à découvrir qu'un traître s'est infiltré dans vos rangs. A vous de réunir les indices permettant de l'identifier puis de mettre fin à ses activités.



La série « In the hell of Vietnam » regroupe des aventures indépendantes articulées autour de la deuxième guerre d'Indochine (1959-1975), impliquant les forces communistes (Nord-Vietnam et la rébellion Viêt-Cong au Sud) opposées au camp occidental (Sud-Vietnam et Etats-Unis d'Amérique).

Les ouvrages de la série « In the hell of Vietnam » sont des fictions historiques. Le héros, fictif, vit des actions imaginaires, dans un cadre réaliste et historique, conforme à l'époque du conflit. Le personnage principal est différent lors de chaque aventure et peut appartenir indifféremment au camp communiste ou au camp américain.

C'est au lecteur de mener le comportement dudit héros, et par là-même de décider du cours des événements retranscrits dans l'ouvrage.

Pour cela, vous devrez vous munir d'une feuille d'aventure et d'un crayon, afin de noter l'état de votre équipement ainsi que les différents mots-clés qui jalonnent vos pérégrinations. Pour gérer les combats, pas besoin de dés. Faites simplement preuve de perspicacité quant à la façon de mener l'attaque : au bon endroit et au bon moment.