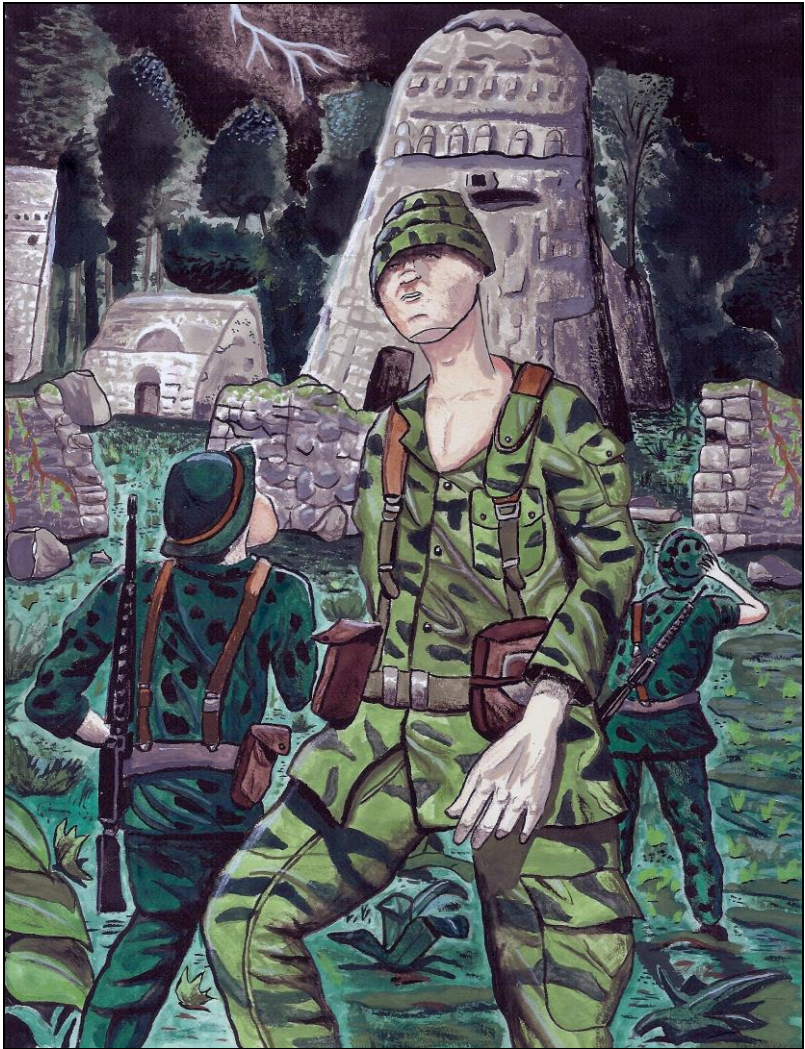




« AVH Vietnam »  
Episode 4

***De Oppresso Liber***



## **Table des matières**

<b>PREAMBULE.....</b>	<b>3</b>
<b>FEUILLE D’AVENTURE .....</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>5</b>
<b>DEBUT DE L’AVENTURE .....</b>	<b>14</b>
<b>ANNEXES .....</b>	<b>182</b>
1. GLOSSAIRE .....	182
2. BIBLIOGRAPHIE .....	182

## Préambule

Au cours de cette ‘aventure dont vous êtes le héros’, vous incarnez un soldat des forces spéciales américaines, le 2 Mai 1969, dans un camp reculé, entouré de la jungle inhospitalière, qui borde la frontière cambodgienne.

Votre équipement est le suivant :



- ✓ 1 fusil d'assaut CAR-15, calibre 5.56 mm
- ✓ 1 pistolet Smith & Wesson Mark 22 "Hush Puppy" (9 mm) muni de silencieux
- ✓ 1 couteau Ka-Bar
- ✓ Grenades M67 à fragmentation
- ✓ Grenades offensives Mk3A2, contenant 250 g de TNT

**Au cours de cette aventure, vous ferez face à un danger qui menace l'existence même du camp. Votre mission est d'écartier cette menace, par trois moyens possibles, en fonction de votre parcours et des indices que vous glanerez.**



En d'autres termes, vous devez atteindre un paragraphe contenant : SUCCES1, SUCCES2 ou SUCCES3.

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

Vous répertoriez sur celle-ci les différents mots-clés et indices qui jalonnent votre aventure.

## Feuille d'aventure

### Personnage

 Etat de santé <i>(vous pouvez être successivement blessé puis guéri)</i>		 Equipement militaire		
Endurance de marathonnier <input type="checkbox"/>	Force herculéenne <input type="checkbox"/>	Immunité au poison <input type="checkbox"/>	Nyctalope <input type="checkbox"/>	Tireur d'élite <input type="checkbox"/>
Orientation dans l'espace <input type="checkbox"/>	Réflexe ultra-rapide <input type="checkbox"/>	Résistance d'acier <input type="checkbox"/>	Sprinteur effréné <input type="checkbox"/>	



### Mots-clés

--



### Indices

--

## Introduction

### Avertissement

Cet ouvrage est une fiction historique, c'est-à-dire que seul son cadre est basé sur des faits réels ; 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 côté Nord-vietnamien mais ne reflète en rien un quelconque parti-pris de l'auteur.

### Contexte historique général

La guerre du Vietnam oppose dans un premier temps le Nord-Vietnam, communiste, au Sud-Vietnam, nationaliste. Ce dernier, gangréné par la corruption et le népotisme, est sur le point de s'effondrer, lorsqu'il est soutenu par les Etats-Unis, qui expédient en masse 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' du Sud-Vietnam 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. Il en découle une absence de ligne de front et une guérilla larvée, à l'intérieur du territoire Sud-vietnamien.

### Dates clé et contexte historique lié à l'aventure

- 1959 : La résolution numéro 15 est ratifiée à Hanoï (capitale du Nord-Vietnam). Elle autorise le camp communiste à infiltrer le Sud du pays et relancer la guérilla Viêt-Cong, dans le but d'unifier la nation par la force.

- Mars 1965 : Débarquement des premières troupes régulières US au Vietnam.

- 1966 : La guerre des villages. Les troupes américaines s'efforcent de reprendre le contrôle de l'ensemble des districts à l'intérieur du Sud-Vietnam.

- 1967 : Les batailles des frontières (collines autour de Khe Sahn, Con Thieu, Dak To, ...). Les Américains repoussent les troupes régulières Nord-vietnamiennes à la frontière séparant les deux Vietnam.

- Fin Janvier 1968 : Le tournant. Les Viêt-Congs déclenchent une offensive généralisée sur l'ensemble des grandes villes Sud-vietnamiennes. Pris au dépourvu les premiers jours, les Américains réagissent rapidement et musèlent la rébellion lors d'une incontestable victoire militaire. Mais, c'est un désastre politique ; la population américaine à qui on avait annoncé une victoire totale imminente réalise que cet effet d'annonce était une chimère, car le Nord-Vietnam est capable de s'immiscer dans les capitales de district du Sud. L'Armée US perd donc la confiance des instances politiques qui la contrôlent, et surtout du peuple américain ; c'est le début du désengagement, autrement appelé : 'Vietnamisation', sous-entendant que les alliés Sud-Vietnamiens vont supporter progressivement la totalité du poids de la guerre.

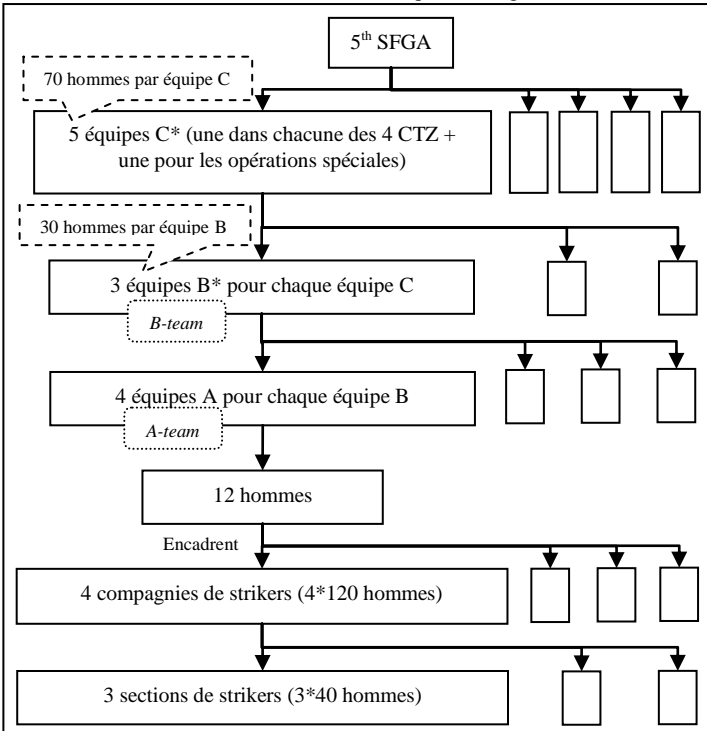
## Les forces spéciales au Vietnam

Sous la coupe du 5<sup>th</sup> SFGA (*Special Forces Group Airborne*), des équipes de 12 bérêts verts sont disséminées aux confins du Sud-Vietnam, dans des camps isolés\* de tout, qu'ils partagent avec des combattants Sud-Vietnamiens irréguliers, des Montagnards locaux, payés directement par l'oncle Sam : les CIDG, ou *strikers*\*\*.

- ✓ Faire obstacle aux incursions Nord-vietnamiennes.
- ✓ S'assurer du soutien des populations locales en améliorant leur niveau de vie (créer des écoles, prodiguer des soins, développer les cultures).

\* En 1969, il existe environ 80 de ces camps.

\*\* Ce terme signifie littéralement « cogneur », mais il prend ici un sens péjoratif, car il signifie aussi en argot américain : ordonnance, c'est-à-dire le soldat qui est chargé des effets d'un officier et ne se bat pas.



\* Les LLDB disposent en parallèle de structures équivalentes.

## Les LLDB (cf glossaire en fin d'ouvrage)

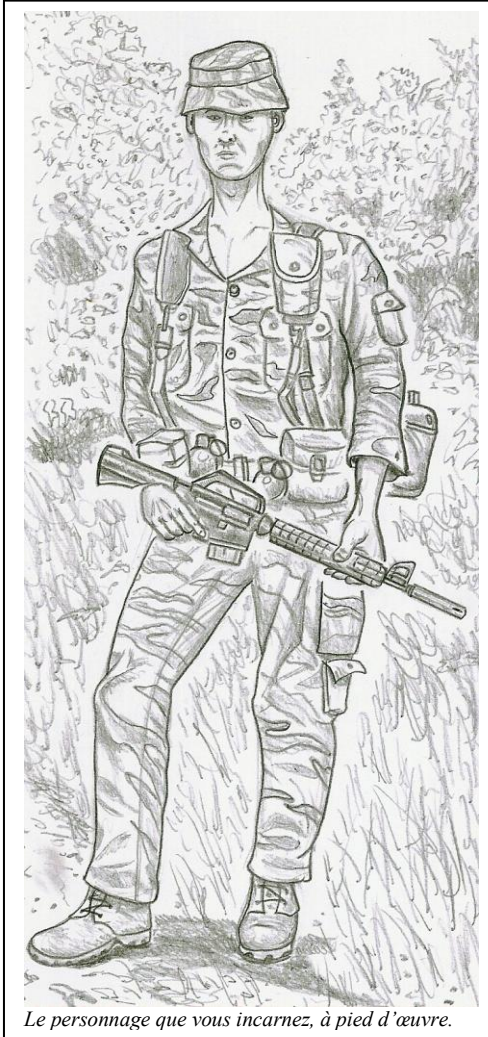
Ce sont les équivalents vietnamiens des forces spéciales américaines. Mais la comparaison s'arrête là, car la réputation des LLDB est entachée par des affaires de corruption et une valeur combattive douteuse.

Officiellement, ce sont eux qui gouvernent la vie des camps des forces spéciales, les bérêts verts n'étant que des conseillers.

## Les Nungs

Minorité ethnique d'origine chinoise, vivant dans les campagnes reculées du Vietnam, et persécutée par le Nord-Vietnam communiste. Les mercenaires Nung qui se battaient aux côtés des bérets verts étaient d'une loyauté indéfectible, ce qui explique que les Américains n'hésitaient pas à les employer comme gardes du corps personnels.

## Le héros




*Le personnage que vous incarnez, à pied d'œuvre.*

Au cours de cette aventure, vous incarnez un Sergent-Chef USSF (cf glossaire en fin d'ouvrage). Après un tour d'un an au Vietnam au sein de la 101<sup>st</sup> Airborne Division, vous vous êtes porté volontaire pour les forces spéciales. Vous avez gagné votre béret vert au terme d'une rude formation de 3 mois en Caroline du Sud, consacrée à la contre-guérilla. Les levers à 5 heures du matin, sauts en parachute de nuit, privations de sommeil et rations, infiltrations, exfiltrations et autres courses d'orientation vous ont marqué à jamais. Mais ces épreuves ont endurci votre corps et votre âme.

Transféré dans un de ces camps à la sinistre réputation, à la frontière cambodgienne, entouré d'une jungle épaisse, vous dirigez une des quatre compagnies de CIDG que compte votre A-team de bérets verts ; la 1<sup>st</sup> Company.

Avant de jouer, vous devez sélectionner et reporter sur votre feuille d'aventure **trois aptitudes** extraordinaires qui caractérisent votre héros, parmi neuf.

-  1- Endurance de marathonien

Habitué depuis votre plus jeune âge à parcourir les montagnes de votre Pennsylvanie natale et à endurer les travaux de la ferme, de l'aube jusqu'à la tombée de la nuit, vous vous êtes armé d'une condition physique de marathonien. De plus, votre hygiène de vie irréprochable vous permet d'entretenir cette aptitude. Ainsi, vous résistez aux efforts prolongés, tandis que la plupart de vos homologues cèdent à la fatigue.



➤ 2- Force herculéenne

Vous êtes né avec une force colossale, et vous avez su cultiver ce don, par des exercices réguliers. Doté d'un cou de taureau et de deux bras épais comme des cuisses, aucune charge lourde ne vous résiste. De plus, votre entraînement commando vous a permis de maîtriser cette puissance brute, et d'y associer un niveau de technicité qui vous rend presque invincible lors des affrontements au corps à corps.



➤ 3- Immunité au poison

Le corps médical ne s'en explique pas, mais vous êtes naturellement immunisé à la plupart des virus et poisons du monde animal. Les piqûres de moustiques et autres morsures de serpent ne représentent pas un danger pour vous.



➤ 4- Nyctalope

Vous avez une pupille dilatée à l'extrême qui vous permet de voir la nuit, à la manière d'un chat. Vous pourrez tirer profit de cette acuité visuelle lors des combats nocturnes ou même dans l'obscurité de la jungle.



➤ 5- Orientation dans l'espace

Les grands navigateurs européens du XV<sup>ème</sup> siècle comptent probablement parmi vos lointains ancêtres, car vous avez acquis très tôt cette faculté à vous orienter dans de vastes étendues. Vous êtes en effet capable de mémoriser votre point de départ et d'arrivée ainsi que d'éventuels points de repères intermédiaires, puis de toujours les localiser dans l'espace, quelle que soit la distance parcourue.



➤ 6- Réflexe ultra-rapide

Personne ne sait d'où vous vient ce don. Très jeune déjà, vous étiez le seul capable de rattraper les objets avant qu'ils ne tombent par terre, en l'espace d'une fraction de seconde. Votre corps est capable de réagir instinctivement et instantanément au moindre imprévu, avant même que vous n'en preniez conscience.



➤ 7- Résistance d'acier

Vous êtes nanti d'une constitution à toute épreuve. Aussi longtemps que vos organes vitaux ne sont pas touchés, vous avez une extraordinaire capacité à encaisser les coups et même les balles. Votre réputation s'est forgée lorsque, au cours d'une mission qui a mal tourné, vous avez pu regagner votre camp de base après avoir arpenté des kilomètres de jungle, avec deux balles dans le corps, et délesté d'une bonne partie de votre sang.





### ➤ 8- Sprinteur effréné

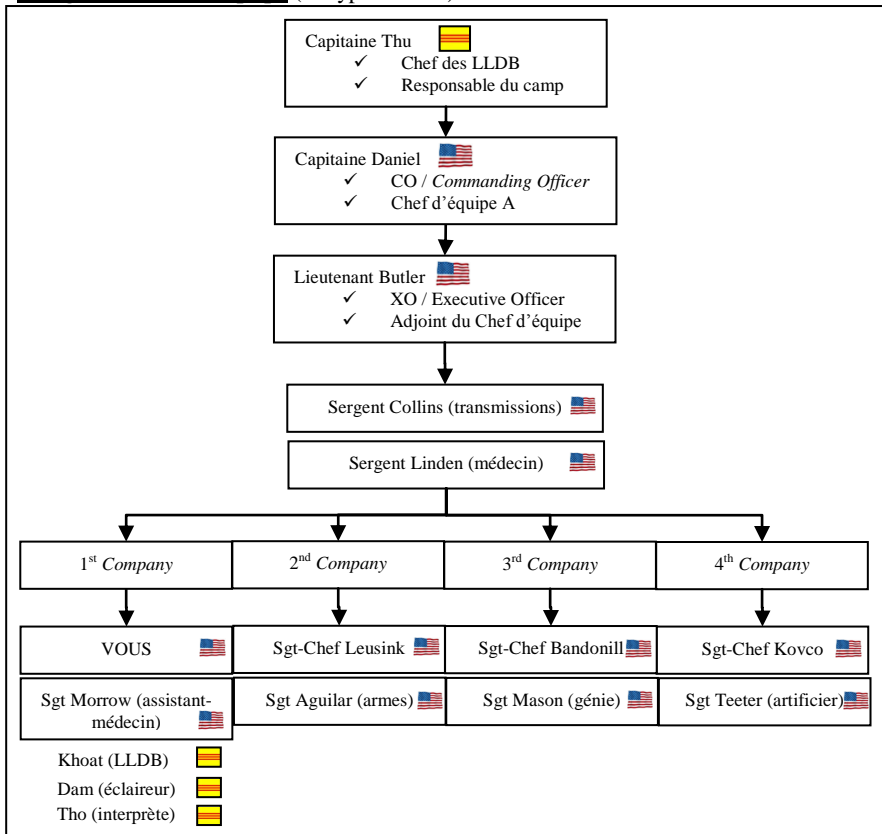
Vous avez rejoint dès votre plus jeune âge un club d'athlétisme, et, à la vue de vos jambes longilignes et puissantes, votre entraîneur a fait de vous un spécialiste du sprint. Vous avez ensuite pris plaisir à améliorer de jour en jour vos performances, jusqu'à parcourir le 100 m en près de 10 secondes. Votre explosivité sera un atout précieux en cas de poursuite ou – perspective moins agréable – en cas de fuite.



### ➤ 9- Tireur d'élite

Depuis votre adolescence, vous chassez le grand gibier dans les forêts de Pennsylvanie et le maniement des armes n'a pas de secrets pour vous. Vous avez ensuite amélioré votre dextérité en participant à de nombreux concours de tir, et en alignant les trophées sur votre étagère. Au sein des bêtres verts, associant votre formidable coup d'œil à une concentration sans faille, vous avez perfectionné votre technique d'apnée et de visée, si bien que vous ne manquez pratiquement jamais votre cible à distance.

## L'organisation de l'équipe (de type A-team)

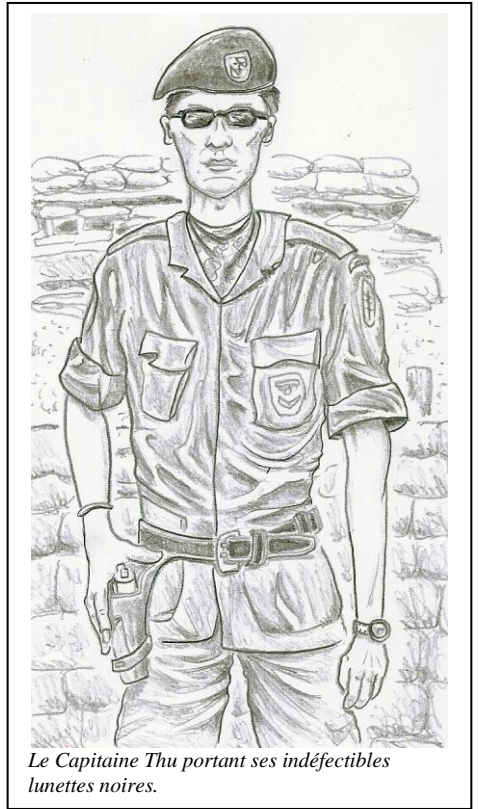


### Capitaine Thu.

C'est le responsable officiel du camp. A 36 ans, ce baroudeur invétéré a plus d'expérience au front qu'aucun Américain n'en aura jamais. Il y a 20 ans de cela, son nationalisme exacerbé l'a d'abord poussé à chasser les colons français, avant de se retourner contre la rébellion communiste. Le ventre creux et le muscle sec, ses lunettes noires ne quittent jamais son nez fin, ce qui accentue son caractère d'airain.

### Capitaine Daniel

Il est l'Américain le plus haut gradé dans le camp, à la tête de la *A-team*. A 35 ans, ses tempes déjà grisonnantes, et ses sourcils broussailleux évoquent la sagesse et la dureté d'un officier respecté. Cette sagesse est faite d'écoute et de proximité avec ses hommes, bien qu'il veille à toujours les vouvoyer. Quant à sa dureté, elle se traduit par des colères où le Capitaine ne s'épargne aucune grossièreté. Ses mouvements d'humeur sont acceptés par ses compatriotes car ils sont souvent justifiés, et sont interprétés comme étant le signe d'une saine franchise.



*Le Capitaine Thu portant ses indéfectibles lunettes noires.*

### Lieutenant Butler

C'est l'*executive officer*, celui qui fait exécuter les ordres donnés par le Capitaine Daniel. Ce jeune officier de 25 ans, frais émoulu de l'école de guerre, est l'archétype du commandant guindé, imbu de sa personne, s'exprimant dans un langage châtié et sur-joué. En retour, il s'est aliéné l'ensemble de ses subordonnés.

Son physique n'invite pas non plus à la complaisance : un corps de grande taille, le dos droit comme un « i », surmonté d'un visage dur, au nez aquilin et au regard d'aigle.

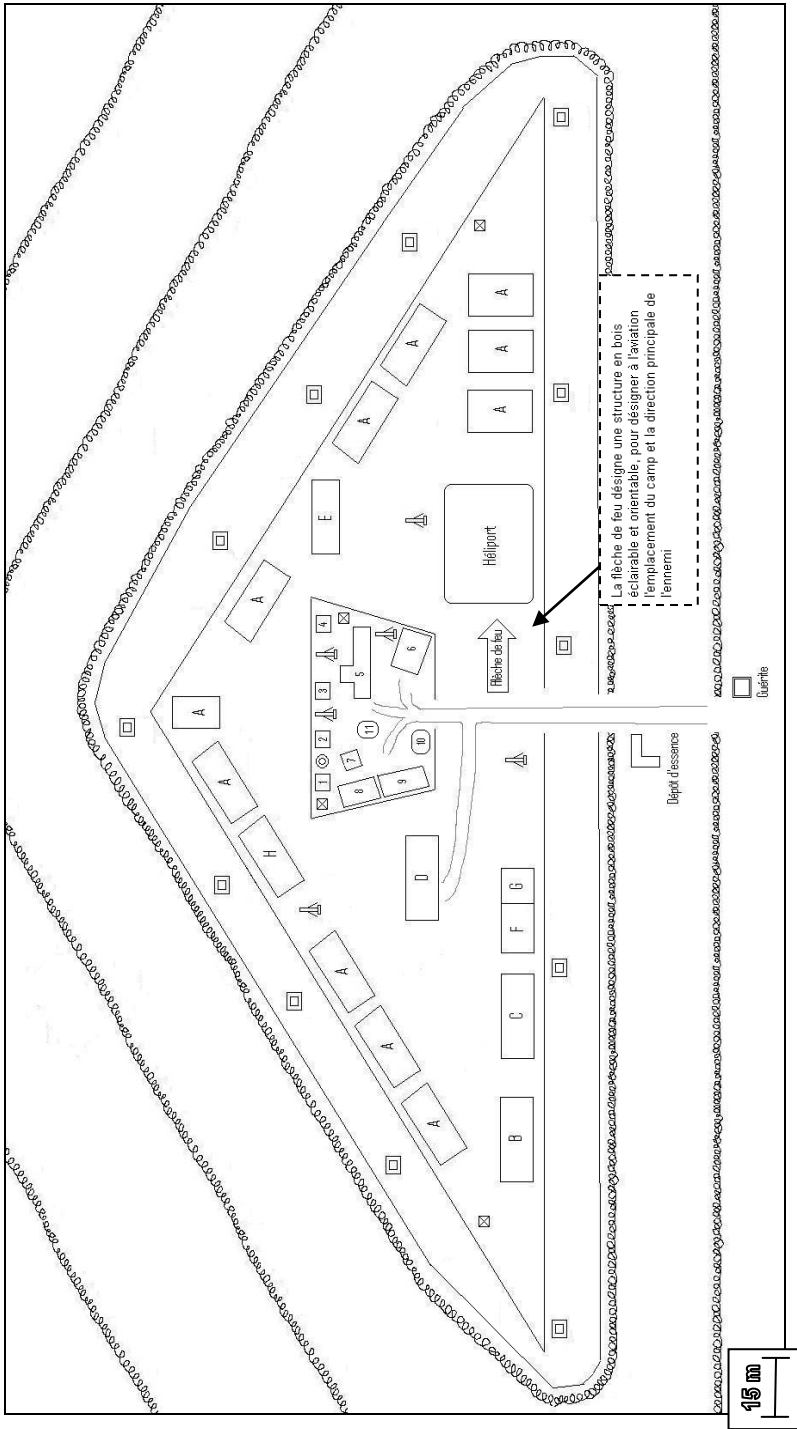
### Sergent Collins





Malgré son jeune âge (21 ans), Collins fait figure d'intellectuel du groupe. Son large front, souligné par des montures noires épaisses sont en adéquation avec sa spécialisation au sein du camp ; les transmissions. Les multiples revues scientifiques dont il est friand sont une aide précieuse pour son travail quotidien. *A contrario*, un simple coup d'œil permet de se rendre compte qu'il n'est pas homme de terrain ; sa peau blanche comme neige vire facilement au rouge écrevisse devant une exposition prolongée au feu du soleil tropical.

### Sergent Linden

C'est le médecin du camp. Ce trentenaire se distingue de ses homologues américains par un physique replet. Son apparence négligée et son visage disgracieux ont fait de lui un vieux garçon, ce



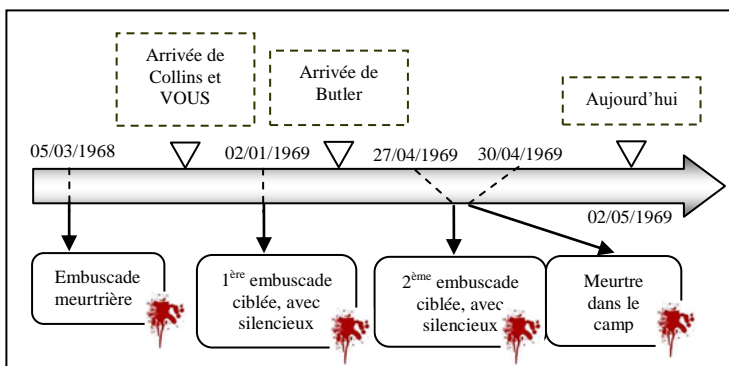


Périmètre extérieur	Périmètre intérieur
A : quartiers des CIDG et de leur famille	1 : générateur électrique
B : école	2 : bunker pour les soins d'urgence
C : dispensaire	3 : bunker contenant les munitions
D : garage	4 : bunker surélevé avec mitrailleuse sur le toit
E : espace de détente CIDG	5 : armes et fournitures
F : tailleur	6 : quartiers et espace de détente LLDB
G : barbier	7 : bunker des télécommunications, avec antenne
H : magasin	8 : quartiers USSF
 : mortier de 81 mm	9 : espace de détente USSF / réfectoire
 : bunker	10 : douches
	11 : tour de guet
	 : réserve d'eau
	 : latrines

### Début du récit

L'histoire du camp, c'est d'abord une embuscade meurtrière, le 5 Mars 1968, il y a un an, au cœur de la jungle, qui coûta la vie à plusieurs Américains mais que les Nord-Vietnamiens, acharnés ce jour là, payèrent également au prix fort.

Puis Il y eut trois tués. Trois dans les quatre derniers mois. Etant donné les risques du métier exercé par les occupants du camp, la mort n'est pas une surprise. Mais ces trois là sont décédés dans des circonstances pour le moins étranges. Le premier de ces cas troublants s'est passé lors d'une patrouille, quatre mois auparavant. Un striker est tombé comme une pierre, descendu par un tir silencieux venu de nulle part, une arme de sniper probablement, très discrète. Or, jusqu'à nouvel ordre, vos ennemis honnis qui hantent la jungle ne disposent pas de telles armes. Cette tragédie s'est reproduite il y a quatre jours, dans des conditions similaires, le 27 Avril 1969. Pour finir ce funeste tableau de chasse, le dernier des trois malheureux a été tué à l'arme blanche il y a deux jours. Lui a été retrouvé baignant dans son sang à l'intérieur même du camp, ce qui a été un choc pour l'ensemble de ses occupants. Le Capitaine américain Daniel a donc mandé tous ses chefs de Compagnies aux premières lueurs de l'aube du 2 Mai 1969, pour évoquer la menace invisible qui plane autour du camp et frappe même en son sein.



Allez au 1.

## Début de l'aventure

### 1

Il est six heures du matin, l'heure du début de journée pour les membres des Forces Spéciales du camp. Malgré l'habitude, le réveil est toujours difficile. Il y a d'abord une atmosphère fraîche qui vous lèche le visage, avant que l'esprit ne commande au corps de se mettre debout. Puis le miroir reflète vos yeux rougis et vous rappelle les deux détails physiques qui vous incommode ; votre calvitie naissante, et votre taille légèrement en dessous de la moyenne. En dehors de ça, vous êtes satisfait de vos petits yeux rieurs, qui vous donnent l'apparence d'un bon père de famille, inspirant confiance et sérénité.

Vos muscles ne sont pas encore assouplis, et c'est simplement un réflexe mécanique qui guide vos premiers gestes de toilette, tandis que le ciel s'éclaire d'une lumière pâle orangée prenant peu à peu possession de l'ensemble du paysage vert et vallonné. Les premières ombres prennent forme, étirées à l'extrême, pendant que les rais de lumière sortent de leur léthargie la faune et la flore luxuriante de la jungle vietnamienne. Ils procurent une douce chaleur, moment rare dont il faut profiter, avant la canicule écrasante de la journée.

Une fois habillé, vous vous joignez aux 11 autres Américains du camp, dont le Capitaine Daniel, chef d'équipe, qui a tenu à rassembler ses subordonnés dans l'espace de détente USSF, dans le périmètre intérieur du camp.

D'emblée, le ton de l'officier se veut grave. Il explique que les assassinats dans les camps des Forces Spéciales américaines ne sont pas exceptionnels. Ils surviennent fréquemment entre *strikers*, et ont pour toiles de fond des rivalités amoureuses ou entre clans. Le mobile et le coupable sont connus de la plupart, et le meurtrier ne tarde pas à se dénoncer. Mais, dans le cas présent, le Capitaine s'est entretenu avec l'ensemble des résidents du camp, et rien ne transparait. Il a passé une journée entière d'investigation avant cette convocation, pour en arriver à la conclusion que le meurtre a été effectué avec une froide détermination. La victime a eu la gorge tranchée, par un geste net qui ne lui a laissé aucune chance, l'œuvre d'un guerrier professionnel. Et personne parmi les *strikers* ou leurs familles n'est au courant de rien ! Cet assassinat inexplicable implique qu'il y a un mouton noir au sein même des troupes, ou - plus laconiquement - un dangereux assassin.

A l'issue du discours, malgré l'allure rassurante du Capitaine, apprécié de tous, les mines sont déconfitées, et chacun vaque à ses activités routinières de la journée dans le silence, juste troublé par une brise qui balaie la poussière devant l'espace de détente.

Vous pouvez retourner dans vos quartiers, pour vous livrer à une phase d'autoréflexion sur ces récents événements tragiques (371).

Mais vous pouvez également accélérer le pas pour vous rapprocher et aborder vos homologues de la 2<sup>nd</sup>e Compagnie (78), la 3<sup>ème</sup> (117), ou la 4<sup>ème</sup> (202).

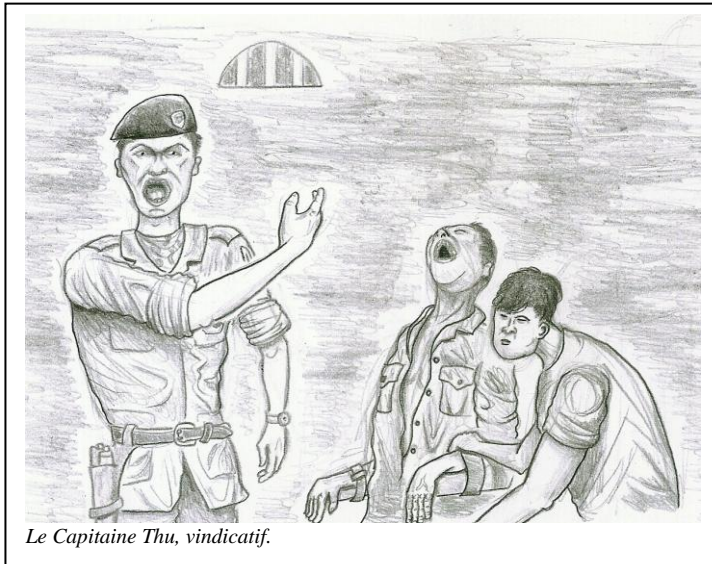
### 2

Lorsque Collins cherche à vous aider pour vous relever, vous le pressez de s'abstenir, tellement votre corps vous fait souffrir. De plus, vous respirez difficilement ; votre cage thoracique a été partiellement enfoncée.

Vous irez donc grossir les rangs des blessés graves à l'issue de cette dure bataille. Pour vous, l'aventure s'arrête là.

### 3

A contrecœur, vous restez sur place, mais détournez le regard de la scène de torture. Vous croisez alors celui du Capitaine Thu, le responsable officiel du camp, qui a exceptionnellement ôté ses lunettes noirs en ces lieux obscurs, et qui se demande probablement la raison de votre présence.



Puis, comme s'il prenait un malin plaisir à aller à rebours de vos sentiments, Thu encourage furieusement ses LLDB à aller plus loin dans les méthodes d'interrogatoire, tandis que son homologue américain, le Capitaine Daniel, se contente d'observer, les bras croisés.

Quant au Sergent-Chef afro-américain Bandonill, responsable de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, il trépigne, comme s'il avait l'envie d'intervenir, mais se retient pour le moment.

Comme les questions insistantes de Khoat le LLDB restent sans réponse, les hurlements de terreur succèdent aux vociférations agressives pendant une période qui vous paraît une éternité. Constatant que ce cirque ne mène à rien, c'est Butler, le Lieutenant aigri, adjoint du charismatique Capitaine Daniel, qui, le premier, rompt ce cycle de la peur. Il se redresse d'un geste altier, et après un bref murmure à son supérieur, convainc le maître des lieux, le Capitaine Thu de mettre un terme à l'interrogatoire. Tout en laissant le captif dans son carcan, le Lieutenant Butler invite également le LLDB Khoat, le robuste Sergent Mason, et vous à quitter les lieux.

Le terme { \_Bandonill\_ } est-il inscrit sur votre feuille d'aventures (290) ou non (355) ?

#### 4

Agité de spasmes d'agonie, l'infortuné Montagnard, dans l'antichambre de la mort, est en train de rendre son dernier soupir. Ne pensant qu'à votre enquête, vous le fixez, martelant : « Qui ? Qui ? Qui ? ». Priant pour qu'il comprenne votre requête - en langue anglaise - ou du moins qu'il la devine, vous vous entendez répondre dans un murmure : « *Matte* », avant que sa pupille ne se fige d'un noir vitreux, le dernier éclat de vie l'ayant quittée. Vous êtes intimement convaincu que, avant de mourir, Vui vous a livré son coupable, pas celui qui l'a abattu, mais celui qui est à la source des tourments de la 4<sup>ème</sup> Compagnie.

Vous rangez donc précieusement cette information dans un recoin de votre mémoire, et notez sur votre feuille d'aventures : { *Matte* : 187 }.

Entretemps, Linden, le Sergent-Médecin, attiré par les échos de la fusillade, a rejoint l'attroupement. Pantelant et transpirant à grosses gouttes, il constate le décès de Vui, d'un air dépité, puis se repose à l'ombre, pendant qu'Aguilar, le Sergent hispanique, diligente une enquête rapide sur les événements tragiques dont vous avez été l'objet (118).

## 5

Dam pénètre le premier dans une série de grottes froides et obscures que sont devenus les intérieurs des bâtiments en ruine autour du temple principal. Une odeur des plus désagréables flotte dans chacun des lieux visités, ce qui fait réagir Morrow : « Merde mais ça pue ici ! On dirait une espèce de fromage pourri. Allez, on dégage, non ? Y a rien à voir ici. » Dam dont l'odorat est extrêmement sensible, n'attend pas votre ordre, et fait demi-tour de lui-même après avoir vérifié qu'aucun piège n'ait été posé. Vous suivez le mouvement sans mot dire, votre principale préoccupation étant plutôt la résistance du plafond, constitué d'un agencement pyramidal de blocs de pierre.

Une fois de nouveau à l'air libre, vous vous tournez vers l'édifice vertigineux qui trône au milieu du complexe, il est doté d'une seule ouverture étroite, noire encre, qui ne vous inspire aucune confiance. A quoi bon risquer sa vie s'il n'y a pas d'enjeu ?

En conséquence, vous vous regroupez à l'entrée du temple, vous apprêtant à quitter les lieux, bredouilles. A ce moment, un grondement court, puissant, mais étouffé, venant du centre du complexe, parvient à vos oreilles et vous coupe dans votre élan. Vous faites volte-face, et, *a priori* sans rapport direct avec ce grondement issu du tréfonds de la terre, surprenez un groupe d'une vingtaine d'individus traversant la place centrale à quelques encablures de votre position. Cette apparition vous laisse sans voix. Vous semblez reconnaître l'allure d'autochtones, vêtus de pagne, et armés de lances ou d'espèce d'arbalètes.

Vous les hélez pour vous signaler à eux (206) ou vous restez discret (392) ?

## 6

Ayant le sentiment de devoir tout faire par vous même, vous vous précipitez sur Kovco, attirant par la même les regards interloqués de toute la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Interpelé par votre bruit de course, le Sergent-chef se retourne et ses yeux bleus vous foudroient : « Dégage ! Fous le camp ! Je t'ai rien demandé moi, et garde tes foutues élucubrations pour toi ! » Liant le geste à la parole, il vous rejette en arrière de ses deux bras. Cherchant alors à le maîtriser, vous vous ruez sur lui, et vous finissez tous les deux à terre, comme deux chiffonniers, couverts de poussière. Loin de mettre fin à ce pugilat grotesque, les strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie se sont approchés, et comptent les points, tout en encourageant leur favori.

Il faut attendre encore de nombreuses secondes avant qu'une voix autoritaire mette fin à la mêlée : « Cessez ça immédiatement ! Et vous là, ne restez pas là sans rien faire, séparez ces deux hommes ! » Vous avez reconnu la voix haut-perchée du prétentieux Lieutenant Butler, intervenant pour une fois à juste titre. D'une démarche altière, Butler restaure l'ordre en faisant irruption sur votre ring improvisé, tandis que la 4<sup>ème</sup> Compagnie se tient au garde-à-vous, comme lors d'un passage en revue. Le Lieutenant ne tarde pas à rendre son verdict, en désignant Kovco : « Après la pause du déjeuner, on va parler de tout ça. » (442)

## 7

Avec abnégation, vous attendez le triste sort qui vous attend, donnant régulièrement de petits coups dans le sol, pour montrer aux charognards qui attendent votre mort que le moment n'est pas encore venu.

Plusieurs heures passent ainsi... (233).

## 8

Morrow hésite, mais pense connaître la direction à suivre : « Ouais, je suis à peu près sûr de mon coup, c'est par là. » Cela corrobore votre impression et vous suivez donc ce conseil. D'un ordre bref, vous montrez la route aux éclaireurs qui se mettent en branle et entraînent à leur suite l'ensemble de la Compagnie (353).



## 9

Les moments de calme, seul dans l'espace confiné de votre chambre, constituent pour vous une échappatoire nécessaire par rapport à la routine du camp. A l'instar de la grande majorité des bérets verts, vous n'êtes ni un va-t'en guerre, ni une tête brûlée – Ces profils ne feraient d'ailleurs pas de vieux os ici. A l'opposé des stéréotypes hollywoodiens, vous êtes d'un calme olympien, qualité nécessaire pour maîtriser ses nerfs dans les situations de vie ou de mort. Votre recul par rapport aux événements tragiques qui se trament autour de vous, vous permet de ne pas craquer émotionnellement. Pour cela, une autre de vos parades consiste à jouer de votre sens de l'humour aigü, en toutes circonstances.

Ainsi seulement vous pouvez vous acquitter de la devise des bérets verts : *de oppresso liber* (« Libérer de l'oppression »).

Après vous être brièvement reposé, vous avez le choix entre plusieurs options :

- ✓ Poser des barbelés avec des hommes de la 3<sup>ème</sup> Compagnie (319)
- ✓ Vous joindre aux strikers de votre Compagnie (349)
- ✓ Flâner sans but dans le camp (99)

## 10

Comme à son habitude, Dam ouvre la voie, dégageant le passage de sa machette lorsque nécessaire. La pluie masque les odeurs suspectes en répandant dans toute la jungle un parfum d'humus humide. Elle sature également tous les sons, ce qui permet à l'éclaireur Nung d'avancer d'un pas lourd, sans risquer d'alerter d'éventuels ennemis. Mais, le grondement continu rend impossible toute conversation.

Continuez au 257.

## 11

Vous n'ignorez pas que, à quelques encablures de votre position, ne se situent pas quelques félons isolés, mais bel et bien une Section de 40 hommes, entraînée à se battre ensemble, avec cohérence et discipline. Vous prenez donc soin d'entamer un mouvement en pince, par le Nord, pour débouler par là où vous n'êtes théoriquement pas attendu.

Les mouvements dans la jungle hostile se font désormais à pas de velours. Le seul bruit qui trouble vos oreilles est l'écouteur que vous a confié votre *radioman*, qui vous retransmet le sermon du Capitaine Daniel s'impatiant. Vous chuchotez alors à votre supérieur que vous perdez un peu de temps à contourner la position ennemie, mais que c'est pour la bonne cause, puisque vous tomberez sur ses arrières.

Tout-à-coup, vos hommes de pointe stoppent net, comme des chiens à l'arrêt. Ils vous désignent discrètement des silhouettes fugaces à l'ombre de larges feuilles.

La bataille commence pour vos deux Sections. Allez-vous chercher à neutraliser ces obstacles à distance (217), ou montrer à vos hommes un moyen moins conventionnel et plus téméraire, en vous approchant vous-même des cibles, votre couteau à la main (94) ?

## 12

Des nuages annonciateurs de pluie se sont amoncelés dans le ciel en ce milieu de matinée. Vous vous êtes répété le scénario maintes fois dans votre tête : à la réaction de Kovco, vous verrez s'il est coupable ou pas. Dans tous les cas, il ne pourra rien tenter contre vous en plein milieu du camp, grouillant de militaires. Ensuite, il vous suffira de l'accompagner dans le bureau du Capitaine Daniel qui, lui, prendra les mesures adéquates.

Vous ne tardez pas à retrouver la trace de Kovco, devant les baraquements de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, dans le périmètre extérieur du camp. Ses Montagnards se rassemblent, prêts à partir pour un exercice. A la vue du Sergent-chef à la moustache finement taillée, votre pouls se met à accélérer. Votre 'cible', elle, ne se doute de rien, et, assise sur des sacs de sable, caresse

nonchalamment le chiot qui sert de mascotte à sa Compagnie. Il daigne à peine lever les yeux sur vous lorsque vous lui déclarez vouloir s'entretenir de choses graves :

- Tu peux m'en dire plus ? lance-t'il calmement – je suis sur le départ là, et j'ai pas trop le temps.

- C'est au sujet du meurtre à l'arme blanche dans le camp. C'était un mec de ta Compagnie, et je pense que tu y es pour quelque chose, répliquez-vous abruptement.

- Ah ouais ? »

Sa réaction vous laisse songeur. Kovco ne s'offusque pas, il ne cherche même pas à contre-argumenter. Ne montrant aucun signe de nervosité, il se redresse lentement, et vous invite à en parler à l'écart, entre deux casernes de bois.

Une fois à l'ombre des deux édifices, alors que vous lui exposez vos chefs d'accusation, le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie reste les bras croisés, fendu d'un sourire sibyllin, sûr de son fait, comme s'il était hermétique à vos propos.

Vous pouvez continuer de dérouler votre argumentaire (131), ou, redoutant un coup tordu, décider de faire demi-tour (281).

### 13

Après avoir partagé plusieurs rasades d'un alcool de riz local, à en décaper la rouille, vous suivez un groupe de jeunes strikers éméchés, menés par Tho le joyeux drille, le jeune interprète de votre Compagnie. Tous ensemble, vous profitez des derniers moments de lumière du crépuscule pour vous regrouper autour de l'héliport à l'extérieur du camp, désert. Dans le secteur, en effet, nul éclairage électrique, afin d'économiser les générateurs qui alimentent équipements radio et frigidaire, mais surtout afin de ne pas constituer une cible évidente pour l'ennemi.

A la limite du périmètre extérieur, les CIDG de garde ce soir vous observent de loin, partagés entre la méfiance et l'envie de se joindre à votre petit jeu.

Tho, le sémillant interprète, ayant endossé le rôle de maître du jeu, sourit de toutes ses dents lorsqu'un de ses congénères apporte deux cages contenant deux coqs batailleurs. Dès lors des paris s'engagent dans un tumulte et un dialecte que vous ne comprenez pas, et Tho donne le signal du départ, après que vous ayez poliment refusé de participer aux enchères. Les volatiles ne se font pas prier pour s'étripier joyeusement, et l'un des deux sort vainqueur, sous les ovations d'une moitié du public. A ce moment, le visage angélique de Tho, une frange bien droite surlignant ses sourcils, se fend d'un sourire maléfique, lorsqu'on lui tend une troisième cage. Là, un singe mâle excité comme une puce, glapissant, fixe obstinément le coq laissé meurtri dans l'arène. Le reste du spectacle n'a pour vous aucun intérêt et vous détournez le regard, tandis que le coq geint de douleur et que les strikers de votre Compagnie s'esclaffent.

Vous regagnez votre chambre austère avec un goût amer dans la bouche, mais avec la satisfaction d'avoir montré que vous étiez proche de vos hommes. Après une nuit de sommeil, vous êtes prêt à attaquer une nouvelle journée.

De bon matin, Dam, votre *pointman* et garde du corps, conduit votre Compagnie et vous jusqu'à Mason, l'assistant de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, occupé à ériger un mur de sac de sables (474).

### 14

Officiellement, le but de votre patrouille est classique, pour ne pas éveiller les soupçons du commandement : sonder l'activité ennemie autour du camp, voire éventuellement tendre une embuscade de nuit.

Morrow le surfeur remplit son sac en ayant un œil attentif sur vous. Il s'appuie sur votre expérience pour ne rien omettre. Isolé dans la jungle, un simple oubli peut s'avérer fatal. Quant à vous, vous n'avez plus besoin de *check-list*. La préparation méticuleuse de votre équipement se base sur des automatismes bien rodés qui suivent un ordre précis. En premier lieu la tenue : poncho, chaussettes de rechange, puis, les besoins vitaux : deux gourdes d'eau, des rations, l'inséparable

boussole et les cartes d'Etat-major. Ensuite, vous n'oubliez pas ces petits ustensiles qui peuvent paraître superflus mais peuvent faire la différence : insecticide, boîte d'allumettes, pilules contre les maladies, tablettes d'iode pour purifier l'eau. Enfin, vous finissez toujours votre préparation en fourbissant vos armes : votre fidèle poignard et votre arme automatique, parfaitement récurée.

Vous porterez également sur vous une trousse de secours, mais c'est Morrow votre adjoint qui emportera le gros du kit de premiers soins. Il ne manque rien dans ce paquetage, étant donné la spécialisation en médecine du Sergent blond ; bandes de gaz, rubans adhésifs, antiseptiques, morphine, pochettes stériles de bandes de suture prêtes à l'emploi, sérum d'albumine, dilateur de sang et kit d'injections intraveineuses.

Une fois fin prêt, il vous reste une heure à tuer, avant votre coucher de bonne heure. Vous pouvez participer à la séance de cinéma du jour (277) ou rester aux côtés de Morrow qui semble préoccupé (360).

## 15

Le réveil est douloureux et difficile, mais vous êtes heureux d'en prendre conscience et de vous sentir vivant. Vous contemplez vos deux compagnons asiatiques qui sont tous deux éveillés. Dam l'éclaireur a les traits tirés, le regard lointain du guerrier qui revient du combat, mais semble serein. Tho le jeune interprète semble plus éprouvé ; il est amaigri, livide et ses yeux scrutent nerveusement les environs. Croisant votre regard, il s'épanche immédiatement : « On va pas s'en sortir, je suis trop crevé, et le camp est trop loin, on va mourir dans ce trou perdu, comme le pauvre Morrow. »

Rendez-vous au 111.

## 16

Vous hésitez, tergiversez, avant de réaliser que le mieux est de rebrousser chemin. Dam, soulagé que la raison l'emporte, fait alors demi-tour sur votre ordre, et, en balayant les murs de sa lampe-torche, réalise qu'une des parois s'est entrouverte, pour laisser passer des ombres qui se faufilent jusqu'à vous. Il a à peine le temps de crier ; une mêlée confuse s'engage, et les strikers qui vous suivent ouvrent le feu pour se dégager et sortir de ce guet-apens.

Quant à vous, en première ligne, vous ployez sous le nombre, et sous les coups de nombreuses armes acérées et tranchantes. Vous succombez dans la douleur...

## 17

C'est l'aube. A 5 heures, vous débutez la journée d'un long bâillement. Malgré l'engourdissement, vous enfillez vos harnachements et bouclez votre baudrier, pendant que Morrow votre adjoint chausse ses bottines tropicales. Son visage est tellement crispé que vous craignez qu'il ne trahisse les véritables intentions de la patrouille.

Enfin, chargés comme des baudets, vous vous mettez en route, à la rencontre de votre Compagnie de strikers qui vous attend à l'entrée du camp, alignée comme à la parade, leur corps de 55 kg ployant sous le poids du havresac dont toutes les poches sont gonflées à bloc.

Vous jetez un coup d'œil au drapeau Sud-vietnamien aux trois bandes rouges, qui trône à l'entrée du camp, au sommet de son mât. Ce drapeau sonne comme un sinistre rappel : c'est bien le gouvernement vietnamien qui est le propriétaire du camp, et, plus précisément, ce sont les LLDB qui sont censés diligenter les patrouilles. Le Sergent LLDB de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, avec qui vous devez composer s'appelle Khoat. Ce n'est pas un foudre de guerre, et il se laisse aisément guider par vos conseils avisés. Son seul souci est de veiller à être officiellement tenu responsable des succès que rencontre votre Compagnie.

Avant de partir, il faut se plier au protocole précédant chaque sortie ; le Capitaine LLDB Thu, responsable officiel du camp – passe en revue les troupes. Cette visite matinale a un double rôle : procéder à une inspection classique et distribuer les derniers encouragements avant l'épreuve. De son air martial coutumier, Thu trouve ici un bon moyen d'affirmer son autorité, et vérifie, pour la

forme, que les lanières soient correctement attachées et serrées ; cela évitera tout bruit superflu de frottement, ou - encore plus grave - des pertes d'objets. Puis, le Capitaine Sud-vietnamien adresse des sourires sincères à tous ses hommes dont la probabilité de mourir va sensiblement augmenter dans les 24 heures qui suivent.

Enfin, après les derniers au-revoir aux familles de Montagnards, laissées dans le camp, la colonne se met en branle, les fusils en bandoulière. Elle forme une file indienne dont votre silhouette et celle de Morrow le surfeur se détachent, car les strikers dépassent rarement 1 m 60. Très vite, le paysage de terre battue et de barbelés cède la place à une végétation dense, puis à une jungle épaisse à double-canopée, qui vous engloutit comme un train fantôme. Vous ne vous familiariserez jamais avec cette inextricable assortment de troncs élancés, lianes et larges feuilles qui vous plongent dans une obscurité inquiétante. Quant aux bruits criards de singes et autres volatiles exotiques, ils sont presque rassurants, car la présence de ces animaux craintifs sont le signe que l'ennemi n'est pas dans les parages.

Avez-vous en tête de vous octroyer une pause après une heure (204) ou de progresser d'une traite (149) ?

## 18

Avançant à tâtons, vous ne distinguez pas grand-chose à travers le feuillage. Vos adversaires, eux, ont dû apercevoir vos compagnons d'armes, car les tirs se concentrent tout-à-coup sur vos positions. Comme vous le redoutiez, un cri ne tarde pas, de votre côté, et un des Montagnards ayant le rôle d'infirmier s'est déjà précipité au chevet de celui qui hurle sa détresse. Puis, sans prévenir, une balle vous provoque une douleur aigüe dans l'épaule. Instantanément, vous vous ramassez sur vous-même. Sans avoir besoin d'en dire davantage, vous remarquez qu'un de vos voisins les plus proches se rapproche de vous en rampant parmi les plants de fougère.

Le mot {blessé} orne t'il votre feuille d'aventures (151) ou non (485) ?

## 19

Vous allez au plus vite vers l'ennemi que vous sentez proche. Dam a allumé sa lampe coudée, qui projette un faisceau rouge sur les murs crayeux, et il tient fermement un Beretta de sa main libre. L'odeur nauséabonde que vous aviez détectée se fait plus pressante. « Ca pue ici » murmure encore Morrow, qui se tient tout de suite derrière vous. Très vite, le couloir laisse place à un escalier ascendant fait de pierres grossièrement taillées.

La lumière dérange une araignée qui se complaisait dans la noirceur du conduit. A l'approche du quator, elle galope en sens inverse. « T'as vu cette bestiole ? Elle est énorme. Merde » commente Morrow. D'après ce que vous en avez vu, la taille de l'arachnide était en effet comparable à votre poing, taille bien plus imposante que les colonies de mille-pattes et autres cloportes qui fourmillent également sur les parois.

Vous empruntez les marches sur la pointe de vos bottillons, craignant le déclenchement d'un piège retors. Mais l'escalier de pierre s'arrête rapidement, donnant l'accès à une salle mystérieuse (381).

## 20

Comme vous n'avez que peu d'indices pour le moment, vous en êtes réduit aux hypothèses les plus simplistes.

Le striker assassiné dans le camp appartenait à la 4<sup>ème</sup> Compagnie, donc vous soupçonnez logiquement une affaire interne à cette Compagnie.

Vous ne connaissez que peu les Montagnards qui garnissent ses rangs, si ce n'est ses deux cadres américains : L'élégant Sergent-chef Kovco, et son assistant, le Sergent Teeter, dont la réputation d'ancien *biker* bagarreur est parvenue jusqu'à vos oreilles. Cependant vous excluez toute implication d'un de vos compatriotes dans cette sordide affaire, car l'engagement au sein des forces

spéciales est un sacerdoce. Le port du béret vert est le couronnement d'un processus long, doublé d'une véritable épreuve physique, exigeant une parfaite dévotion et de nombreux sacrifices au détriment de la vie personnelle.

Vous excluez également toute implication, de près ou de loin, d'une personne de votre Compagnie, dont la fidélité à la cause américaine a toujours été indéfectible au cours des différentes escarmouches que vous avez subies. Votre Compagnie, la 1<sup>ère</sup>, compte quatre cadres :

Morrow, votre assistant, ex-surfeur dont la coiffure blonde écourtée était auparavant une crinière flamboyante, vous suit comme votre ombre, et vous répondez de lui comme de vous-même.

Dam, un Nung de petite taille, enjoué, est l'éclaireur de votre Compagnie. Toujours en pointe, il guide vos hommes à travers la jungle, et prend tous les risques ; il est hors de question qu'il ait épousé la cause Nord-vietnamienne.

Tho est l'interprète de votre Compagnie, aussi espiègle que Dam, avec qui il s'entend bien. De taille relativement grande pour un Montagnard, il voue une rancune tenace aux Nord-Vietnamiens et est de toutes les embuscades.

A ces quatre cadres sur lesquels vous comptez, il faut ajouter un officier qui n'est pas en odeur de sainteté : Khoat, le responsable théorique de votre Compagnie, Sergent-chef des forces spéciales vietnamiennes – les LLDB. A vos yeux, il se fait plus remarquer par ses manigances politiciennes, que par sa valeur combattive. Sa vraie personnalité reste pour vous un mystère, mais son implication dans le Régime Sud-vietnamien semble totale.

En un mot, vos interrogations ne vous mènent pas à grand-chose, car vous ne disposez pour le moment d'aucun élément probant. Après un moment, vous laissez vaquer vos pensées... (9).

## 21

A coups de machette, Dam l'éclaireur s'escrime à abattre les lianes qui se dressent sur son chemin. Régulièrement, ruisselant de sueur, il passe le relais à un autre Nung qui l'accompagne. Dam ne ménage pas ses efforts à suivre la direction que vous lui indiquez. Mais, il connaît parfaitement la jungle, et, au regard de la végétation qui s'épaissit, vous le soupçonnez de deviner la véritable destination de la colonne.

Dans les faits, le *pointman* ne dit mot, et se contente d'avancer avec tous ses sens en alerte. Jusqu'ici, sa fidélité à la cause américaine ne s'est jamais démentie. Il s'est même fait tatouer en anglais "*I am special forces*" sur le bras droit, ce qui le condamnerait immédiatement en cas de capture.

Après une nouvelle heure, les serviettes éponge autour du cou étant gorgées de sueur, une pause est inévitable (372).

## 22

La ruse étant vaine pour ce genre de situation, il va falloir museler la position ennemie par la force. Conscient que c'est tout le camp qui est menacé si vous restez les bras croisés, vous vous extrayez de l'abri que constituait la ligne de sacs de sable et vous dirigez vers votre cible. Impressionné par votre courage, le tout aussi intrépide Sergent-chef Leusink vous emboîte le pas.

Allez-vous vous diriger droit sur le bunker meurtrier (374), ou prendre le temps de le contourner dans une large manœuvre en arc de cercle, vous permettant de rejoindre le bunker voisin, *a priori* toujours entre des mains alliées (256) ?

## 23

D'une voix ferme, vous faites entendre votre différence, manifestant votre intérêt pour le cœur de l'action. Mais Butler réagit très mal, et change immédiatement de ton, vous toisant du haut de ses 1m90 : « Vous n'avez pas votre mot à dire. C'est moi qui commande cette opération, et je n'ai pas à m'occuper des petits caprices de chacun ! ». La tension est palpable ; allez-vous insister dans votre

demande, contre vents et marées (449) ou vous ranger à l'avis du Lieutenant dont le visage s'est empourpré (228) ?

## 24

Délaissant les corps raidis de vos malheureux prédécesseurs, vos mains fourragent des monceaux de chiffons, imbibés d'un liquide visqueux. Assez vite, vous retirez de ces immondices une sacoche en cuir, imperméable, bien conservée par rapport au reste. Vous défaites la sangle de fermeture, et, dans le noir, réalisez qu'elle contient des documents. Par réflexe, vous passez la lanière de la sacoche autour de votre cou, sans connaître le contenu de ces papiers, mais surtout sans grand espoir que vous puissiez ressortir vivant de ce trou pour pouvoir les lire un jour. Inscrivez {sacoche : 305} sur votre feuille d'aventures.

Profitant d'un moment de silence, vous tendez l'oreille, pour percevoir qu'il y a de la vie autour de vous. Presque imperceptibles, de petites pattes s'agitent sur les cadavres décomposés. Vous vous apprêtez à faire du bruit pour éloigner ces insectes charognards, lorsque plusieurs masses bondissent sur vos jambes, vous font perdre l'équilibre et chavirer dans plusieurs épaisseurs de tissus poisseux.

Etes-vous blessé (le mot {blessé} orne votre feuille d'aventure) (231) ou non (320) ?

## 25

Menés par Dam l'éclaireur officiel de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, les Nungs tracent la voie à coups de serpette. Votre gorge se serre car vous n'ignorez pas que vous êtes depuis quelques temps au Cambodge, territoire théoriquement interdit aux forces terrestres américaines. Mais vous chassez cette idée d'un revers de mains, songeant que les coups tordus flirtant avec l'illégalité sont finalement l'apanage des Forces Spéciales.

La végétation inhospitalière, les insectes virevoltants, la chaleur accablante et la pente ascendante commencent à avoir raison de la résistance des corps. Allez-vous donner la consigne à Dam d'aller droit vers le sommet de la cote 175 (464) ou de l'atteindre par un mouvement tournant (351) ?

## 26

Vous vous saisissez d'une des rares pierres qui traîne à vos pieds, enfouie sous plusieurs couches de fougères. Elle est de taille moyenne, et suffisamment lourde pour vous être utile. Une fois muni de votre objet contondant, vous vous approchez silencieusement de Tho, le prenant à revers, jusqu'à maintenir une distance d'une demi-douzaine de mètres.

Mais comment allez-vous utiliser votre pierre ? En la lançant pour faire diversion (259) ou comme une arme de jet (466) ?

## 27

Transpirant de tous les pores de sa peau, Khoat le LLDB monte sur ses ergots, dans son Anglais si approximatif :

- « Nous monter, pourquoi monter, pas monter dans un temps normal, voir la carte, montre ».

Le Sergent vietnamien vous tire la manche tout en vous désignant de son index la carte d'Etat-major fourrée dans votre poche intérieure. Devant son insistance, vous lui tendez de mauvaise grâce. Il maugrée, avant de vous exhorter à lui indiquer où la colonne se trouve actuellement. Comme vous feignez l'ignorance, il s'emporte et ordonne de faire demi-tour. Vous ragez intérieurement, mais vous êtes impuissant ; le LLDB est officiellement le responsable de votre expédition, et il risque de provoquer un esclandre jusqu'au bunker de commandement du Capitaine Daniel.

Le RTO\* de Khoat contacte alors celui en tête de colonne, de telle sorte qu'il transmette la consigne aux éclaireurs : redescendre la pente et se rediriger vers votre base de départ.

Votre plan a lamentablement échoué, et il faudra le remettre à un autre jour. Vous échangez un regard penaud à Morrow, votre adjoint, qui était dans la confiance. Lui, semble plutôt soulagé de cet échec, car il n'aura pas à braver des dangers inconnus.

Une fois revenu sur terrain plat, allez vous suggérer une pause casse-croûte (305) ou rester muet (107) ?

\* Cf glossaire

## 28

Vous exhortez vos strikers à presser le pas, mais la progression est lente, empêtrée entre les lianes qui pendent, et les racines noueuses qui sont autant d'obstacles. Lorsque les tirs lointains reprennent et que les échos parviennent à vos oreilles, vous avez l'impression d'avoir dévié : il vous faut faire bifurquer vos hommes essoufflés. Dans le même temps, vous avez forte affaire avec le Capitaine Daniel qui hurle dans l'écouteur de la radio portative : « Mais bordel, vous êtes où ? C'est pas possible ! Je veux vous entendre entrer en contact avec les salopards dans 2 minutes, pas plus ! »

Vous en venez à craindre davantage les réprimandes de votre supérieur que l'affrontement avec l'ennemi (352).

## 29

Protégé du soleil par la bâche qui recouvre l'armature du camion, vous vous cramponnez à votre siège. Linden tente bien de vous adresser la parole, mais, aidé par le brouhaha du moteur et les multiples nids de poule de la piste sinueuse qui font sursauter le camion, vous mimez que vous n'entendez pas, et le Sergent-médecin replet finit par hausser les épaules.

Les strikers n'ont pas prêté attention à votre manège. Le dos droit, le regard dans le vide, leur cou affublé du foulard jaune pâle de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, ils semblent songeurs et sont restés muets durant tout le trajet.

Après une dizaine de minutes d'un parcours chaotique, la végétation se fait plus rare et le camion ralentit. De l'arrière du véhicule, vous voyez des adolescents en tunique noire s'amuser à cavalier derrière vous. Devant le calme de Linden, vous comprenez que ce ne sont que de jeunes villageois en manque de distraction.

Allez au 110.

## 30

Une racine noueuse vous fait perdre l'équilibre et manque de vous faire trébucher. Votre poursuivant en profite pour se rapprocher dangereusement et votre silhouette figure désormais dans sa ligne de mire.

Possédez-vous la capacité <Sprinteur effréné> (307) ou non (321) ?

## 31

Enfin, la silhouette du camp se matérialise. D'abord accueillis par plusieurs rangées de barbelés puis des Montagnards dans leur guérite, vous franchissez le périmètre extérieur du camp, sous les regards de vieillards en pagne, d'épouses inquiètes et d'enfants curieux.

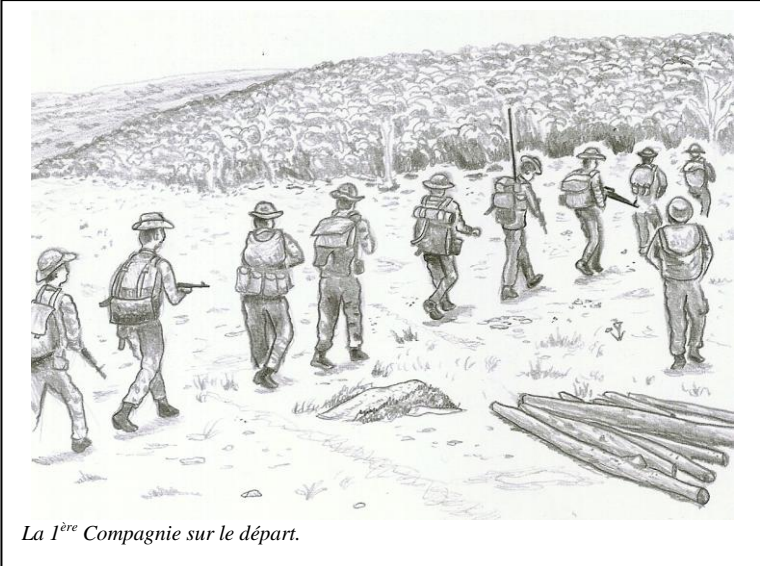
Vos traits affaissés reflètent votre mine des mauvais jours, et la canette de bière fraîche que l'on vous apporte n'y change rien. Vous faites abstraction des scènes qui se jouent autour de vous : les retrouvailles chaleureuses entre certains strikers et leurs épouses, Khoat le Sergent LLDB de votre Compagnie, dont vous entendez les jérémiades auprès de son supérieur, le Capitaine Thu portant ses sempiternelles lunettes noires.

Votre seule préoccupation du moment, c'est la nuit de sommeil qui vous attend, et sa capacité à effacer de votre mémoire vos déboires de la journée.

Le lendemain matin, vous vous permettez de flâner, mais, en début d'après-midi, de nouvelles activités vous attendent (431).

### 32

L'opération clandestine étant planifiée pour la journée du lendemain, vous prenez vite congé des hommes de la CIA, afin de préparer au mieux vos hommes. Consigne est donnée à votre centaine de strikers de préparer leur barda et de se coucher tôt pour profiter d'une longue nuit de sommeil. En restant évasif, vous évoquez devant vos Montagnards une opération 'éprouvante', aux limites de la frontière cambodienne. Inscrivez {Couverture : 180} sur votre feuille d'aventures.



*La 1<sup>ère</sup> Compagnie sur le départ.*

Le lendemain, à l'aurore d'une chaude journée, vos hommes se mettent en branle sous le regard bienveillant du Capitaine Thu. Comme à l'accoutumée, votre longue file avance d'un pas sûr dans la jungle épaisse, précédée et flanquée de vaillants éclaireurs Nungs. En ce jour, vous êtes fier de vos hommes, disciplinés, tenant fermement leurs armes, et dégageant une impression de puissance. Après un parcours monotone, éprouvant, mais sans histoire, vous atteignez l'objectif fixé, à quelques kilomètres au Sud de la cote 175. A l'autre bout du fil de votre radio, ce n'est pas le Capitaine Daniel, mais le Lieutenant Butler, directement embarqué avec les SOG, en plein terrain hostile. Vous signifiez à l'homme de la CIA qu'aucun incident n'est à déplorer et que votre force de blocage est prête à passer à l'action.

Allez-vous disposer vos hommes selon un bloc concentré (300) ou garder un noyau dur, mais disperser de nombreux postes d'écoutes (des équipes de 2 ou 3 hommes) sur une grande zone (186) ?

### 33

C'est plus par élimination que vous songez à Tho. En effet, Morrow est un compatriote, animé par la même foi que vous. Dam est un Nung, combattant implacable, ayant pris tous les risques dans le passé pour tirer d'affaire votre Compagnie. Il est allé jusqu'à se fait tatouer en anglais « *I am special forces* » sur le bras droit, preuve de dévouement à l'égard de ses 'employeurs', et également sentence de mort irrévocable en cas de capture.



Quant à Tho, il n'a pas non plus le profil du traître, car il a également démontré sa fidélité dans le passé. De plus, vous n'ignorez pas qu'il est orphelin, son village natal ayant été rayé de la carte par les Nord-Vietnamiens.

Le nom { \_Tho\_ } orne-t'il votre feuille d'aventure (324) ou pas (239) ?

### 34

Un striker apporte à Morrow le corps inerte du reptile, en qui votre assistant reconnaît une espèce des plus dangereuses. Sans attendre, votre fidèle assistant vous administre plusieurs sérums et requière par radio une évacuation urgente, par le biais du treuil d'un hélicoptère, opération périlleuse, coûteuse en temps, mais nécessaire. Même s'il ne remet pas en cause l'évacuation, le Capitaine Daniel place vos problèmes au second plan, et fulmine que votre Compagnie reste l'arme au pied. Il somme Morrow de reprendre le Commandement *illico presto* et de mener ses strikers au combat.

L'affrontement se terminera par une victoire alliée, maigre consolation, car Kovco et Teeter resteront introuvables, et les Nord-Vietnamiens resteront une menace pour votre camp.

Pour vous, l'aventure s'arrête donc là, sans que vous n'ayez été en mesure d'influer sensiblement sur le cours des événements.

### 35

Lorsque vous désignez Tho pour vous accompagner dans votre incursion hasardeuse, un voile d'appréhension se peint sur le visage du jeune interprète, habituellement toujours jovial. Mais le Montagnard n'ose pas vous contredire, tout juste daigne t'il vous faire comprendre qu'il préfère rester en seconde position.

Aussitôt après, votre binôme s'élançe sagement dans la jungle épaisse, pendant que vos deux Sections de strikers se regroupent avant de pouvoir suivre vos traces.

Les rayons du soleil percent difficilement la voûte végétale, aussi vertigineuse que la nef d'une cathédrale, et diffusent des clartés pommelées sur les feuillages que vous écarterez à votre passage. Tho, tirant avantage de sa frêle morphologie, parvient plus facilement à se glisser entre les différents obstacles qui jalonnent votre parcours.

Au bout d'une demi-douzaine de minutes, l'écho de la fusillade droit devant vous paraît toujours aussi lointain, et vous décrêtez une courte pause pour reprendre des forces : il ne s'agirait pas de débarquer complètement exténué sur la zone des combats.

Subitement, sans prévenir, vous devinez à travers les branchages deux silhouettes de grande taille qui arpentent la jungle à une vingtaine de mètres devant vous. Leurs silhouettes sont courbées, ployant sous le poids de havresacs apparemment gonflés à bloc. En plissant les yeux, vous identifiez Kovco en personne, sa stature élégante, même dans l'effort, étant reconnaissable entre mille. Il vous est alors facile de mettre un nom sur le deuxième homme qui le talonne : le rustre Teeter.

Les deux traîtres prennent une voie perpendiculaire et sont sur le point de s'éloigner.

Allez-vous épauler votre arme immédiatement, avant qu'ils ne disparaissent de votre champ de vision (180) ou, au préalable, prenez-vous quelques secondes pour vérifier d'un coup d'œil circulaire qu'aucun piège ne met en péril votre action (404) ?

### 36

Un projectile pénètre dans votre cuisse, vous arrachant un cri aigu et vous clouant sèchement au sol. Grimaçant de douleur, vous rampez pour vous mettre à l'abri, alors que vos hommes n'ont pas vu la tragédie qui se jouait derrière eux ; ils continuent de détalier et sont déjà loin.

Sans l'usage de vos jambes, vous aurez le choix entre la captivité et une lente agonie dans la jungle. Autant dire que votre sort n'est pas enviable ; c'est la fin de votre aventure.

37

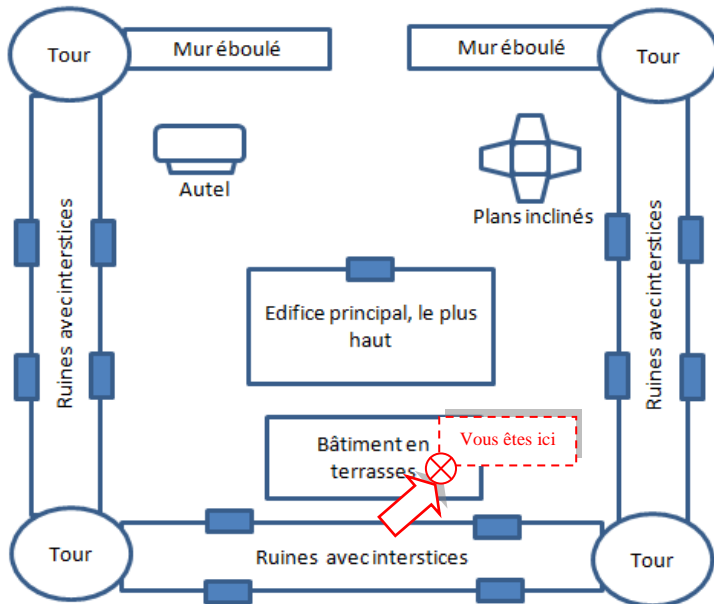
Instinctivement, vous comprenez que le sol s'affaisse en deux parties, depuis la séparation du milieu, et vous bondissez sur le premier objet à votre portée, c'est-à-dire la corde qui maintient le rondin hérissé de pieux. Cette menace que vous redoutiez tant, se fait subitement aide providentielle. Vos compagnons, mieux positionnés que vous lorsque le mécanisme mortel s'est déclenché, ont eu plus de temps pour jauger la situation et ont fait le même choix que vous (457).

38

Gagné par la fatigue et le stress, vous soliloquez à voix haute : « Bon Dieu, mais qu'est-ce que c'est que ce truc !? »

Devant vous, un complexe ancien construit en pierre trône au beau milieu de la jungle. Envahi par des racines d'arbres centenaires, les structures sont en ruine, et entourées de gravats. Au centre, une espèce de temple d'une demi-douzaine de mètres de haut, recouvert par la végétation domine les masures adjacentes. Les façades de ces dernières laissent apparaître des vestiges de mystérieux personnages sculptés dans des renforcements, partiellement défigurés par des éboulis qui ont provoqué des brèches béantes et sombres.

Une injonction vous sort de votre torpeur : « Hé *Trung Si*\* ! ». C'est la voix familière d'un Montagnard qui vous appelle par votre grade en vietnamien. En théorie, il est totalement proscrit de hêler un grade en pleine jungle, mais l'heure n'est pas aux formalités. Le jeune homme en treillis vous entraîne vers le temple central, devant un tas de pierres de taille qui devait jadis constituer un perron. De là, vous gravissez un squelette d'escalier abrupt recouvert par de la terre poussiéreuse. Au sommet, sur une espèce de terrasse en dalles lézardées parsemées d'herbe sauvage, votre Compagnie s'est recroquevillée, tout en guettant les alentours. De gros blocs de pierre érodés par les intempéries entourent sa surface carrée dont les côtés mesurent une dizaine de mètres et font office de créneaux.



La situation prédominante de la terrasse lui confère une position défensive adéquate. Plusieurs fusils automatiques sont d'ailleurs déjà braqués vers l'extérieur, car, vu la végétation écrasée et le

tintamarre avec lequel votre Compagnie s'est enfuie, les Nord-Vietnamiens ne peuvent pas ignorer votre position.

Un rapide coup d'œil vous permet de reconnaître la grande silhouette de Morrow votre assistant, au milieu des petits strikers. Sa spécialisation en médecine l'a fait mander auprès des blessés étendus au centre de votre refuge de fortune.

A l'approche de la nuit, allez-vous vous joindre au surfeur blond (158), ou rester au niveau des créneaux de pierre prêt à repousser toute intrusion (246) ?

\* « *Sergent* » en vietnamien.

### 39

Lorsque vous demandez à Morrow votre assistant de vous accompagner avec son couteau dentelé, ce dernier vous répond par une grimace.

Après une hésitation, bon gré mal gré, il rampe derrière vous, mais son visage livide trahit un malaise certain ; le surfeur répugne à faire usage d'arme blanche, et cela ne va pas vous faciliter la tâche.

A mi-chemin, deux silhouettes ennemies se découpent clairement derrière de larges feuilles ; ce sont des Montagnards qui ont choisi le mauvais camp. Sous le regard anxieux de vos strikers qui vous observent en retrait, vous indiquez à Morrow la marche à suivre à l'aide de gestes précis ; il devra museler le Montagnard de gauche, tandis que vous vous occuperez de celui de droite.

La suite est une angoissante reptation, parmi la végétation en décomposition et les insectes galopants. Plusieurs minutes sont nécessaires avant de pouvoir vous positionner pile en contrebas de votre cible, dans un silence religieux.

Vos pulsations cardiaques résonnant dans tout votre corps, vous procédez au dernier décompte sur vos doigts devant Morrow qui tremble comme une feuille. A zéro, vous vous détendez comme un ressort, et accomplissez votre funeste dessein d'un geste sans bavure.

Mais, à côté de vous, il en va autrement ; Morrow a probablement manqué son geste initial, et est parti dans une bruyante empoignade.

Si vous possédez l'aptitude <Réflexes ultra-rapides> allez au 70. Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le 163.

### 40

Sans la présence de Dam, vous êtes beaucoup moins au fait des bruits de la jungle ; ce que vous assimilez à un volatile n'est qu'un petit singe qui gigote haut dans les arbres. Vous l'observez, vous demandant quelle peut être son occupation à cette hauteur, lorsqu'une balle vous cueille en pleine tête. Vous avez fait le mauvais choix à un moment clé de l'aventure. Le seul point positif est que vous n'avez pas souffert, mais c'est un motif de satisfaction bien mince...

### 41

Vous vidant de votre sang, à bout de forces, vous finissez par perdre connaissance.

Vos paupières se ré-ouvrent après un temps indéterminé, sur le lac scintillant de mille feux. La vision d'un attroupement d'indigènes autour de vous indique que vous n'êtes pas au paradis ; vous reposez à même le sol, à l'ombre d'un palmier, un linge humide sur le front.

A une dizaine de mètres devant vous git le corps de Tho, transpercé de lances qui sont restées plantées dans le sol à la verticale. Ce funeste tableau ne vous inspire aucune empathie.

Rendez-vous au 313.

### 42

Dans la lumière tamisée du soir, des strikers retardataires se glissent parmi les racines noueuses qui ont pris possession du temple ancien, et débarquent au compte-goutte sur votre plateforme.

Après les avoir identifiés et vous être assuré qu'il ne s'agit pas de scélérats ayant revêtu les uniformes de votre Compagnie, vous les laissez s'installer au centre de périmètre, souvent avec des blessés à déposer.

Mais il fait bientôt totalement nuit, et aucune lumière ne filtre depuis votre périmètre, de peur de révéler votre position.

A la réflexion, vous pensez que c'est peine perdue car, vu le raffut avec lequel toute votre Compagnie a occupé le vestige de terrasse qui constitue votre point de ralliement, les Nord-Vietnamiens ont eu tout le loisir de repérer votre emplacement. Cet état de fait attise d'ailleurs votre anxiété : pourquoi n'attaquent-ils pas ?

Après plusieurs heures d'attente sans sommeil, allez au **218**.

#### 43

D'une voix saccadée mais rassurante, Bandonill vous annonce que les commandos sont maintenant saufs, et que l'aviation américaine va pouvoir terminer le travail, en ciblant les colonnes de fumée existantes.

En effet, peu de temps après, les paroles du Sergent-chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie se vérifient, avec le passage de plusieurs jets en rase-motte qui font trembler les arbres de toutes leurs feuilles. C'est ensuite le sol qui frémit, sous l'impact de puissantes explosions.

Une demi-heure plus tard, vos hommes avancés repèrent des trainards ennemis, isolés, peu armés et visiblement déboussolés. Les Montagnards ont tôt fait de les contourner et de les capturer sans coup férir.

Sachant les SOG en sécurité, et fort de vos prisonniers en guise de trophées, vous estimez que votre mission s'arrête là, après en avoir informé Bandonill ; ce dernier acquiesce et vous donne son blanc-seing pour décrocher et revenir à la base.

Allez au **461** pour dresser un bilan de votre aventure.

#### 44

Vous prenez avec vous une poignée de strikers, ainsi que Tho le jeune interprète, qui se chargera de transmettre par chuchotements les instructions dans la nuit noire. Consigne est donnée de tenir la position jusqu'à la fin de la nuit, dans l'espoir de pouvoir décamper aux premières lueurs de l'aube.

Pour faire avorter toute velléité Nord-vietnamienne, vous rassemblez toutes les mines Claymore disponibles et les disposez à intervalles réguliers le long de la pente, jadis un escalier, qui mène à votre plateforme dallée.

Dans la nuit couleur encre, à tâtons, l'exercice se révèle hautement périlleux car le moindre faux pas peut provoquer une chute de hauteur inconnue dans des ténèbres rocailleuses. Seul le sang-froid exemplaire de vos hommes permet de s'acquitter de la mission, et chacun regagne la sécurité du centre du périmètre.

La suite de la nuit se passe dans une angoisse insoutenable, mais l'assaut redouté ne vient pas. Allez au **218**.

#### 45

Vous inspectez les murs formant un large cercle autour de vous, tandis que Tho le jeune interprète fait de même, à l'opposé de vous. Vous ne remarquez rien, excepté un agencement approximatif des blocs de pierre, qui crée parfois d'importants espacements.

Morrow est prostré, les mains enferrant son visage, et n'a pas l'énergie pour entreprendre quoi que ce soit. Quant à Dam l'éclaireur, il se plaint de l'odeur intenable, et fait les cent pas, cherchant à détecter le moindre danger.

Tout-à-coup, tout l'édifice s'ébranle, et Dam se met à hurler dans son anglais rudimentaire : « Sol monte haut là-bas ! », tout en désignant la salle précédente qui s'était mue en trappe mortelle. Mais vous ne pouvez pas assister au spectacle : terrorisé, n'en croyant pas les signaux que vous

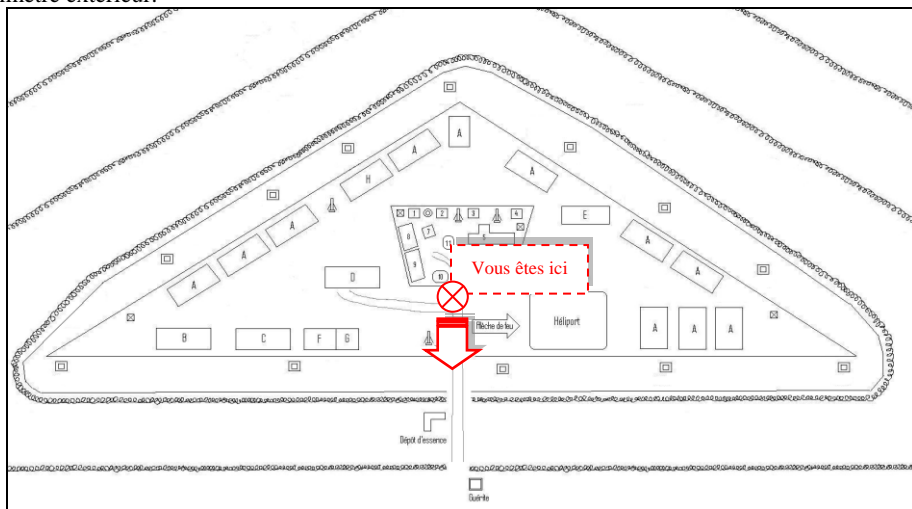
envoient vos sens, vous venez de réaliser que plusieurs paires de mains, sorties de l'autre côté du mur, vous enserrant les poignets contre la paroi de pierre.

Possédez-vous la capacité <Force herculéenne> (458) ou non (220) ?

#### 46

Vous vous précipitez dans la tranchée qui constitue le dernier rideau défensif ; la limite du périmètre intérieur. Cherchant des silhouettes familières, vous croisez Mason, le robuste Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, lui-même accompagné d'un Nung. Peu bavard, votre compatriote se contente de serrer les dents, et de lâcher quelques rafales vers des ombres suspectes s'immisçant entre les baraquements du périmètre extérieur.

Lorsque la vue semble dégagée de toute menace, Mason, flanqué du Nung, décide de s'avancer, suivant l'allée unique du camp, menant au portail principal, et au parapet de la barrière défensive du périmètre extérieur.



Entrenez-vous de le suivre (432), ou, dans la même direction, jouxtant l'allée centrale, allez-vous vous arrêter au niveau de la « flèche de feu » où s'affairent déjà plusieurs LLDB (448) ?

#### 47

A l'autre bout du combiné, c'est Leusink, le Sergent-Chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie. Dès l'annonce hier soir dans le camp de vos tribulations, le vieux baroudeur bardé de cicatrices n'a attendu aucun feu vert pour lancer sa Compagnie dans la jungle nocturne et se porter à votre secours. Bravant l'ennemi et les ordres du Capitaine Daniel l'exhortant à la prudence et la retenue, Leusink a foncé tête baissée, à marche forcée, vers le Cambodge. A la limite de la frontière, au détour d'une piste sinueuse il vous annonce que des hélicoptères de la Cavalerie aéroportée sont également en route. Puis, il vous interpelle par votre nom, comme à son habitude, et vous explique la marche à suivre :

« - Balance des fumigènes jaunes. Les hélicos qui devraient graviter dans ton coin vont nous indiquer ta position. On va alors te dire quelle direction prendre pour rejoindre nos coordonnées. De notre côté, on va se prévoir des trouées dans la jungle pour que les hélicos puissent hisser tes *peanuts*\* avec un treuil. Ensuite on repartira ensemble. Tu me devras un sacré paquet de coups de boire ! »

Laisant derrière vous le temple maudit et ses mystères, la suite se passa comme le vieux Sergent Leusink l'avait prédite ; sans anicroche, les Nord-Vietnamiens s'étant subitement désintéressés du sort de votre Compagnie.

Les retrouvailles avec la 2<sup>ème</sup> Compagnie de l'indomptable Sergent-Chef furent plus que chaleureuses, et vous avez des larmes de joie dans les yeux lorsque, après avoir effectué leur jonction, les deux Compagnies rentrent au bercail (51).

*\* Nom de code pour les blessés au combat*

#### 48

A l'approche de la porte voûtée prête à s'écrouler, Dam le *pointman* a un mouvement de recul. Des miasmes parviennent jusqu'à vous et provoquent chez l'éclaireur de petite taille une grimace de dégoût, pendant qu'il dirige le faisceau d'une lampe torche vers un orifice dans le mur opposé. Tendant le cou, juste derrière lui, vous remarquez que le sol en pierre est constellé de tâches brunies. Lorsque Dam finit par s'engager à pas de velours dans l'obscurité, vous l'entendez marmonner : « Danger ici, je le sens ».

Si vous possédez la faculté « Nyctalope », allez au 359. Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le 16.

#### 49

Après le tintamarre provoqué par la fusillade, au lieu de se calmer, la jungle toute entière semble se réveiller : plusieurs clameurs montent depuis toutes les directions. Ce n'est plus un groupe de sauvages que vous allez devoir affronter dans la nuit, mais toute une tribu.

La seule échappatoire étant la fuite, entreprenez-vous de rallier l'entrée du temple pour ensuite vous fondre dans la jungle (268), ou choisissez-vous une cachette peu éloignée, en l'occurrence un imposant autel de pierre au sommet duquel vous pouvez vous plaquer (467) ?

#### 50

Vos journées sont réglées comme du papier à musique, mais n'en sont pas moins harassantes, car vous ne vous accordez aucun répit ; vous alternez les exercices de tir, la maintenance des infrastructures du camp, et surtout ... les gardes de nuit.

Quand enfin vous avez l'occasion de regagner vos pénates, vous vous effondrez comme une masse et sombrez rapidement dans les bras de Morphée, quelle que soit l'heure de la journée, et faisant abstraction de l'agitation coutumière qui règne dans le camp. Ni les cris des enfants joueurs, ni les voix aigües et belliqueuses des strikers, ni même le bruit de fond constitué par le ronronnement perpétuel du générateur de 10 kW qui approvisionne le camp en électricité ne troublent votre irrésistible besoin de sommeil.

A l'aube d'un jour nouveau, vous pouvez vaquer à votre séance de tir prévue (122), ou décider de faire un détour par le bunker de communications tenu par le Sergent-Radio Collins (439).

#### 51

Pendant que le soleil se lève, la vue familière de la piste précédant la colline du camp est synonyme de fin de cauchemar. Cette fin, vous la vivez à demi-conscient, comme si vous étiez le spectateur passif de votre propre vie. Des images fugaces défilent devant vous ; le regard lointain de ceux qui ont frôlé la mort, qui habite désormais vos strikers, l'arrivée au camp dans un silence pesant, le regard noir du Capitaine Daniel, les infirmiers du Sergent-Chef Linden qui se ruent avec des civières pour emporter les blessés dépenaillés de votre Compagnie.

Arrivé dans vos baraquements, vous jetez votre uniforme maculé de terre d'un geste rageur, et vous plongez votre tête sous une douche chaude. Malgré le souvenir douloureux des Montagnards

que vous avez perdus, pour la première fois depuis 24 heures, un sourire vient de poindre aux commissures de vos lèvres.

Allez au **403**.

## 52

Vous ajustez plusieurs assaillants, dont certains se couchent sous l'effet de vos balles. Hélas, dans l'obscurité, une grenade atterrit devant votre abri, et vous crible d'éclats. Horrifié, Mason se penche sur vous, et tente de vous soigner du mieux qu'il peut. Mais vos malheurs ne s'arrêtent pas là car, pendant ce temps, l'ennemi déborde votre abri de fortune, et une deuxième grenade dégringole au fond de votre position. Cette fois c'en est fait de vous...

## 53

Lorsque vous signifiez à Kovco la raison de votre présence, son faciès nonchalant change du tout au tout ; le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie s'emporte immédiatement, et vous demande de quitter les lieux avec véhémence.

Comme vous ne reculez pas, mais, au contraire, réitérez vos accusations, Kovco fait un geste brusque, comme s'il s'apprêtait à empoigner son arme de poing. Tout se passe très vite.

En un éclair, vous pouvez tenter de le ceinturer avant qu'il ne braque son arme sur vous (**134**) ou ne pas broncher (**438**) ?

## 54

Vos compagnons rechignent devant cette idée, et Morrow vous fait comprendre que si vous tenez à prendre cette initiative, vous devez montrer l'exemple.

Vous vous retrouvez donc à ramper dans l'herbe qui s'est insinuée à travers les dalles inondées par les intempéries, suivi à distance par vos trois compagnons d'arme. Tout-à-coup, l'un d'entre eux manque cruellement de discrétion – vous jureriez presque que c'est volontaire – et ses gestes lourds font craquer des branchages. Malgré le grondement continu de la pluie, ces sons anormaux alertent les deux sentinelles... qui ouvrent instinctivement le feu sur vos trois compagnons, sans même chercher à savoir qui se trouve en face. Une fusillade s'engage alors dans l'obscurité, à laquelle vous participez pour couvrir vos compagnons.

Avec la pluie et la noirceur de la nuit qui s'installe, vous ne discernez pas grand-chose, si ce n'est que les sentinelles ennemies sont rejointes par les sapeurs Nord-vietnamiens qui s'étaient infiltrés à l'intérieur. Au bout d'un moment, la fusillade s'équilibre, baisse d'intensité, puis se résume à des tirs sporadiques.

Mais un coup de théâtre bouleverse la situation lorsque Morrow hurle à votre intention : « Merde, des salauds nous prennent à revers ! On est dans la merde ! », suivi d'un cri de douleur aigu. C'est la voix de Dam. Votre assistant blond prend alors la parole pour commenter en direct, d'une voix de stentor : « Dam vient de se prendre une lance dans le bras, merde ! C'est quoi cette merde ? »



*Dam en bien mauvaise posture, tandis que Morrow hurle de tout son saoul.*

Allez-vous chercher à faire feu sur les nouveaux arrivants (265) ou rester concentré sur les sapeurs Nord-vietnamiens aux abords de l'édifice principal du temple (306) ?

## 55

Vos obus au phosphore provoquent en dehors du camp de formidables explosions avec des gerbes de flammes qui montent haut dans le ciel, mais ne semblent pas avoir d'impact sur le cours de la bataille.

La première ligne de défense, en bordure de périmètre extérieur du camp, se montre poreuse à certains endroits, car vous devinez autour de vous des silhouettes hostiles qui se glissent dans le camp, et vous entendez des combats rapprochés à l'arme automatique. Pressé par l'ennemi qui se fait de plus en plus entreprenant, vous demandez aux servants de placer le tube en position presque verticale, pour raccourcir la distance du tir.

Allez-vous vous obstiner à utiliser des munitions au phosphore (386) ou passer aux obus explosifs (486) ?

## 56

Le regard dans le vide, vous pénétrez dans l'espace enfumé qui sert de salle à tout faire pour vos compatriotes. Vous vous asseyez et coudoyez Morrow, votre assistant, tout aussi pensif que vous, si bien que votre repas décalé se passe dans un mutisme pesant.

L'après-midi avançant, Morrow vous quitte, précisant qu'il regagne son baraquement. Allez-vous vous joindre à lui (286) ou demeurer en ces lieux, avachi devant votre canette de bière tiède (361) ?

## 57

Vous avez juste le temps d'apercevoir des mouvements derrière ces embrasures. Dans l'instant qui suit, un carreau d'arbalète vous prend pour cible et vous manque. Vous vous défendez en ouvrant le feu à l'aveugle, tout en continuant votre course folle. Vous trébuchez sur une masse inerte et vous étendez de tout votre long. En jetant un regard en arrière, vous reconnaissez le corps de Dam d'où s'écoulent plusieurs filets de sang, transpercé par un projectile au niveau de la tête. Tho éclaire la scène sordide de sa lampe coudée et s'écrie : « C'est trop tard, Moï's\* ont tué Dam, il faut fuir ! » Décomposé, vous vous redressez aussi vite que possible et ne vous faites pas répéter deux fois ce conseil.



Après avoir noté {Dam mort} sur votre feuille d'aventures, filez au **287**.

\* « *Sauvages* » en vietnamien

## 58

Le soir venu, la tension est palpable. Le Capitaine Thu a annulé toutes les sorties, pour concentrer un maximum de moyens à l'intérieur de camp. Collins est enfermé dans son bunker des communications, en présence du Capitaine Daniel, tous deux riviés aux différents poste-émetteurs, à la fois en contact avec les postes de garde du camp, et avec l'Etat-major de la *B-Team*, prêt à envoyer des renforts aériens. Il y a de l'orage dans l'air...

Le Lieutenant Butler s'est assuré que chaque position de mortier avait suffisamment de munitions à portée, et que les servants étaient sur le qui-vive.

Une fois que la nuit a pris possession du camp, dans un silence de mort, vous ne parvenez pas à fermer l'œil, et partagez votre chambre avec Morrow votre adjoint, et Aguilar le Sergent hispanique de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, tous deux aussi nerveux que vous. Pour détendre l'atmosphère, vous engagez des paris sur le lancement ou non de l'offensive Nord-vietnamienne.

Le portoricain fume cigarette sur cigarette, mais fanfaronne pour se convaincre lui-même qu'il n'est pas anxieux :

- « *Hombre*, ils n'attaqueront pas, s'ils font ça, ils savent qu'ils vont se casser les dents. »

Morrow se veut plus fataliste : « Je te jure, s'ils veulent prendre le camp, ils le prennent, c'est qu'une question de moyens ! La question c'est juste : sont-ils prêts à payer le prix pour ça ?

- Bon allez, moi je parie qu'il se passera rien ce soir. On se calme, et on essaie de dormir un peu, lancez-vous pour abonder dans le sens d'Aguilar. »

Le Sergent hispanique s'esclaffe nerveusement, mais une explosion à mi-distance déchire l'obscurité et le fait taire subitement. Une autre la suit, vous confirmant par là-même que ce n'est pas le tonnerre d'une nuit orageuse. « Hé merde ! » s'écrie Morrow, tandis que vous vous précipitez tous trois à l'extérieur les armes à la main.

En l'espace d'une demi-douzaine de secondes, le périmètre intérieur est passé du silence monastique au tumulte le plus absolu ; Bérets verts et LLDB rejoignent leurs positions de combat dans les cris et la bousculade, tandis que des flammes commencent à lécher un baraquement du périmètre extérieur.

Avez-vous en tête de combattre dans les tranchées en première ligne (**89**), ou de servir une position de mortier dans le périmètre intérieur (**363**) ?

Morrow et Aguilar ont la ferme intention d'en découdre au plus près, donc ils ne vous suivront que si vous choisissez la première option.

## 59

D'une foulée rapide, les deux conseillers américains de la 4<sup>ème</sup> Compagnie et vous accourez devant le baraquement LLDB où un attroupement s'est formé. La 3<sup>ème</sup> Compagnie fourbue et presque au complet est félicitée par le propriétaire officiel du camp : le Capitaine Thu aux lunettes noires. Les sacs à dos sont à l'image des organismes : vidés. Mais la Compagnie n'a apparemment essuyé aucun coup de feu et rentre à la maison en un seul morceau. Dans l'euphorie générale, des bières fraîches sont allègrement distribuées par des strikers appartenant à d'autres Compagnies. Mason le taciturne, adjoint de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, décline poliment, et indique préférer une gourde d'eau fraîche. Le charismatique Capitaine Daniel est également présent pour accueillir ses hommes. Toujours proches d'eux, il multiplie les accolades et les tapes sur l'épaule. Par contre, vous notez l'absence du Sergent-Chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, l'Afro-Américain Bandonill, alors qu'il était bien avec ses strikers lors du départ. Sans doute, a-t'il satisfait un besoin pressant ou s'est-il rué sous la douche...

Rendez-vous au **487** pour savoir de quoi sera fait pour vous la semaine à venir.

## 60

Vous passez la fin d'après-midi à flâner avec les civils du camp, et à dispenser quelques cours d'anglais aux jeunes enfants.

Le soir, vous avez du temps pour vous, et le passez avec vos compatriotes au réfectoire USSF, à discuter, sur fond de musique Rock&Roll.

Ce soir en particulier, vos soucis se sont quelque peu dissipés ; vous avez bu modérément, mais suffisamment pour être habité d'une humeur badine. Allez-vous saisir l'occasion pour aller voir l'antipathique Sergent Teeter, isolé dans un coin sombre, avec qui vous n'avez jamais eu l'occasion de converser vraiment depuis votre arrivée au camp (338) ou décidez-vous de quitter ces lieux aux effluves d'alcool pour rendre une visite au Sergent-radio Collins, dans son bunker des communications (232) ?

## 61

Vous décidez alors d'utiliser vos forces à l'économie. Restant immobile et tous vos sens en alerte, vous réagissez en donnant des séries de coups de pieds tout autour de vous, dès que le moindre bruit de déplacement se manifeste chez ces maudites bestioles qui vous cernent. Cela semble fonctionner, car la fréquence de leurs sorties diminue ; du moins les prédateurs se lassent, et préfèrent sans doute attendre que vous cédiez à la fatigue avant de vous dévorer en toute tranquillité.

D'ailleurs, c'est le triste sort qui vous attend... à moins que... (233).

## 62

Votre troupe réagit tout de suite à vos directives et bifurque dans la jungle épaisse comme un seul homme. Vous avancez en milieu de colonne, flanqué du porteur de la radio, et de votre 'garde rapprochée'. Morrow, sentant la proximité du combat n'est pas bavard, et se concentre sur les pas du striker qui le précède. Dam l'éclaireur est fidèle à son habitude, impavide devant la perspective d'un affrontement avec l'ennemi. Les sentiments de Tho, derrière vous dans la file, sont plus durs à jauger ; l'apparence du jeune traducteur, tête nue, veste ouverte, laisse penser à une apparente décontraction alors que vous êtes persuadé qu'il n'en est rien.

Rejoignez le 345.

## 63

Vous pénétrez dans le réduit où avait coutume de dormir Kovco, mais l'endroit est déjà occupé, si bien qu'il n'y a plus la place d'entrer. Le Lieutenant Butler orchestre une fouille exécutée par le Sergent-chef afro-américain Bandonill, assisté de Nungs. Vous vous demandez ce que ces deux là font ensemble, et croisez le regard de fouine du Lieutenant, qui vous toise de sa grande taille. Mais, pour la première fois, ses yeux inquisiteurs vous paraissent sympathiques, car vous avez en ce moment la conviction que Butler est de votre côté, et qu'il ne ménage pas ses efforts dans un seul but : retrouver Kovco le félon.

Après le passage des deux bérets verts, vous êtes persuadé qu'il ne restera aucun indice, donc vous décidez de regagner le lieu de regroupement des USSF : l'espace-détente (144).

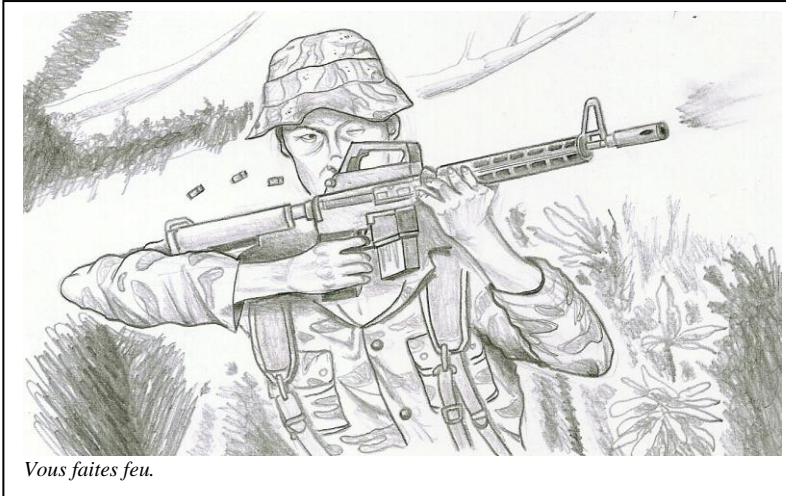
## 64

Vous mettez le feu aux différents cylindres constituant la pointe de la flèche amovible, et attendez, à l'abri d'une position de combat. Comme les échos de fusillade se font de plus en plus proches, les LLDB s'apprentent à défendre chèrement les environs de la flèche de feu.

Puis vient la délivrance (385).

65

Quelles que soient vos aptitudes au tir, un rideau de végétation inégale fait écran, et votre vue est brouillée par des contrastes de lumière. Tentant de deviner la position exacte de votre cible, vous visez le centre d'une masse sombre, et videz un demi-chargeur.



Kovco s'allonge, mais impossible de prédire si vos balles ont fait mouche. Dam, de son côté, exulte, car il est certain d'avoir abattu sa cible, en la personne de Teeter.

Pendant que vous cherchez à neutraliser définitivement Kovco, attentif au moindre mouvement qui pourrait trahir sa position, Dam a fait volte-face... et, comme s'il était devenu subitement fou, mitraille au jugé, dans la direction opposée aux deux cibles.

Vous vous retournez tout de suite (178) ou vous faites abstraction du comportement insensé de votre compagnon d'arme, préférant vous focaliser sur Kovco (297) ?

66

En cette fraîche matinée, vous passez entre les mains du Sergent adjoint de la 2<sup>ème</sup> Compagnie : Aguilar, spécialiste en armes légères. Aucune arme en circulation n'a de secret pour le Sergent portoricain. Ce petit gabarit et fumeur impénitent parvient à garder la santé par des exercices réguliers qui lui permettent de rester affuté, tout en muscles secs. Vous le distinguez également par sa coiffure hirsute, taillée au couteau, dont la longueur serait loin d'être réglementaire dans l'Armée classique. Sa tignasse est systématiquement enserrée d'un foulard de camouflage bariolé, comme pour accentuer son côté rebelle.

En dépit de son apparence peu conformiste, le Sergent hispanique est un excellent professionnel, doublé d'un bon vivant. A l'entrée du bunker des armes dont il est le gardien des clés, il s'apprête à vous distiller une leçon d'armes, à vous et votre Compagnie, au moment où son *talkie-walkie* l'informe du retour proche de la 3<sup>ème</sup> Compagnie après une patrouille. Eternel provocateur, Aguilar commente la nouvelle ironiquement : « Ils sont toujours en vadrouille ceux-là. Ils font un concours avec la 4<sup>ème</sup> Compagnie, ou ils sont payés en fonction du nombre de sorties ? En tout cas, *amigo*, moi ça va pas m'empêcher de faire ma séance de tir. »

Allez-vous laisser vos hommes avec le Sergent hispanique, et accourir au TOC (centre tactique) pour préparer le retour de la 3<sup>ème</sup> Compagnie (439) ?

Si vous préférez ne pas modifier votre emploi du temps, vous et votre Compagnie emboîtez le pas d'Aguilar. Allez-vous lui suggérer un entraînement au pas de tir (122) ou une séance axée sur la mine Claymore (271) ?

### 67

Pour découvrir celui qui se cache derrière les morts suspects qui touchent les Montagnards de votre camp, vous devez disposer des indices {Frères} et {Matte}. Faites la somme des deux nombres opposés aux indices, et rendez-vous au numéro résultant.

Si vous ignorez la teneur de ces indices, retournez au numéro de paragraphe d'où vous venez.

### 68

Vous n'avez que quelques fractions de secondes pour réagir, avant que vos forces ne cèdent face à votre propre poids, qui vous entraînera aux tréfonds d'un piège fatal.

A la seule force de vos bras, vous parvenez à hisser votre buste au niveau de l'escalier, d'une violente impulsion.



Au mépris du danger, Morrow vous attrape alors par les aisselles et vous tire définitivement d'embaras.

Cette fois, ayant frôlé la mort, et tremblant encore de tous vos membres, vous ne vous faites pas prier pour rebrousser chemin (273).

### 69

Vous prenez une profonde inspiration, avant de vous écrier : « Mais qu'est-ce qu'il te prend Kovco !? Tu es devenu complètement fou ! Arrête ça ! » Tous les regards convergent alors vers le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie. D'instinct, tout le monde comprend qui est la menace et qui est menacé, et un cercle de strikers se referme alors prudemment autour de leur responsable pour le raisonner, tandis qu'une portion des Montagnards ne bouge pas et observe la scène incrédule.

Se sentant isolé, Kovco rengaine son arme, et tente de percer l'attroupement de strikers avec des gestes nerveux. Il parvient à se frayer un passage, à force de morigéner ses hommes, mais une voix

haut-perchée l'arrête net : « Qu'est-ce qui se passe ici ? Sergent-chef Kovco, revenez ici, vous allez devoir vous expliquer ! » Le Lieutenant Butler se tient devant les baraquements de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, les bras croisés, entouré d'une poignée de Nungs déterminés. Kovco comprend à cet instant que la majorité de ses hommes est prête à se retourner contre lui, et, redoutant une avanie, il n'a pas d'autre choix que de faire volte-face.

Ce n'est qu'une question de temps, avant que le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie ne passe devant un conseil de discipline (442).

## 70

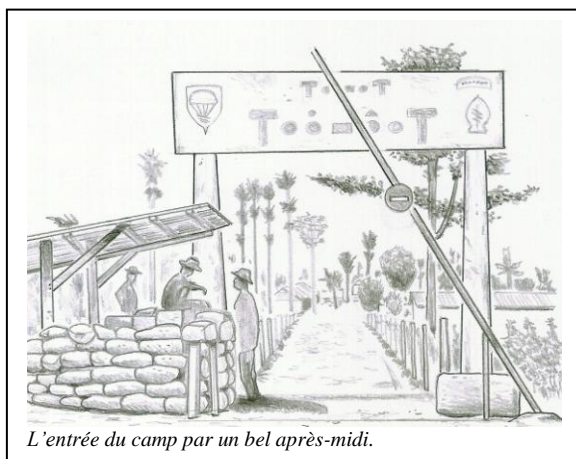
Plus vif que l'éclair, sans réfléchir, vous vous jetez sur le Montagnard renégat, en même temps que votre bras armé décrit un large cercle pour terminer sa course dans le cou du malheureux. Son sort est scellé en une fraction de seconde, et il s'effondre dans un ultime gargouillis, sous le regard confus de Morrow, ployant sous le poids de la culpabilité. Vous n'avez pas le temps de l'accabler de reproches, mais vos yeux de braise signifient à eux seuls tout le mal que vous pensez de votre assistant ; ses hésitations ont été près de vous coûter la vie.

Après vous être replié et tapi dans la végétation, vous signifiez à vos hommes le début de l'attaque d'un geste du bras.

La fusillade surprend les Montagnards rebelles, qui refluent dans la précipitation... pour se faire cueillir par vos homologues des 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Compagnie qui les ont cernés.

L'affrontement apparaît vite déséquilibré, et, après quelques minutes, les renégats jettent l'éponge (153).

## 71



*L'entrée du camp par un bel après-midi.*

En cet après-midi de Mai 1969, les événements se précipitent. A l'entrée du camp, sous le grand écriteau portant son nom, une foule de Montagnards curieux tend le cou pour mieux distinguer les strikers fourbus de retour. A leur entrée dans le périmètre extérieur ceint d'un parapet, une clameur monte, et les regards convergent vers le prisonnier, solidement entouré des deux bérets verts de la 3<sup>ème</sup> Compagnie et du LLDB qui lui est assigné. Il ne porte rien d'autre qu'un uniforme kaki cendré, et vous notez que son visage est déjà tuméfié.

Le Capitaine Daniel exulte ouvertement : « Double ration de bière glacée pour les nouveaux arrivants ! » Le Capitaine Thu, responsable Sud-vietnamien du camp, reste plus mesuré, concentré sur la suite des événements. Dévisageant l'intrus Nord-vietnamien avec un sourire carnassier, il n'ignore pas que ce sont ses hommes, les LLDB, à qui revient le 'privilege' d'interroger le captif.

Les mains liées derrière le dos, le prisonnier est très vite conduit dans le quartier des LLDB. En plus de ces derniers, les cadres américains se sont eux-aussi engouffrés dans le local de sinistre réputation : le Capitaine Daniel, flanqué de son adjoint ; l'aigri Lieutenant Butler. Les bérets verts de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, à l'origine de ce trophée, sont également autorisés à pénétrer dans l'ancre des LLDB : le Sergent-chef afro-américain Bandonill, suivi du robuste Sergent Mason.

Si le nom {\_Mason\_} est inscrit sur votre feuille d'aventures, vous pouvez compter sur l'amitié qui vous lie et aller au **222**.

Si votre feuille d'aventures contient le nom {\_Dam\_}, et que c'est la relation privilégiée que vous avez avec l'éclaireur que vous souhaitez faire jouer, allez au **480**.

Par défaut, dirigez-vous vers le **216**.

## 72

A votre deuxième essai, vous parvenez à ouvrir la mallette, devant les yeux médusés de vos compatriotes. Il fallait en effet compter le nombre de ronds. Par exemple, « 666 » donne 3 car il contient 3 ronds.

Mason, le trapu assistant de Bandonill est hilare, lui qui est habituellement réservé, et il est bientôt suivi par les autres spectateurs. Seul le Sergent-chef afro-américain reste muet, avant de consentir à lâcher un sourire, puis de s'avouer vaincu : « Bravo, t'es un chef. La classe. Je sais pas comment t'as résolu le truc, mais je dois avouer que tu m'as étonné. Ca me fait mal de te donner l'argent récolté jusque là mais tu l'as mérité. » Bandonill vous tend une liasse imposante de billets. Vous comptez 125 \$ au total (à inscrire sur votre feuille d'aventures). Comme il n'y a pas vraiment d'endroit sécurisé dans ce camp, la cachette la plus sûre reste le fond d'une de vos poches pectorales, maintenue fermée par un bouton.

Ce succès vous met de bonne humeur pour le reste de la soirée (**473**).

## 73

Vous sondez le sol poussiéreux à l'aide de votre crosse avant d'oser y poser le pied. Puis votre œil navigue entre le plafond et vos compagnons au visage blême. Vous redoutez deux effets dévastateurs : le plafond qui s'abat, et le sol qui se dérobe. Mais vous soupçonnez vite le deuxième effet ; au milieu de la salle, mêlée avec la poussière, vous retrouvez des traces de sang frais, comme si elles avaient dégouliné vers une ligne droite qui séparait la pièce dans le sens de la longueur. Et en effet, après avoir balayé le sol de vos bottes, une profonde fente coupe la salle en deux. Aussitôt, vous oubliez toute consigne de discrétion pour crier à vos équipiers : « Vite, longez les murs, le milieu me semble pas stable, c'est dangereux. »

Après une période de sueurs froides passées à longer la paroi, vous arrivez à hauteur du lourd rondin suspendu à une corde, précédant la porte de bois (**213**).

## 74

La chaleur se fait plus oppressante, au fur et à mesure que le soleil monte dans le ciel azur immaculé, dénué de tout nuage.

Profitant du moindre coin d'ombre, vous écoutez le Sergent Mason vous livrer le secret de fabrication des sacs de sable compacts, qui constitueront un solide revêtement pour un bunker muni de mitrailleuses, à la limite du périmètre extérieur. Un bon sac de sable, qui n'a de sable que le nom, est empli d'une terre préalablement humidifiée, de telle sorte qu'il puisse facilement adopter une forme rectangulaire. En séchant, le sac de sable prendra l'apparence d'une brique.

Vous êtes très appliqué dans l'agencement du mur, ce qui ravit votre professeur du moment. Mason l'introverti se laisse alors aller aux confidences, et vous partagez vos visions de la guerre ainsi que vos tracas personnels. Jamais vous n'aviez vu le Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie aussi prolix.

A l'issue de cette journée harassante, une solide amitié naît entre Mason et vous. Notez {\_Mason\_} sur votre feuille d'aventures.

Après une nuit reposante, vous attaquez une nouvelle journée au **431**.

## 75

Vous suivez les intrus à distance et à pas de velours. Après quelques émotions fortes, lorsqu'une salve d'obus de mortier vous encadre et manque de vous faire éclater les tympans, vous parvenez enfin à placer les sapeurs dans votre ligne de mire. Ces derniers s'affairent à placer des explosifs à la base du bunker de communication, reconnaissable à ses grandes antennes. De plusieurs rafales bien ajustées, vous couchez ces trois cibles statiques, puis, toujours concentré, vous vous hâtez de recharger votre arme. C'est à ce moment qu'un frémissement attire votre attention derrière vous. Le temps que vous tourniez la tête, vous devinez du coin de l'œil une présence qui vous a suivi durant votre parcours, s'est rapprochée insidieusement, et pointe maintenant une arme vers vous.

Possédez vous le talent <Réflexes ultra-rapides> (207) ou non (391) ?

## 76

Avant d'entreprendre votre tâche morbide, vous déchirez votre treillis, pour en extraire deux morceaux de tissu que vous enfoncez dans vos narines. Vous déplaçant en canard, vous faites craquer des os humains, tandis que vos mains fourragent parmi des lambeaux de chairs baignant dans un cloaque visqueux, des amoncellements de chiffons qui furent naguère des uniformes, des fémurs. Près des bords, vous en saisissez un de belle taille. Il vous intrigue car, au toucher, il semblerait que le cartilage ait été proprement nettoyé de toute chair. « Probablement la vermine », songez-vous.

Allez-vous vous concentrer sur les haillons (24) ou les corps de vos malheureux prédécesseurs (132) ?

## 77

Vous ordonnez aux deux Nungs de déclencher des tirs en direction de l'attaque principale, c'est-à-dire la source des échos d'une fusillade nourrie.

Mais quelles munitions allez-vous utiliser ?

- Des obus au phosphore en tir de contre-batterie (114).
- Des obus éclairants, dont une charge à l'arrière de l'obus libère avant l'impact un feu d'artifice au magnésium, freiné dans sa descente par un parachute (152).
- Des obus explosifs, dont le shrapnel peut s'avérer particulièrement meurtrier (484).

## 78

En quelques enjambées, vous parvenez à la hauteur du Conseiller de la 2<sup>nd</sup>e Compagnie : le Sergent-Chef Leusink. Il vous lance son regard imperturbable. Plus rien ne peut surprendre ce dur-à-cuir, incurable baroudeur, qui a rempli pour son troisième tour au Vietnam. Il est sans conteste le plus âgé des conseillers américains, et une large cicatrice à sa joue droite impose le respect, témoin d'un éclat passé un peu près qui manqua de lui arracher la vie.

Vous vous risquez à lui demander son avis sur les affaires qui tourmentent la vie du camp. Il crispe sa mâchoire carrée et mal rasée avant de vous répondre docement : « Ca pue ces histoires. C'est pas notre boulot de faire la police dans le camp et de régler ça. Il serait temps que Daniel mette au pas ces *loosers* de LLDB. »

En quelques mots, l'irascible Sergent-Chef vous a rappelé abruptement deux de ses principes : faire fi de la hiérarchie et un mépris sans borne pour ses alliés imposés : les LLDB. Leusink fait partie de ceux qui se plaisent à les affubler du sobriquet : *Lousy Little Dirty Bugouts* (Sales petits pouilleux de lâcheurs).

Sans attendre que vous réagissiez à ses propos peu flatteurs, le Sergent-Chef trace sa route. Du coin de l'œil, vous remarquez que le Lieutenant Butler, resté debout à l'entrée de l'espace détente n'a rien manqué de la scène.

Vous pouvez vous approcher de lui (437) ou regagner vos modestes pénates avant de commencer votre journée de labeur (9).

## 79

Accompagné de plusieurs strikers de votre Compagnie, vous ratissez plusieurs édifices du périmètre extérieur, sans résultat. Lorsque vous regagnez le périmètre intérieur, Aguilar, le Sergent hispanique de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, vous hèle, pour vous prendre à témoin. Tirant plusieurs bouffées de sa cigarette, il vous attire dans les chambrées USSF, et plus particulièrement l'espace réservé à Teeter, le Sergent bourru de la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Une trappe a été mise à jour, sous le sommier, et révèle un attirail militaire florissant. L'expert en armes légères qu'est Aguilar en reste béat d'admiration, comme un enfant devant un rayon de jouets :

- « Tu as vu ça *muchacho* ? Des armes comme ça, c'est très dur d'en trouver, il y a des mitraillettes tchèques, ...ici ce sont des chinoises, avec tous les accessoires et munitions qui vont avec... Et encore, ce salaud de Teeter a eu le temps d'en rafler une bonne partie ; on voit pas tout là. »

Vous êtes partagé entre la surprise et une extrême confusion : « Ce 'salaud' ? Pourquoi ? Il a fait quoi ?

- *Madre de Dios*, t'es pas au courant ? Teeter était de mèche avec son chef, Kovco. Visiblement, c'est lui qui l'a aidé à s'évader, et ils se sont cassés tous les deux ensemble. »

A la réflexion, vous n'avez jamais pu supporter le caractère de cet ancien *biker* ; renfrogné, à la fois imbuvable, et porté sur la bouteille. Mais la gravité des actes qu'il a commis, avec l'appui de son chef, vous dépasse complètement. Pourquoi Kovco et Teeter ont-ils ôté toutes ces vies, compromettant à jamais leur carrière ? Quelle cause peut mériter de passer devant le code d'honneur des bérets verts, et réduit à néant tous les efforts consentis à rejoindre cette élite de l'Armée ?

Ces questions restent encore pour vous sans réponse lorsque l'ensemble de la *A-team* est convoquée dans le réfectoire USSF (144).

## 80

Vous longez la haute structure de forme vaguement cylindrique, mais sans ouverture visible. La pluie et le vent ont gommé les traits de sculptures incrustées dans les murs, sensées représenter des visages humains. Mais cette tour qui occupe un coin du complexe se fait dépasser en hauteur par l'édifice central, qui projette son ombre menaçante sur tout un côté du temple.

Rendu nerveux par cette atmosphère oppressante, allez-vous envoyer Dam en éclaireur (201), ou continuez-vous à progresser groupés et à tâtons (5) ?

## 81

L'Américain de 38 ans, ayant l'insigne honneur d'être le béret vert le plus âgé de ce camp, accepte avec plaisir de faire une partie de fléchettes avec vous. Sa grande expérience au sein des forces spéciales, comme en témoigne sa large cicatrice sur la joue droite, impose le respect de la part de ses pairs. Ici, Leusink est comme chez lui ; il en a vu d'autres et il ne craint personne pas même le Capitaine Daniel, et encore moins son jeune subordonné qu'il méprise : le Lieutenant Butler.

Mais avec vous, le Sergent-chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie se montre attentionné et courtois. Tout en déroulant la partie de fléchettes que Leusink maîtrise de bout en bout, au fil d'échanges sur le ton de la plaisanterie, vous vous trouvez tous deux des points communs, tels la simplicité et l'esprit de corps.

Le courant passe tellement bien entre vous deux que vous remettez deux nouvelles parties. Le vieux Sergent-chef les remporte haut la main, toujours dans l'alacrité. Mais, si vous avez perdu le jeu, vous avez gagné une solide amitié en apprenant à connaître le bourru Sergent-Chef Leusink. Notez { \_Leusink } sur votre feuille d'aventures.

Rendez-vous au 473.



## 82

Ayant le sens du devoir, et conscient des enjeux, vos strikers disciplinés n'ont pas besoin de vos encouragements pour allonger la foulée ; ils progressent au mieux, en dépit de l'épaisseur de la jungle, et les moins endurants, dont Khoat (le LLDB) fait partie, se retrouvent naturellement peu à peu relégués en fin de colonne (100).

## 83

En début de soirée, alors que l'air se refroidit, et que le ciel s'obscurcit, le charismatique Capitaine Daniel fait réunir au réfectoire tous les hommes de son équipe disponibles dans les environs.

Il prend la parole d'un ton solennel dont il a le secret, vous rappelle que la 3<sup>ème</sup> Compagnie est parvenue à ramener un prisonnier Nord-vietnamien au camp, la félicite au passage, et vous adresse à tous un topo sur les conclusions de l'interrogatoire mené par les LLDB : « Pour le moment, c'est pas concluant ; la seule information qui en est ressortie, c'est que les Viets auraient une base au beau milieu de la jungle, dans un vieux temple. Ça ressemble à un mauvais film, et je vois pas trop pourquoi le prisonnier aurait lâché cette info, et uniquement celle-là. »

Vous profitez de la première pause dans le discours de votre supérieur pour aborder la question du traitement du prisonnier, jugeant que le supplice de la cage de fer en plein soleil est trop cruel. Vous êtes aussitôt rejoint par le vieux Sergent-Chef Leusink, conseiller de la 2<sup>ème</sup> Compagnie : « C'est vrai quoi ! Ces LLDB sont vraiment des barbares. On aimerait qu'ils soient aussi énergiques quand il s'agit de se battre contre des Viets armés ! »

Prenant bonne note, le Capitaine Daniel promet de faire jouer de son influence auprès du Capitaine Thu pour mettre fin à ce traitement inhumain.

Cette journée mouvementée se termine dans le calme et vous entamez une nouvelle journée au **280**.

## 84

Vous prenez un dîner copieux avec les Montagnards de votre Compagnie, autour d'un feu de camp, dans le périmètre extérieur. Avec le temps, vous avez appris à savourer le met local : la viande de singe grillée.

Puis, toujours autour du feu dont les braises sont restées incandescentes, une partie de poker endiablée met fin à la journée à la lueur du crépuscule.

La chance de Tho l'interprète est insolente. Il ne faut pas se fier à son apparence de jeune écolier modèle, avec sa frange qui délimite ses cheveux en un contour régulier de la forme d'un bol. A l'intérieur, le fantasque interprète bouillonne, et il clame sa victoire au poker haut-et-fort devant ses adversaires dépités. Le sourire du Sergent Morrow, le surfeur blond, s'est évanoui, au profit de commentaires potaches : « Merde, il a trop de chance ! C'est carrément louche ; tu m'étonnes qu'il soit toujours célibataire celui-là. »

Après une nuit de sommeil méritée, vous entamez une nouvelle journée au **280**.

## 85

Bon gré mal gré, Dam reprend sa progression à pas de velours, sous des trombes d'eau, et sans distinguer à plus de deux marches devant lui. Vous le suivez à distance respectable, discernant à peine les contours de sa silhouette frêle. Tout-à-coup, dans un grand bruit sec, vous voyez avec horreur la petite silhouette disparaître, en même temps qu'un hurlement désespéré résonne jusqu'à s'évanouir dans des profondeurs insondables.

L'estomac contracté, vous avalez la demi-douzaine de marches qui vous séparaient de l'infortuné *pointman*, jusqu'à deviner une trappe noire encre. Non seulement vous venez de perdre un précieux guerrier doublé d'un ami, mais vous cristallisez la rancœur des deux autres rescapés. Morrow, à la limite de l'insubordination, le visage dégoulinant de pluie, ne se prive pas de vous le faire savoir : « Tu fais chier ! C'est ta faute tout ça, uniquement ta faute. Si tu gagnes une médaille,

tu pourras te la foutre au cul. » Abattu par le remords, vous n'avez pas la force de relever l'offense. Notez {Dam mort} sur votre feuille d'aventures et, la mort dans l'âme, vous redescendez l'escalier (273).

## 86

Tho, le jeune interprète au visage d'ange, ouvre la marche, et vous êtes le suivant dans la longue file indienne qui s'étend sur une centaine de mètres. Votre regard glisse par hasard sur les bottillons de Tho... qui happent involontairement un fil tendu au niveau du sol. Le temps vient de se figer, et, pétrifié, impuissant, vous n'avez pas la force d'hurler, vous en remettant au destin...

Une explosion sèche retentit, dans un nuage blanc. Vous vous plaquez au sol, après-coup, trop tard. Vous êtes d'ailleurs inconsciemment surpris d'avoir pu réaliser ce geste...

Tho est là, devant vous, encore debout. Il a la moitié de son treillis maculé d'une poudre blanche. Vous êtes encore sous le coup de la surprise, tandis que les strikers rapploquent prestement, et se massent autour de l'interprète. C'est Morrow, votre assistant blond, qui éructe le premier : « Qu'est-ce que c'est que ces conneries ?! » Tho, la victime, pose une question en vietnamien, devant ressembler à « Qui a fait ça ? ».

Comprenant enfin ce qu'il vient de se passer, vous poussez un long soupir de soulagement. L'interprète espiègle vient d'être l'objet d'une mauvaise plaisanterie : un fil relié à une grenade à plâtre. Parmi le contingent de strikers intrigués, Dam, l'éclaireur, est hilare, trahissant par là-même qu'il est l'auteur de ce canular. Mais, s'attirant un regard noir de la part des deux bérets verts, il se dédouane comme il peut dans un anglais exécrationnel : « Ça être comme vraie guerre avec pièges, c'est bien entraîner. »

Après vous être remis de vos émotions, vous atteignez le périmètre extérieur du camp, aux côtés de l'éclaireur roublard (136).

## 87

D'un geste prompt, vous ajustez votre Smith & Wesson en direction du sol, juste devant Kovco. Votre coup de feu résonne dans tout le camp, et vous obtenez l'effet escompté en stoppant net votre cible. Mais la suite vous prend de court ; Kovco pivote brutalement, sans que vous vous y attendiez et réplique avec une arme à feu, comme si son existence était menacée. Vous vous écroulez, vous tenant instinctivement l'épaule, atteint par une balle vous faisant l'effet d'une décharge électrique.

Dans le même temps, l'échange de coups de feu a mis tout le camp en ébullition, et le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie se retrouve entouré d'une poignée de strikers à la fois interrogatifs et prêts à faire feu également.

Butler, le Lieutenant aigri, se matérialise alors, comme par enchantement. Il met fin au charivari, en faisant arrêter Kovco, tandis que vos trois compagnons - Morrow, Dam et Tho - vous soulèvent pour vous transporter sans attendre vers le bunker des soins d'urgence.

Vous pourrez sortir de l'infirmerie dans l'après-midi, mais non sans avoir eu une belle frayeur, et, surtout, après avoir récolté un pansement cachant une plaie à l'épaule qui vous handicapera pour vos déplacements futurs. Inscrivez {blessé} sur votre feuille d'aventures.

Kovco, lui, est convoqué dans le bureau du Capitaine Daniel, après l'heure du déjeuner (442).

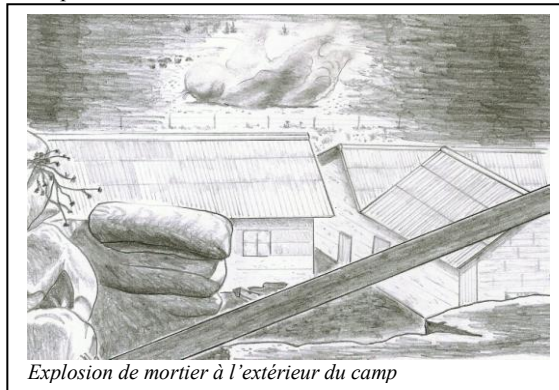
## 88

Ce cas de figure est impossible. Vous avez probablement choisi trop vite ce numéro de paragraphe. Revenez au paragraphe antérieur, relisez vos notes, et faites le bon choix.

## 89

La lumière des incendies qui commencent à se déclarer suffit à éclairer votre route. Vous enjambez d'un saut la tranchée du périmètre intérieur, puis foncez tête baissée vers la limite du camp où les échos d'une fusillade vous parviennent.

Vous dépassez des groupes de civils apeurés, ainsi que des strikers, tout juste réveillés, à peine habillés, et peu pressés de se battre, pendant que de nouvelles explosions secouent le camp et emplissent l'air de fumée.



*Explosion de mortier à l'extérieur du camp*

Enfin, le parapet précédé de barbelés est en vue, et parmi les Montagnards, se découpe la silhouette massive d'un Américain ; Leusink le baroudeur de la 2<sup>ème</sup> Compagnie. Tout heureux de voir débarquer trois Américains en renfort (vous êtes suivi de votre assistant et d'Aguilar), le dur-à-cuir se livre sans ambages : « Les gars, ça chie par ici, butez moi les gars d'en face comme vous pouvez mais grouillez-vous ! »

En effet, dans l'obscurité dévoilée par les flashes intermittents des explosions, à une vingtaine de mètres tout au plus, des

sapeurs ennemis s'emploient à jeter des échelles sur les réseaux de barbelés pour ouvrir la route au gros des troupes.

Dans la fournaise des combats, votre instinct de survie s'enclenche lorsque l'adrénaline jaillit dans vos veines, pousse votre rythme cardiaque dans le rouge, et multiplie vos capacités physiques.

Allez-vous faire usage de votre arme à feu (365) ou de grenades (422) ?

## 90

Pendant que vous introduisez la bande audio dans le lecteur, le Sergent Collins se saisit d'une tablette de chewing-gum et y va de son commentaire : « Bien que j'ai mis du temps à remettre la main dessus, cette bande est un grand classique ici. Beaucoup de monde l'a déjà écouté : au moins Daniel, Butler, et Leusink. Elle nous rappelle à tous combien ce qu'on fait est risqué. Enfin... je te laisse te rendre compte par toi-même : ça fait peur. »

Lorsque l'enregistrement commence, l'embuscade a déjà débuté. La bande sonore est dominée par une voix grave, au timbre déformé par une angoisse extrême : c'est le Capitaine qui a précédé Daniel. A côté, une voix plus faible, qui demande régulièrement aux patrouilleurs de parler : c'est le Sergent-radio que Collins a remplacé. En face, c'est une cacophonie infernale ; un mélange indissociable de détonations, d'explosions et, par-dessus le marché, de craquements qui parasitent les ondes. La plupart des paroles des malheureux, ne sont que des interjections en vietnamien. Une voix américaine à peine audible intervient une première fois pour demander de l'aide. « C'était qui ? » vous enquêrez-vous. « Dur à dire. Sans doute le Sergent-chef Tharp, mais ça peut être son adjoint ». Une autre fois, une voix distincte mais saturée, presque collée au microphone s'époumone : « On est dans la vraie merde là ! On dégage comme on peut ! Putain de merde. » Collins intervient : « Là c'est Tharp. Sa voix a été formellement identifiée. Paix à son âme. » Ensuite, la bande est noyée par le staccato des armes automatiques et des échos de cris en vietnamien. Puis un frottement rêche, et enfin une suite discontinue de parasites. Collins joue avec son chewing-gum entre ses dents, puis conclut : « Là, il est arrivé un malheur à la radio. Soit elle a été touchée par un impact, soit le RTO\* est mal tombé. »

Rendez-vous au 101.

\* Cf glossaire

## 91

Peu désireux d'affronter les phénomènes paranormaux ou autres pièges du temple, vous faites le choix de la fuite pure et simple, malgré les dangers qui vous guettent au niveau du sol.

Après avoir bondi de l'imposant autel de pierre, vous vous réceptionnez maladroitement, tandis que vous entendez Morrow chuter lourdement, embarrassé par le poids de la radio qu'il supporte. En se relevant, il peste contre l'endroit : « Bon, ça suffit les acrobaties, on se casse maintenant hein ? On fonce et on se casse. » Vous comptiez bien mettre en pratique ce conseil, tandis que Tho, silencieux, vous emboîte le pas (283).

## 92

Durant plusieurs jours, le Sergent Collins va arpenter le camp en large et en travers, enregistrant la voix de tous ses habitants masculins âgés de plus de 16 ans, sans exception aucune, en comptant les strikers des quatre Compagnies, mais également les Montagnards plus âgés, ou les réfugiés affectés à des tâches civiles.

Ce travail de fourmi, dont tout le monde ignore l'objectif à part Collins lui-même, et vous, donnera lieu à des mètres de bandes magnétiques, que Collins va stocker, puis minutieusement comparer les fréquences vocales grâce à un appareillage dernier cri. L'analyse étant approximative, il n'y a aucune assurance d'un résultat probant. Mais vous avez bon espoir que, d'ici quelques jours, Collins puisse vous donner le nom de la personne qui a émis un message sibyllin avec la radio portable de votre Compagnie, à votre insu en pleine embuscade.

Pendant ce temps, la vie du camp suit son cours. Mais, un soir, une agitation fébrile gagne les baraquements (58).

## 93

Vous passez en revue les membres de la 4<sup>ème</sup> Compagnie du peu expansif Sergent-chef Kovco, et rien ne retient votre attention, excepté le nom rayé de celui qui a été tragiquement poignardé à l'intérieur du camp, le 30 Avril 1969.

Vous avez ensuite la possibilité de consulter les fiches de la 2<sup>ème</sup> Compagnie (154) ou de la 3<sup>ème</sup> Compagnie (325).

## 94

Dans l'ombre des plantes grimpantes, deux silhouettes vous apparaissent en filigrane, distantes d'une vingtaine de mètres l'une de l'autre :

- Un tireur embusqué statique, de profil par rapport à vous.

- Un binôme remuant nerveusement autour d'un caisson qui s'apparente à une radio.

Allez-vous vous focaliser sur la première cible (159), ou sur les deux silhouettes de petite taille manipulant la radio (39) ?

Pour la seconde option, vous aurez besoin de l'aide de votre assistant - Morrow – afin de neutraliser en silence le deuxième homme.

## 95

A l'écoute de votre question, le Sergent replet fronce les sourcils, puis se penche pour vous parler dans le creux de l'oreille, pendant que le camion continue bruyamment sa route :

« - Les pauvres types que les Compagnies de strikers m'ont ramenés à la morgue ont été tués presque à bout portant, à courte distance je veux dire. Par derrière. C'est terrible à dire, mais dans chaque cas, je pense que ce n'est pas un Viet embusqué qui a fait le coup, mais un striker de chez nous.

- Un mauvais tir ami ? Une mauvaise manipulation ?

- J'aurais bien aimé croire ça, mais une balle était encore présente dans un des deux pauvres types, et quand je l'ai extraite et analysée, elle provenait d'un silencieux. En plus, les autres autour

n'ont rien entendu, donc ça colle ; les pauvres types ont été assassinés en pleine jungle de manière préméditée. C'est complètement fou ! Pourquoi faire ça dans la jungle ? »

Votre conversation à bâtons rompus avec Linden a soulevé plus de questions qu'elle n'en a résolues... (326).

96

Ayant encore en tête les particularités de la liste de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, vous furetez parmi les feuillets de la 4<sup>ème</sup> Compagnie du Sergent-chef Kovco à la moustache finement taillée. D'emblée, votre attention est attirée par un prénom rayé, celui du malheureux Montagnard, éborgné dans le camp il y a quelques jours. L'intégralité de son nom vous est familière. Vous comparez avec la fiche du striker tombé lors de l'embuscade du 27 Avril que vous aviez entre les mains il y a peu.

Vous êtes stupéfait de réaliser que les deux hommes sont frères. Personne n'avait pris soin de relever cette information jusqu'alors. Comment est-ce possible ?

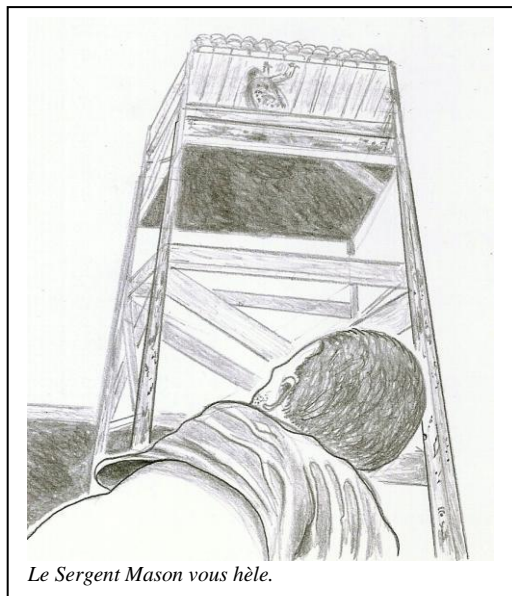
Notez {Frères : 91} sur votre feuille d'aventures et regagnez le 101.

97

Vous embrassez du regard les arbres élancés qui s'étendent à perte de vue, vos sens en alerte, mais sans trop croire en un danger qui vous guette. Morrow est un compagnon de longue date, et quel serait son intérêt à supprimer vos deux autres compagnons d'infortune que sont Dam et Tho ? Et même si un coup de folie l'avait pris après s'être hissé hors du puits, pourquoi vous suivre dans la profondeur de la jungle ?

Ces questions vous taraudent lorsqu'un coup de feu étouffé retentit de derrière. Vous vous éteignez dans un dernier soupir étranglé... Vous n'en saurez pas plus, et votre aventure s'arrête là.

98



*Le Sergent Mason vous hèle.*

Vous agencez les planches au sommet de l'armature en bois dont les parois sont constituées de sacs de sable. Puis, par-dessus l'ensemble, vous empilez de nouveaux sacs de sable, sensés protéger contre les éclats et les projectiles de calibre moyen.

Le Sergent Mason ne tarde pas à revenir, et, dès qu'il vous voit juché sur votre tour, vous alerte depuis le sol. Du haut de votre position, vous reconnaissez le mot « Attention », mais le reste de la phrase de votre compatriote à la voix fluette se perd dans le vent et les autres bruits ambiants. Par contre, vous distinguez nettement un craquement aigu juste au-dessus de vous. D'un réflexe prompt, vous vous retournez et levez la tête, pour vous trouver nez à nez avec une planche zébrée de craquelures, sur le point de céder sous le poids des sacs de sable.

Si vous avez la capacité <Force herculéenne>, rejoignez le 336. Dans le cas contraire, allez au 429.

Vous laissant guider par votre instinct, vous dépassez l'héliport et des gamins espiègles qui jouent autour. Puis, votre promenade vous mène devant le cimetière du village, hérissé de stèles sculptées sensées libérer les esprits des défunts. La terre a été récemment soulevée, pour inhumer le malheureux striker assassiné à l'intérieur du camp. Les funérailles, habituellement prétexte à la fête et à la beuverie pour les Montagnards, ont été cette fois discrètes et austères...

Une fois à l'entrée du camp, annoncé d'un panneau soutenu par deux mats et surplombant l'unique piste de terre, vos yeux, las, scrutent la jungle qui s'étend à l'infini, mystérieuse, sombre. Avant de faire demi-tour et regagner le périmètre intérieur, vous jetez une œillade amusée vers la guérite occupée par des strikers désinvoltes ; un des côtés est recouvert de photos plastifiées retraçant le quotidien du camp et prises par une équipe de CRT (*Combat Readiness Team*). Le Capitaine Thu, propriétaire officiel du camp, reçoit deux fois par an ce type d'équipe mixte des Forces Spéciales (américaines et vietnamiennes), chargée d'inspecter la bonne tenue du camp. L'équipe est restée deux jours, les 28 et 29 Avril.

Sur le chemin du retour, vous passez devant le bunker des communications, chasse gardée du Sergent spécialisé en radio : Collins. Ce dernier compte parmi vos fidèles compagnons de ce camp car il est arrivé le même jour que vous. Vous pouvez lui rendre une visite maintenant (358) ou la remettre à plus tard (288).

## 100

Vous encouragez les plus lents, pendant que la radio crache les invectives du Capitaine Daniel qui a perdu son sang-froid : « La 2<sup>ème</sup> Compagnie de Leusink s'est jetée dans la bataille, elle ! Elle bloque l'ennemi par l'Ouest. Grouillez-vous Bordel ! C'est pas possible ! Votre incompétence est en train de nous faire perdre des vies humaines ! Démerdez-vous, mais je ne donne pas cher de votre peau si dans quelques minutes, vos Sections ne sont pas là pour bloquer les déserteurs par l'Est ! »

Accablé par la pression et les dangers qui vous guettent, il vous faut à nouveau prendre une décision cruciale.

Allez-vous continuer à pousser vos hommes pour qu'ils parviennent sur les lieux de l'affrontement dans les temps (357), ou tenter un coup de poker, en courant de toutes vos forces, seulement flanqué d'un allié rapide. Comme Morrow ferme la marche, votre choix peut se porter sur Dam l'éclaireur (165), Khoat le LLDB (258), ou Tho l'interprète (35).

Pour vous aider à faire le bon choix, rappelez-vous que Dam le Nung est très débrouillard, indépendant, qu'il n'hésitera pas à prendre les initiatives qu'il juge bonnes, mais qu'il ne pourra rien faire si le danger vient de derrière.

En dernier recours, si vous préférez ne pas vous mettre en danger personnellement, vous pouvez envoyer vos deux meilleurs Montagnards pour effectuer un repérage : Dam l'éclaireur et Tho l'interprète. Allez dans ce cas au 445.

## 101

La suite de la journée n'est qu'une succession d'entraînements avec les hommes de votre Compagnie, dans la poussière et la chaleur du camp. Le lendemain matin, une nouvelle journée se profile, qui commence par une discussion avec Morrow, votre assistant blond, dans la promiscuité de vos deux chambres.

Vous vous épanchez sur votre volonté d'éclaircir le mystère qui taraude le camp. Pour toute réponse, Morrow, encore ensommeillé, se perd dans un discours creux, mais entre deux banalités, vous fait remarquer qu'une photo pourrait vous aider à trouver le coupable. Cette phrase anodine peut vous faire penser à quelque chose...

Avez-vous en tête le travail de la CRT ? Pour le prouver, songez à la période de leur présence, notamment les dates de début et de fin. Multipliez les deux mois des deux dates, ajoutez les deux numéros de jour, multipliez le tout par deux, puis rendez-vous au numéro résultant.

Sinon, la phrase de Morrow ne vous fait pas tiquer, et vous continuez au **275**.

### **102**

Le fil de l'aventure ne peut pas vous mener à ce numéro. Reprenez vos notes, vérifiez votre parcours, et reconsidérez votre choix...

### **103**

A l'ombre d'un baraquement de Montagnard, et à l'abri des regards, vous montrez l'intrigante photo à Dam l'éclaireur. Lorsque vous lui demandez d'identifier les deux hommes, le petit *pointman* ne s'enquiert pas sur la raison et s'exécute. Après une courte réflexion, il déclare : « Moi pas savoir *number two*, mais *number one* appelle Vui. Lui parti, rejoint village loin. »

Vous êtes étonné de la coïncidence et maudissez le sort qui s'acharne contre vous ; comme par hasard, l'individu que vous recherchez a quitté son affectation entretemps. Vous vous fixez comme objectif de retrouver l'ancien striker, et notez consciencieusement sur votre feuille d'aventures : {Vui : 255}.

Continuez au **434**.

### **104**

Sans l'aide de personne, vous êtes capable de retrouver la direction que vous suiviez initialement. D'un ton péremptoire, vous indiquez immédiatement à vos éclaireurs l'orientation à prendre, et votre troupe se remet en ordre de marche (**353**).

### **105**

Un mouvement à peine perceptible dans l'obscurité du tunnel indique une présence de l'autre côté des parois. Vous apercevez, mais trop tard, des persiennes creusées dans les murs vétustes ; un carreau d'arbalète transperce violemment votre trachée, et vous mourrez rapidement dans un gargouillis étouffé.

C'est la fin de votre aventure au Vietnam.

### **106**

Le soleil à peine levé dans un ciel sans nuage, vous prenez place dans la jeep conduite par le peu loquace Sergent Mason. Toujours sans dire un mot, il démarre en trombe. La jeep ne possédant pas de toit, une brise vivifiante vous fouette continuellement le visage, ce qui n'est pas pour vous déplaire. La jungle luxuriante défile devant vous, écorchée par la piste unique que vous empruntez et qui dessert les villages environnants.



*En jeep avec le Sergent Mason.*

Après avoir parcouru quelques kilomètres seulement, vous bifurquez en direction d'une végétation plus éparse, jusqu'à distinguer les premiers signes de vie rurale ; des enclos, des paysans au chapeau conique à pied d'œuvre dans les champs. Puis le village se dresse devant vous avec ses maisons rustiques sur pilotis.

Votre jeep s'arrête devant l'édifice qui occupe le centre du village, d'où sort le chef de village âgé, vêtu d'un pagne. La venue d'un véhicule motorisé est un événement pour le village, et les enfants commencent à se presser autour du capot et du pot d'échappement pour satisfaire leur curiosité.

Mason vous laisse à vos affaires, le temps qu'il consolide une vieille mesure sur le point de s'effondrer.

Si le mot {Vui} est inscrit sur votre feuille d'aventures, ajoutez 40 au code apposé, et rendez-vous au nouveau numéro.

Si c'est le mot {Liem} qui orne votre feuille d'aventures, ajoutez 5 et rejoignez le numéro obtenu.

### **107**

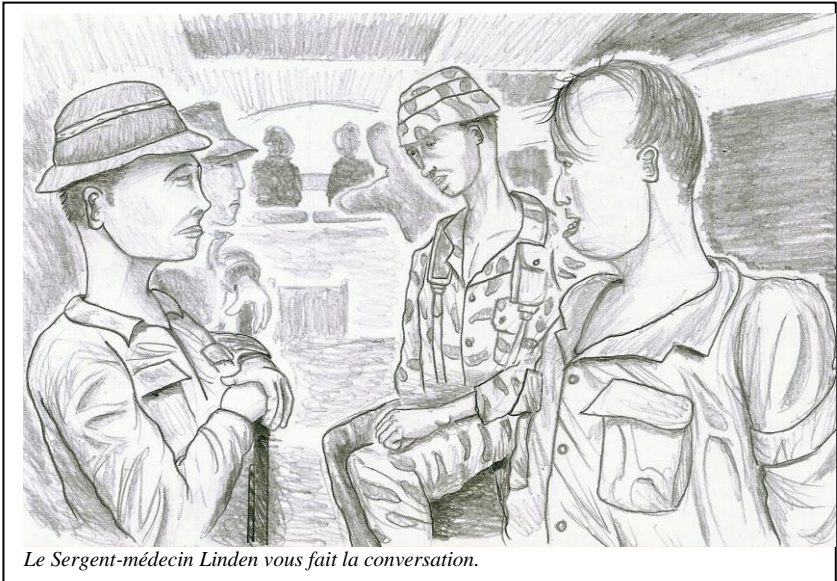
Au pas de course, la Compagnie pique plein Sud, cette fois guidée par Khoat le LLDB. Les strikers semblent vous dénigrer du coin de l'œil, et vous êtes certain d'avoir perdu dans l'affaire une part de votre crédibilité et de votre autorité. La tête basse, vous n'avez pas non plus le cœur à vous confier à votre adjoint Morrow le surfeur blond.

Les rayons du soleil déclinent peu à peu et vous amènent au **31**.

### **108**

Comme vous vous y attendiez, dès que le camion démarre dans un nuage de gaz d'échappement et de poussière, le volubile Sergent-Médecin se confie à vous. Vous lui prêtez une oreille distraite pendant qu'il évoque son quotidien.





*Le Sergent-médecin Linden vous fait la conversation.*

Au bout d'un moment, au gré des secousses de la route sinueuse et peu carrossable, l'ennui vous gagne et vous vous résignez à écouter votre voisin.

Allez-vous le relancer sur son travail quotidien (409), ou aborder la question plus sensible des meurtres qui ont endeuillé le camp (323) ?

### 109

Dam prend la tête de la file, et éclaire le passage de sa lampe coudée. Après quelques mètres d'une marche lente, vous empruntez un escalier qui monte vers une obscurité menaçante. Des relents d'odeur nauséabonde sont toujours présents et font réagir Morrow : « Merde, ça pue trop. Personne a un masque à gaz ? »

Au cours de votre ascension, vous remarquez que, devant vous, les parois de pierre, laissent place à un mur de pisé érodé. Dam le *pointman* se fige alors, comme un chien à l'arrêt, et vous fait part de son inquiétude soudaine : « Danger je sens. Pas dit pourquoi mais danger je sens. » Vous vous déplacez à sa hauteur. Si vous possédez la faculté <Réflexe ultra-rapide>, allez au 453. Si vous êtes doté de l'aptitude <Nyctalope>, dirigez-vous vers le 209. Si vous ne possédez aucune des deux capacités, vous devez vous résoudre à vous rendre au 105.

### 110

Les véhicules pénètrent dans le village, ceint d'une clôture bringuebalante. Il est impossible de s'y perdre, car le hameau est constitué d'une seule artère principale : la même route terreuse empruntée par les deux véhicules US. Cette voie qui serpente est longée par des habitations espacées ; des paillotes qui ne dépassent pas cinq mètres sur cinq.

Le camion rempli de strikers cahote puis s'arrête au milieu du village, devant une hutte en bambous tressés plus longue que les autres paillotes. Votre véhicule décharge sa cargaison de soldats impatients de se dégourdir les jambes, tandis que le ventripotent Sergent Linden annonce d'une voix tonitruante : « On est arrivé ! »

Votre estomac n'est pas encore complètement remis de la route sinueuse, lorsque le Médecin-chef vous présente le doyen du village. Votre hôte est un vieil homme, dont le visage et le corps ridé semblent avoir séché au soleil. Son visage chaleureux, arborant une couronne de cheveux grisonnants, évoque un sens aigu de l'hospitalité. Il est fendu d'un sourire perpétuel, et son regard pétille à chacune de ses paroles.

Le vieil homme communique exclusivement avec Linden, qui vous retranscrit avec fierté ses propos, ainsi qu'au Sergent hispanique Aguilar qui vous a rejoint, tirant nerveusement sur sa cigarette : « Le chef dit qu'il est très honoré de vous recevoir dans son village. » Puis, le médecin s'adresse directement à vous : « Pour ta recherche, le chef a donné des directives à une jeune Montagnarde qui possède des notions d'anglais et qui te guidera. »

En effet, peu de temps après, une habitante accorte vous attend, portant une longue chevelure couleur de jais, enturbannée d'un foulard aux couleurs criardes.

Si le terme {Vui} est sur votre feuille d'aventure, retranchez 50 au code attenant et gagnez le numéro qui en résulte.

Si c'est le terme {Liem} qui orne votre feuille d'aventure, ajoutez 120 et rejoignez le numéro résultant.

### 111

Outre Morrow, ce qui vous manque le plus est sa radio portative, lien vital avec le camp, qui aurait pu guider un hélicoptère jusqu'à vous.

Après la tempête de la veille, l'humidité s'est rapidement évaporée pour laisser la place à une canicule qui se fait plus étouffante d'heure en heure. La journée sera longue et vous videz bientôt les dernières gouttes de votre gourde.

Plus que votre délabrement physique, le pire est votre état moral ; en dessous de tout. Le nombre de vos hommes a diminué, pour un résultat nul ; votre expédition n'aura apporté aucune information probante sur le Sergent Thap, toujours porté disparu.

Malgré la fatigue, la rigueur de la jungle et le moral à zéro, votre instinct de survie vous pousse à continuer votre marche plein Sud (296).

### 112

En faisant glisser le loquet du haut, vous avez provoqué un bruit secondaire, comme le mécanisme d'un pendule situé derrière les murs. Puis un deuxième déclic, plus puissant, fait trembler le sol. Un réflexe vous fait agenouiller, scrutant le moindre mouvement suspect du rondin. Et vous n'allez pas être déçu : la corde qui le retenait se relâche brutalement, dans un frottement horrible. La bûche recouverte de pics plonge d'un demi-mètre, avant de s'arrêter net à vingt centimètres du sol, ce qui provoque un nouveau grondement effrayant, issu des entrailles du temple. En une fraction de seconde, vous tonnez : « Agrippez-vous à la corde ! ». Tout en hurlant, vous mettez en pratique votre propre conseil, aussitôt suivi de vos trois équipiers, juste à temps pour voir le sol disparaître dans un nuage de poussière, et un fracas indescriptible. Allez au 457.

### 113

Une tâche écarlate en forme d'amibe s'élargit à vue d'œil sur sa chemise blanche, au niveau du thorax. Vui est immobile au sol, comme s'il avait été épinglé. Ses yeux grand ouverts tournent incessamment, dans un mouvement de panique, tandis que ses lèvres sèches exhalent un souffle rauque et laborieux. Il est encore vivant et cela vous rassure.

Hélas, vous ne pourrez pas en profiter, car la prochaine rafale vous cueille dans le dos, et vous brise la colonne vertébrale. C'est la fin de votre aventure.

## 114

Les servants pourvoient sans relâche le mortier en obus au phosphore. Les projectiles tombent à la limite de la jungle ; s'ils ne brûlent pas la végétation humide, les impacts des obus ont le mérite d'être visibles depuis la tour de guet, avec laquelle vous êtes en contact. Une radio portative vous retranscrit une voix nasillarde à fort accent asiatique : « Mortier 2, je vois obus à vous. Tirez plus loin vers 20 mètres. » Ces indications précieuses vous permettent d'ajuster le tir sur les concentrations ennemies.

Mais la tour de guet est elle-même une cible de choix pour les Nord-Vietnamiens, et, lorsqu'un obus ébranle l'édifice dans un fracas métallique, la voix asiatique se tait subitement.

Allez-vous laisser les deux Nungs à l'œuvre tandis que vous vous précipitez pour vous rendre compte de l'état du guetteur (387), ou bien continuez-vous à harceler l'ennemi, mais 'à l'aveugle' (55) ?

## 115

En un éclair, vous vous fondez derrière un rideau de feuilles minces, mais le rempart qu'elles constituent n'est que de peu d'utilité face aux balles.

Le tireur vide son chargeur sur la végétation qui soubresaute sous l'effet des projectiles, et, lorsqu'il s'enfuit à l'approche des strikers de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, le buisson s'est singulièrement rabougri, brindilles et feuilles déchiquetées recouvrant le sol. Et votre corps n'a pas été épargné, transpercé à plusieurs reprises. Vous gisez dans votre sang et vous ne vous relèverez pas.

## 116

L'idée d'allumer un feu n'est pas mauvaise, car celui-ci vous permettrait de vous faire repérer par un avion allié s'il venait à survoler la zone. Mais c'est un pari risqué ; des ennemis en maraude pourraient eux-aussi être attirés par votre présence.

Quoiqu'il en soit, vous n'avez pas de quoi mettre en pratique votre brillante idée, car vous ne possédez pas de briquet. Le seul objet qui pourrait vous être utile est une torche, du style de celles que vous avez aperçues dans l'édifice central du temple, mais la seule évocation de ce lieu cauchemardesque vous rebute. De plus, comme vous souhaitez établir une certaine distance avec les primitifs lorsque vous allumerez votre feu, il vous faudra compter au minimum quarante nouvelles minutes de marche, sans compter les dangers que vous ne connaissez que trop bien...

Si, en dépit du bon sens, vous souhaitez faire demi-tour, allez au 459. Sinon, continuez votre route, et allez au 237.

## 117

Vous parvenez difficilement à rattraper la foulée rapide de Bandonill, le Sergent-Chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie. L'Afro-Américain dont le treillis laisse deviner un corps athlétique vous dévisage d'un air accort et c'est lui qui lance la conversation :

- « Le Capitaine vas nous démêler tout ça ; j'ai confiance. Et puis on ne devrait pas s'en faire ; les Montagnards qui sont dans ce camp sont de notre côté car ils n'ont pas le choix. Les Nord-Vietnamiens les méprisent, ils les considèrent comme des indigènes sous-évolués, tout juste bons à être enrôlés de force. Nous, on leur apporte l'argent et les armes pour se défendre et choisir leur destin. Ils nous seront toujours fidèles car on respecte leurs coutumes, leurs femmes. Maintenant, je ne suis pas sûr que c'est ça qui va nous faire gagner la guerre.

- Oui, on est même pas soutenu dans notre propre pays.

- Si on commence à se poser ce style de question, on arrête tout. On a un travail à faire, et on le fait, dans la bonne humeur, hein ? » L'Afro-Américain rit alors à gorge déployée et vous gratifie d'une amicale tape sur l'épaule, tandis que vous lui rendez un sourire complice.

Pendant le laïus convaincant de Bandonill vous n'avez cessé de fixer cette veine saillante, sillonnant son cou, et se gonflant au rythme de sa mâchoire. Lorsque ce dernier vous salue d'un

geste amical, vous vous confortez dans l'idée que vous vous étiez faites de lui : un chic type, pragmatique, dévoué à sa tâche, tout en appréhendant avec lucidité la situation actuelle, sans défaitisme criant ni triomphalisme.

En lui montrant que vous partagez sa vision de la guerre, vous avez gagné son amitié. Inscrivez { \_Bandonill\_ } sur votre feuille d'aventure.

Vous pouvez dès lors vous diriger vers le Lieutenant Butler qui est resté seul sur le pas de la porte (437), ou bien regagner votre baraquement avant d'entamer votre programme de la journée (9).

## 118

Les habitants du village sont tous interrogés par Aguilar, le Sergent de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, flanqué de son interprète, et les lieux de la fusillade sont passés au peigne fin.

Compatissant à votre malheur, une cigarette entre les dents, le Sergent portoricain de petite taille vous rend bientôt compte, comme si vous étiez son supérieur hiérarchique direct : « *Amigo*, on a retrouvé l'emplacement du tireur, à 25 mètres de toi, à peine. Vu les douilles, c'était bien une arme américaine, et je dirais même un des M-16 de l'escouade d'ici. Certains habitants et même des strikers à moi prétendent avoir vu un homme avec notre uniforme déguerpir. Une corpulence de striker, pas un caucasien. Ensuite, comme certains de mes gars l'ont poursuivi, et ont ouvert le feu, impossible de dire à qui il manque des munitions et lequel de mes *hombre* aurait fait le coup. Ensuite, malheureusement, il aurait suffi au coupable de se planquer un peu, et de se relever comme si de rien n'était, pour prendre part à la chasse à l'homme. Résultat : j'ai confisqué toutes les munitions restantes, et j'ai confié ça à mes trois Nungs que tu vois derrière. Je peux te dire que j'ai bien la rage, et que c'est la dernière fois que je vois cette escouade. Je ne veux pas prendre le risque qu'il y ait une brebis galeuse dedans, et je vais la faire décommissionner dès notre retour par Leusink 'le vieux', et le Capitaine Daniel. »

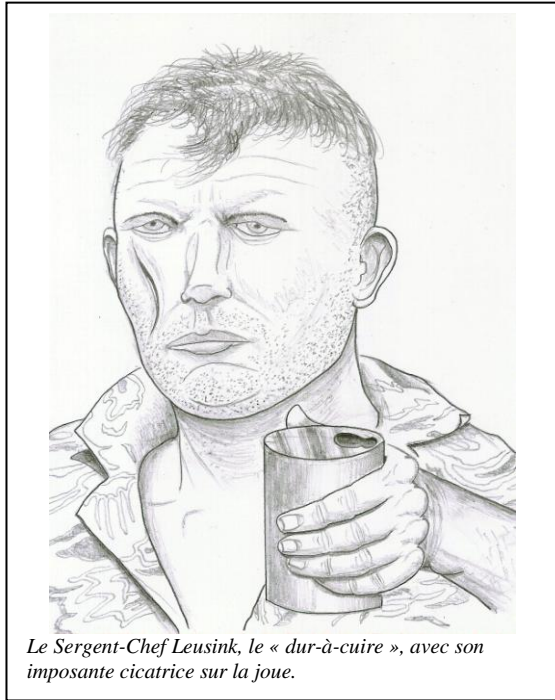
Linden le Sergent-médecin, encore sous le choc, est resté en retrait. Une fois qu'Aguilar a rendu son verdict, Linden ne demande qu'une chose : partir au plus vite, arguant qu'il ne peut plus s'acquitter de sa mission dans de telles conditions.

Aguilar écrase sa cigarette contre le sol, vérifie que personne ne manque à l'appel, et embarque à bord de la jeep qui précédera le camion sur la route du retour (447).

## 119

Malgré toute l'amitié que vous portez à Bandonill, vous vous méfiez de tout le monde, et lui donnez donc des informations au compte-goutte. Vous prétendez suspecter certains strikers, sachant que de tels cas de trahison ne seraient pas une première dans l'histoire des bérêts verts au Vietnam. Le responsable de la 3<sup>ème</sup> Compagnie opine du chef, arguant qu'un Américain serait de plus incapable de commettre un tel forfait, pendant que Morrow le surfeur reste en retrait.

Comme la conversation s'éternise, un quatrième homme s'invite dans le cercle, sans doute attiré par les échos de voix. C'est Leusink, le Sergent-chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, surnommé au choix 'le vieux' ou 'le dur-à-cuire'. Il sirote un Coca-Cola, et s'enquiert de l'état de forme du trio que vous constituez, d'une voix imposante. Sans en avoir cure, il vient d'interrompre votre sujet de conversation, mais ce n'est pas pour vous déplaire, et Bandonill n'a pas l'occasion de donner son avis. Peu de personnes osent contredire Leusink, pur produit des Forces spéciales, aux états de services aussi étoffés qu'énigmatiques, en Amérique du Sud, ou Europe de l'Est. Pour les hommes comme vous, qui ont intégré les forces spéciales sur le tard, depuis les rangs de l'Armée classique, le Sergent-Chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie impose le respect.



*Le Sergent-Chef Leusink, le « dur-à-cuire », avec son imposante cicatrice sur la joue.*

Votre échange se termine par des banalités, et vous regagnez vos pénates, flanqué de Morrow, votre fidèle assistant (447).

### 120

Vous enchaînez les cibles les unes après les autres de trois balles. Dans l'obscurité, vous ignorez l'effet exact de vos balles, mais elles ont probablement fait mouche, car vous ne récoltez en retour que quelques projectiles sporadiques et à la précision approximative.

Vous avez pris des risques considérables, mais lorsque vous vous baissez pour recharger votre arme, vous estimez que votre action a été payante.

Cependant, si le flot ennemi semble se tarir de votre côté, vous n'en avez pas encore fini avec ces increvables Nord-Vietnamiens (370).

### 121

Le camp est en partie dévasté, mais rien qui ne soit irremplaçable. Le plus dur à remettre en service sera la tour de guet, qui s'est écroulée sous les coups de butoir des mortiers Nord-



*Des ruines encore fumantes du camp de base.*

Par ailleurs, aucun Américain n'a été sérieusement touché dans l'affrontement, ce qui est un soulagement pour vous. Donc, dès le matin suivant, les Montagnards travaillent d'arrache-pied pour nettoyer, réparer le camp, et... enterrer leurs morts ; réfugiés civils et strikers.

Au fil des jours qui s'écoulent, la pression autour du camp grandit, et vos supérieurs prédisent que les Nord-Vietnamiens fourbissent leurs armes pour déclencher contre votre base une attaque de plus grande ampleur encore.

De votre côté, un matin, vous vous morfondrez, seul, étendu de tout votre long sur votre matelas, les yeux rivés au plafond, et songez qu'il est temps de porter un coup décisif chez l'ennemi, grâce à tous les indices que vous avez pu réunir ; après il sera trop tard. Trois pistes pourraient vous permettre de remonter jusqu'à cet ennemi insaisissable :

- ✓ La plus évidente, qui consiste à démasquer le ou les traîtres qui gangrènent le camp (67).
- ✓ La piste du Sergent-chef Tharp n'est pas à exclure non plus ; elle peut vous conduire vers un point faible des Nord-Vietnamiens (366).
- ✓ Si vous pensez qu'une autorité supérieure régit ce camp, et si vous en apportez la preuve, vous pourrez vous en rapprocher, et par là-même contribuer à émuusser l'ennemi (444).

Vous pourrez tour à tour jauger chacune de ces trois pistes, en prenant soin de noter ce numéro, pour pouvoir y revenir.

Si, en désespoir de cause, aucune piste n'aboutit, rendez-vous au **125**.

## 122

La séance de tir se déroule dans une espèce de terrain vague défriché en dehors du camp. Les strikers perfectionnent leur habileté sur des cibles statiques distantes, tandis que vous vous essayez au M-16 de vos hommes, plus long que votre CAR-15 habituel. Sur les conseils d'Aguilar le Sergent portoricain, vous apprenez ensuite à contrôler le recul de la mitrailleuse M-60, et apprivoisez également une Kalachnikov AK-47 prise à l'ennemi. En effet, vous vous devez d'être parfaitement polyvalent, pour faire face à n'importe quelle situation dans la jungle.

Dam, l'éclaireur Nung de votre Compagnie, ne s'entraîne qu'au fusil à pompe ; l'arme de prédilection pour faire feu rapidement et à courte distance lorsque l'on est en pointe dans la jungle.

Après une heure, vos tympanes vrillent sous les coups répétitifs des détonations, et la poudre a formé des volutes de fumée qui flottent au-dessus du terrain vague. C'est le moment que choisit le Sergent Aguilar pour mettre un terme à la leçon du jour.

Allez-vous vous hâter de rentrer au camp (86) ou ranger le matériel avec Aguilar (269) ?

### 123

Morrow vous suit difficilement, écartant d'un revers de main toutes les lianes se dressant sur son chemin. Seul le devoir de discrétion, de rigueur dans une jungle emplies d'ennemis, l'empêche de se plaindre de toutes ces incessantes courses improvisées.

Enfin, au détour d'un sentier, vous tombez nez à nez avec Dam et Tho, embusqués derrière un taillis, et tout surpris de vous retrouver ; ils pensaient avoir affaire à des Nord-Vietnamiens. Mais le sourire de Tho s'efface rapidement lorsque vous vous approchez de lui, et le désarmez sans ménagement, tandis que Morrow le tient en joue. Vous mettez immédiatement les choses au point, devant Dam complètement déboussolé : « Tho, cela me fait mal au cœur de te le dire, mais je te mets aux arrêts. On a suffisamment d'éléments contre toi, qui prouvent que tu es un agent-double. C'est fini maintenant. Si tu tentes quoi que ce soit, Morrow n'hésitera pas à tirer, donc ne tente rien s'il te plaît, c'est déjà assez compliqué comme ça. »

Le temps que vous digérez cet incident, que vos hommes se regroupent, la bataille aura pris fin. La 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Compagnie ont fini par triompher, mais au prix de plusieurs pertes. Conscient que votre Compagnie était minée de l'intérieur par un traître, le Capitaine Daniel ne vous tient finalement pas rigueur de vous être tenu à l'écart des affrontements.

La fin de votre aventure est proche (168).

### 124

Vous jugez plus prudent de vous abriter, vous contentant de jeter des coups d'œil furtifs pour évaluer la progression ennemie, et vous réservant pour des cibles sûres.

Bien vous en a pris, car un orage de grêlons mortels siffle au-dessus de votre tête.

Au bout d'un moment, Morrow vous rejoint, courbé en deux : « C'est bon, *a priori* pour le moment on les a contenus au centre. De ce que je sais, de ce côté, on a deux blessés dans notre Compagnie. »

C'est la première bonne nouvelle de la nuit, mais, malheureusement, l'ennemi n'a pas encore dit son dernier mot (370).

### 125

Finalement, les jours se succédèrent selon un *continuum* bien huilé : les patrouilles se cantonnèrent à un périmètre restreint du camp, et plus aucun incident ne fut à déplorer, ni à l'intérieur du camp, ni même à l'extérieur.

A un moment, les échos d'un bombardement aérien lointain se firent ressentir jusque dans votre baraquement. Le bruit a ensuite couru que des unités MACV-SOG ont été infiltrées dans votre secteur, à proximité de la frontière cambodgienne, pour guider une opération, qui consistait à pilonner une colline.

Peu de temps après, deux de vos homologues ont été mutés vers une destination inconnue, puis, sans raison, deux autres bérets verts sont partis le même jour, subitement, et ont également été remplacés.

Lorsque, plusieurs mois après, vous terminez votre tour au Vietnam, le seul de l'ancienne équipe - celle que vous avez connue le jour de votre arrivée - qui soit encore dans le camp est Collins, le Sergent-radio.

Considérez que votre aventure est un échec car vous n'avez pas su influencer sur le cours des événements pour mettre fin aux agissements de l'ennemi.

## 126

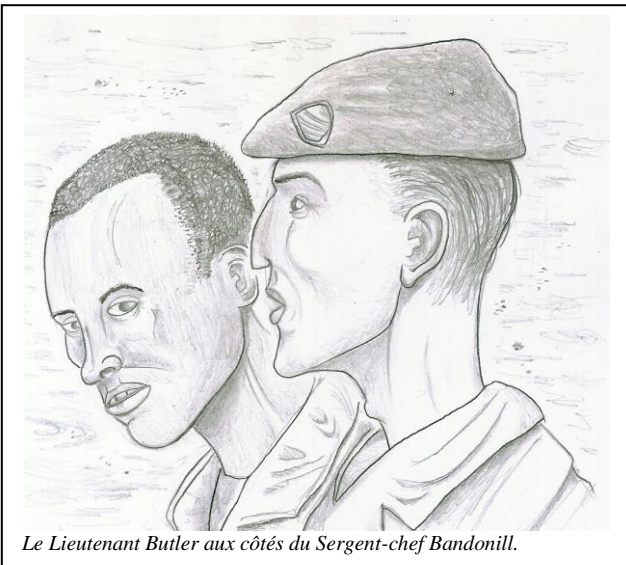
Vous ne devriez pas atterrir sur ce numéro si vous aviez correctement pris en compte vos annotations : revenez en arrière et vérifiez le contenu de votre feuille d'aventures.

## 127

A cette heure de la journée, le bâtiment est désert et il y règne un silence sépulcral. Comme la plupart des structures du camp, le dispensaire est à demi-enterré, construit en planches de bois peintes en vert, et entouré de plusieurs couches de sacs de sable. Ses murs protègent une vingtaine de lits alignés. Cet édifice est le domaine réservé du replet Sergent-médecin Linden, en plus du local du périmètre intérieur réservé aux urgences et aux blessures de guerre. Le Sergent spécialisé en médecine dispose pour lui d'une dizaine d'infirmières qu'il a lui-même formées, parmi les femmes des Montagnards.

Des relents de sueur se mêlent aux odeurs de médicaments et vous rappellent les nombreuses scènes dont vous avez été ici le témoin : accouchement, arrachages de dents, points de suture pour réparer un accident malheureux, toutes ces opérations étant accompagnées de couinements, de cris, qui contrastent fortement avec le calme dans lequel baignent actuellement les lieux. Vous errez un moment sans but parmi les lits, vous laissant bercer par cette sensation éphémère d'oisiveté.

Lorsque vous émergez du dispensaire, aveuglé par la lumière du soleil qui monte, personne ne vous attend, et surtout pas ces deux silhouettes qui échangent en catimini, à l'ombre d'un mur adjacent ; Butler, le Lieutenant aigri, et Bandonill le Sergent-chef afro-américain. Ils vous dévisagent tous deux avec un regard de braise, comme si vous étiez coupable de les avoir surpris. Vous leur répondez par un sourire gêné, tout en découvrant Bandonill sous un nouveau jour. Jamais vous n'aviez vu ces deux là échanger avant. *A fortiori*, ils avaient l'air diablement proches ; le Sergent-Chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie se confiait au Lieutenant avec une



*Le Lieutenant Butler aux côtés du Sergent-chef Bandonill.*

appréhension sincère.

Vous rangez cette étrange rencontre dans un coin de votre tête, en inscrivant {Conspiration : 50} sur votre feuille d'aventures.

Le reste de la journée consiste en une série de travaux harassants en plein soleil. Après une douche rapide et une collation toute aussi expéditive, vous avez le choix entre passer la soirée dans l'espace de détente USSF (**288**) ou avec les strikers de votre Compagnie (**13**).



## 128

Dès que vous en avez émis la demande, Daniel vous reçoit sur le champ, dans son container qui fait office de bureau, uniquement rafraîchi par un antique ventilateur. C'est donc sous un incessant bruit de ronronnement que vous exposez au Capitaine Daniel votre théorie échevelée.

Au début, le Capitaine, la mine sombre, est dubitatif devant vos histoires de photos improbables de l'équipe CRT, puis lorsque vous évoquez les dernières paroles de Vui agonisant, qui désignerait le commanditaire. Le lien entre le mot « Mat » et les yeux de Kovco tient plus de l'argutie que de la véritable preuve.

Mais le Capitaine n'en demeure pas moins sensible à l'argument des deux frères au lien indéfectible, le deuxième se révoltant de la mort du premier. Il décide donc d'enquêter au sein de l'ensemble de la 4<sup>ème</sup> Compagnie sur une possible tension entre Kovco et celui qui allait finir baignant dans son sang, égorgé dans le camp.

Vous vous séparez de Daniel, avec le sentiment mitigé du devoir accompli, mais sans avoir su convaincre votre supérieur.

Cependant, à votre heureuse surprise, les événements de l'après-midi vont vous donner raison ; le Capitaine Daniel réunit toute affaire cessante son personnel dans l'espace de détente USSF, dont vous, mais en l'absence remarquée du Sergent-chef Kovco.

Devant ses bérets verts, attentifs et soucieux, il annonce solennellement qu'un entretien avec le Sergent-chef Kovco ne s'est « pas très bien passé » et que le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie a été consigné dans le baraquement LLDB, « à titre conservatoire ». En attendant, une enquête est en cours, afin de « lever certaines zones d'ombres » sur ce qui se trame au sein de la 4<sup>ème</sup> Compagnie.

La fin de la journée se passe dans une ambiance pesante (436).

## 129

Tout-à-coup, dans l'obscurité, vous entrez littéralement en collision avec les petites silhouettes nerveuses surgies de derrière un remblai, évitant de peu la lame affûtée de leurs baïonnettes. D'instinct vous reconnaissez vos ennemis et videz un chargeur sur le premier venu. Puis, dans la confusion, votre chargeur vide, vous réalisez que vous n'avez pas le temps d'alimenter votre arme en pleine action alors que l'ennemi jaillit de tous côtés. Vous vous défendez à coups de crosse (379) ou vous vous laissez tomber sur la première silhouette qui vous fait face (440) ?

## 130

La lampe coudée de Dam révèle un couloir sombre, relativement bien entretenu ; les insectes n'y ont pas élu domicile, preuve que c'est un lieu de passage régulièrement emprunté par l'homme.

Le *pointman* est anxieux car le faisceau de sa lampe ne permet pas de distinguer l'extrémité opposée. Il marmonne quelque chose lorsqu'une fusillade retentit à l'entrée. Sans réfléchir, vous faites aussitôt volte-face, réalisant après-coup que seul le fusil de Morrow est entré en action, mais qu'il s'est maintenant tu.

Vous arrivez juste à temps... pour voir, dans l'embrasure, des silhouettes de sauvages, à demi-nus et ruisselant d'eau de pluie, s'acharner sur le cadavre de votre assistant. Cette vision d'horreur provoque en vous une rage qui vous fait appuyer d'instinct sur votre queue de détente, fauchant plusieurs des lâches assaillants. Mais ils sont immédiatement remplacés par d'autres qui s'engouffrent dans l'embrasure et vous bombardent de sagaies. N'ayant pas d'autre choix, vous courez en sens inverse, et signifiez par de grands gestes à Dam et Tho de faire de même, s'enfonçant davantage dans le couloir.

Notez {Morrow mort} sur votre feuille d'aventures et continuez au 284.

## 131

Vous avez le sentiment étrange que Kovco vous écoute de moins en moins lorsque vous parlez ; son attention est ailleurs. Soudain, il hoche la tête, et vous percevez un mouvement derrière vous.

Lorsque vous vous apprêtez à vous retourner, il est trop tard ; la détonation étouffée d'un silencieux retentit, suivie d'un projectile qui vous atteint en pleine tête. Vous tombez dans un coma dont vous ne sortirez jamais. Par conséquent, vous ne connaîtrez jamais la suite des événements, ainsi que les tenants et les aboutissants de la conspiration dont vous avez été la victime. Votre aventure prend fin ici.

### 132

Sans grande conviction et sans but véritable, vos mains glissent le long de membres décharnés. Une main raidie par la mort est restée fermée sur une besace. Le contenu en est une poudre. Faisant fi de la puanteur qui règne autour de vous, vous humez brièvement la substance, pensant reconnaître du pavot. Des trafiquants comptent donc parmi les cadavres qui gisent sous vos pieds. Cette information ne vous est guère utile, et, las, vous rejetez le sac malgré la valeur marchande qu'il représente.

Allez-vous vous continuer à vous intéresser aux corps de ces cadavres qui hantent vos pires cauchemars (229), ou orienter vos palpations plus particulièrement vers la tête des malheureux (185) ?

### 133

D'une démarche légère, vous gagnez le bunker dédié aux soins d'urgence, solidement barricadé derrière la limite septentrionale du périmètre intérieur. Le Sergent-Médecin Linden vous y accueille d'une voix accorte, s'attendant à votre visite après vos péripéties de la veille.

Incommodé par une odeur d'éther à en faire tourner la tête, vous considérez cet endroit à la lumière tamisée comme un hôpital condensé. Le fait qu'aucune place ne soit perdue donne aux lieux une fausse impression d'étroitesse. Ceux-ci abritent une demi-douzaine de lits, et un bloc opératoire moderne, dont les parois et le plafond sont recouverts de toiles blanches.



C'est ici que le replet Sergent-Chef Linden opère, pour les maladies graves, ou, plus fréquemment, les blessures de guerre. Il dispose pour cela de la panoplie complète de boîtes nickelées dédiées à chaque type de chirurgie : les crânes, les abdomens, les os, ...

Vous ne pouvez pas réprimer une grimace en apercevant une scie qui dépasse, sans doute réservée aux amputations urgentes, et en priant pour que jamais cet instrument ne soit utilisé sur vous.

Vous êtes plongé dans vos macabres réflexions lorsque la voix rauque de Linden vous fait sursauter : « Ben alors ! On dort encore ? » La remarque est immédiatement accompagnée d'un sourire, montrant que le Sergent affable s'emploie simplement à détendre l'atmosphère à sa façon ; Linden est

l'image même du bon vivant, généreux et toujours disponible. Doté d'un ventre légèrement rebondi, la trentaine, il n'a plus l'aspect du béret vert de terrain, mais son rôle n'en est pas moins capital. Il n'est pas marié, et les mauvaises langues diraient que son physique disgracieux et ventripotent y est pour quelque chose.

De votre côté, vous préférez vous focaliser sur ses qualités professionnelles qui ne manquent pas, et qui ne tardent pas à être mises à l'épreuve : « Alors, alors. Voyons voir ça. Je t'ai déjà inspecté brièvement à ton retour. Tu n'as pas de lésions graves. Je vais maintenant regarder plus en

détail si tu n'as pas de lésions internes qui m'auraient échappé, et si tu t'es bien remis de ton expédition. » Pendant tout le temps où il manipule son stéthoscope, Linden ne cesse de parler de sa voix rauque et monocorde. Il est intarissable sur son métier mais cela ne vous importune pas. Seul son diagnostic final importe, qu'il livre doctement : « Tu n'as rien. Bravo. Tu peux repartir aussi sec. »

Vous repartez d'une démarche encore plus légère que l'instant précédant votre visite médicale, en direction de l'espace de détente USSF qui tient lieu de réfectoire, dans l'intention de casser la croûte (56).

### 134

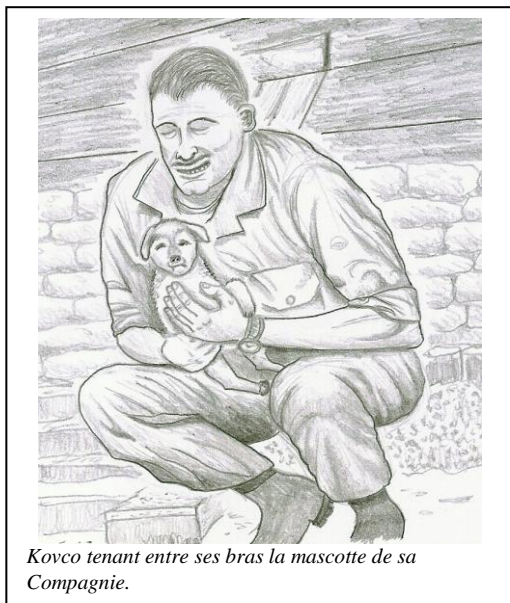
Si vous possédez la compétence <Force herculéenne>, allez au 369, sinon dirigez-vous vers le 378.

### 135

Kovco n'a aucun état d'âme : malgré le lien d'appartenance aux forces spéciales qui vous unit, il se sent directement menacé, et, mu par un réflexe d'autodéfense maintes fois travaillé, il appuie sur la détente de son arme. Une balle vous atteint en plein front avant même que vous ne teniez en main votre propre arme.

Vous succombez sans avoir pu élucider les événements qui ont agité la vie de la garnison.

### 136



*Kovco tenant entre ses bras la mascotte de sa Compagnie.*

Derrière un amoncellement de terre, un petit animal frétille. C'est un quadrupède à poils, qui jappe et ne tarde pas à bondir vers vous. Vous reconnaissez alors la mascotte de la 4<sup>ème</sup> Compagnie qui vous lèche les mains, la truffe au vent, tandis que vous vous baissez pour l'accueillir. Son maître n'est pas loin, en la personne du Sergent-Chef Kovco. Vous fixant de ses yeux d'un bleu ardent, ce dernier s'approche de la file indienne que votre Compagnie constitue. D'une voix doucereuse, Kovco vous explique que sa mascotte est en train de chasser des rongeurs. Lorsque vous lui demandez ce qu'il fait dans les parages, le Sergent-Chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie vous rétorque timidement qu'il ne fait qu'escorter son fidèle compagnon à quatre pattes, argumentant avec malice que les Vietnamiens et Montagnards sont friands de viande de chien.

C'est seulement au moment de le quitter, que vous remarquez combien Kovco est élégant ; on croirait qu'il vient de sortir de

l'échoppe du coiffeur, avec sa moustache finement taillée ainsi que ses cheveux soigneusement peignés et rabattus en arrière.

La journée s'achève sans incident, et vous démarrez une nouvelle matinée au 280.

### 137

Vous alertez les environs d'un hurlement tonitruant, ce qui a pour effet de créer une masse compacte de strikers indécis autour de Kovco. Les événements s'enveniment tandis que certains Montagnards qui semblent lui faire barrage s'opposent à une poignée de strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie cherchant à défendre leur chef. Butler, cette grande perche de Lieutenant, rameuté par le brouhaha, hurle à son tour et met fin à la mêlée avant qu'elle ne dégénère en bataille rangée.

Entouré de Nungs, d'une voix impérieuse, il adresse à Kovco une convocation dans le bureau du Capitaine Daniel immédiatement après le déjeuner. Allez au **442**.

### 138

L'accent. Plus loin dans le dictionnaire, d'autres termes ressemblent phonétiquement à matte : mât, mât. Le dernier d'entre eux vous interpelle : « les yeux ». Le malheureux Vui a tout-à-fait pu désigner une personne dont il ignore le nom, par une particularité du visage. Tout le monde possède des yeux, mais une personne se distingue en Asie par ses yeux singuliers, des yeux d'un bleu intense ; Kovco, justement le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, celle à laquelle appartenait le striker retrouvé égorgé dans le camp.

Tout accuse l'homme à la fine moustache, et, en votre for intérieur, vous êtes maintenant persuadé qu'il est coupable ; vous vous remémorez tous ces instants où Kovco mettait de la distance entre lui et vous.

Même si vous ne détenez pas la preuve irréfutable de l'implication de Kovco dans les événements qui ont troublé le camp, vous décidez au moins de le faire convoquer chez le Capitaine Daniel pour s'expliquer.

Allez-vous commencer par solliciter une entrevue auprès de votre Capitaine pour lui exposer vos soupçons (**128**), ou vous charger vous-même *illico presto* de conduire Kovco dans le bureau de Daniel. Si vous choisissez cette option, vous avez la possibilité d'agir seul (**12**), ou accompagné des trois piliers de votre Compagnie : Morrow votre assistant, Dam l'éclaireur et Tho l'interprète (**377**).

### 139

En quelques cartouches bien ajustées, vous foudroyez les meneurs, qui tombent comme des quilles. Votre tir conjugué à celui de Morrow fait réfléchir les suivants, et ce répit inespéré vous permet de distancer vos agresseurs, dont le nombre est toujours impressionnant. Vous agrippez votre assistant par la manche, et l'entraînez avec vous au cœur du bâtiment en ruine alors que son arme surchauffée vient de vider un chargeur entier (**284**).

### 140

En fait de plan incliné, vous empruntez les reliquats de marche d'un escalier de pierre érodé par l'épreuve du temps. Noyé dans l'obscurité et la pluie, cet escalier semble mener vers le sommet de l'édifice, mais vous n'en voyez pas le bout. Tout comme vous, Dam sent immédiatement le danger, et vous le fait savoir : « Rien devant alors c'est piège ici ». Morrow vous rend le même avis : « Il a raison, y a rien à voir là-haut. Allez, on fait demi-tour. »

Vous suivez les recommandations de vos équipiers (**273**) ou vous ordonnez d'atteindre la fin de cet escalier ?

Si vous choisissez cette deuxième option, laissez-vous Dam en pointe (**85**), ou souhaitez-vous prendre vous-même la tête du quatuor (**304**) ?

### 141

Vous quittez les effluves d'alcool... pour des effluves de renfermé et de sueur du bunker des communications. A votre arrivée, Collins incline la tête et vous dévisage d'un regard pétillant qui passe par-dessus les montants noirs de ses lunettes. La pâleur de sa peau – à force de rester terré

dans son bunker sombre – reflète les voyants lumineux rouges et verts de son appareillage électronique complexe.

« - Ah ! Te voilà ! Je devais te faire écouter la bande sonore, ta venue m'y fait penser. »

Vous feignez un calme olympien, mais, à l'intérieur de votre crâne, votre sang bouillonne.

« - Oui, je vais me concentrer, et essayer de te dire qui est l'auteur de la bande sonore, rétorquez-vous du tac-au-tac.

- Peut-être... Tu connais tes hommes mieux que moi, si c'est bien un de tes hommes...

- Ca ne peut être personne d'autre, à 18h58... quelques minutes après l'embuscade.

- Si, ça peut être quelqu'un d'autre ; un Viet\* a pu utiliser la radio après avoir tué son porteur.

- Non, pas si tôt après l'embuscade ! Mon RTO\*\*, était à mes côtés et, la dernière fois que je l'ai vu, il fuyait au milieu de nous tous. Je ne comprends pas ce qui est arrivé à lui et à sa radio.

- Bon, écoutons cette bizarrerie... »

Collins introduit la bande magnétique dans un appareil de lecture dernier cri. La voix sibylline retentit sans attendre. La qualité n'est pas bonne, mais suffisamment pour percevoir le timbre de voix... une voix volontairement maquillée... Un asiatique, oui, mais un asiatique qui force son timbre aigu. La tonalité est aussi emprunte d'une certaine émotion. De la peur. Le débit rapide va également dans ce sens. La bande ne dure pas plus d'une trentaine de secondes.

En guise de fin, Collins annonce :

« - Ensuite, c'est un grésillement discontinu. C'est fini. Il n'y a plus rien après. Pas de réponse de l'autre côté. Bon, je connais suffisamment le vietnamien pour savoir que c'est un langage codé.

- Sur certains passages, il parle sacrément vite, pour avoir le temps de coder ce qu'il dit.

- Je ne sais pas, notre personnage-mystère a peut-être une certaine habitude du code.

- Tu es sûr que c'est codé ?

- J'ai fait écouter ça au Capitaine Thu et à plusieurs LLDB qui connaissent plusieurs dialectes Montagnards. Les sonorités ne ressemblent à rien de connu.

- Tu as fait écouter ça aux LLDB ?

- Oui. Pas le choix. Le Capitaine Daniel me l'a demandé.

- Qu'est-ce qu'il en dit d'ailleurs Daniel ?

- Rien. Il était d'abord curieux au début. Puis il a laissé tomber quand il a vu qu'on en retenait rien. En fait, je pense qu'il est d'avis que j'ai enregistré un truc incohérent, et il doit douter que cela provienne réellement de ta radio...

- Hum. Bon, je vais te dire moi ce que j'en pense : c'est bien ma radio. La coïncidence horaire est trop forte. Et puis la voix est bien celle d'un mec qui vient de participer à un combat. Ça s'entend. Et c'est bien un mec de mon équipe. Les Viets qui auraient capturé ma radio n'auraient pas agi comme ça. Ils auraient attendu un peu avant d'utiliser la radio. Ils ne se seraient pas précipité comme ça, et n'ont aucun intérêt à maquiller leur voix ou coder je ne sais quoi. »

Vous digérez toutes ces hypothèses, et, après une courte réflexion, vous ajoutez, la voix déformée par l'émotion : « Je dirais aussi qui si ce mec en question n'est pas mon RTO, alors c'est quelqu'un qui a pris sa radio de force ... ou plutôt qui l'a tué... »

Encore abasourdi, vous concluez votre visite : « S'il te plaît, continue de chercher pour moi ce que peut bien vouloir dire ce type sur la bande sonore, c'est très important. Fais le pour moi. Et n'en parle pas davantage autour de toi. S'il te plaît... »

Une fois à l'extérieur du bunker des communications, après une rapide introspection, la vérité vous apparaît au grand jour ; vous êtes intimement persuadé qu'il y a un traître au cœur même de votre Compagnie. Inscrivez {Enregistrement : 60} sur votre feuille d'aventures.

Un jour supplémentaire s'écoule et vous amène au **66**.

\* Le terme « Viet » a ici une connotation péjorative et désigne les Nord-Vietnamiens, et non pas vos alliés Sud-vietnamiens.

\*\* Cf glossaire

## 142

Vous êtes pris de crampes, de maux d'estomac, puis une chaleur fiévreuse s'empare de votre corps. C'en est trop pour vous ; vous succombez dans d'horribles souffrances et votre cadavre, s'ajoutant à la pile de corps déchiquetés, constituera un repas de taille pour les arachnides insatiables.

## 143

Vous êtes probablement arrivé au bon moment, l'instant où le captif fléchit. Il voit en vous, ce que son esprit qui a baissé pavillon lui commande de voir ; un Américain accort, providentiel, qui est sa seule porte de sortie. Sur votre ordre, Dam se précipite, mais cela ne semble pas contrarier le Nord-Vietnamien.

Grimaçant à la vue des ongles violets et phalanges décharnées du prisonnier, vous grincez à l'intention de votre garde du corps Nung : « - Qu'est-ce qu'il dit ?

- Lui pas vrai quand dire où son Bataillon est. »

Vous re-traduez intérieurement les propos approximatifs de votre *pointman* : *a priori*, le Nord-Vietnamien aurait menti sur cette histoire de temple ancien au milieu de la jungle qui abriterait son Bataillon. Comme le flot du captif ne se tarit pas, vous relancez Dam, qui retranscrit les propos comme il peut :

« - Il dit, dans le loin, sur temple, il y a méchants, des méchants sauvages. »

Vous aviez en effet reconnu le terme « *Moïs* » qui désigne des indigènes primitifs. Vous méditez sur cette information qui paraît fiable, et sans doute utile dans le futur. Inscrivez {Révélation : 180} sur votre feuille d'aventures.

Epuisé, le prisonnier s'est tu et il ne donnera pas davantage de détails. Vous le remerciez d'un sourire qui le laisse froid, et promettez à Dam d'user de votre influence pour faire cesser ce supplice de la cage en fer.

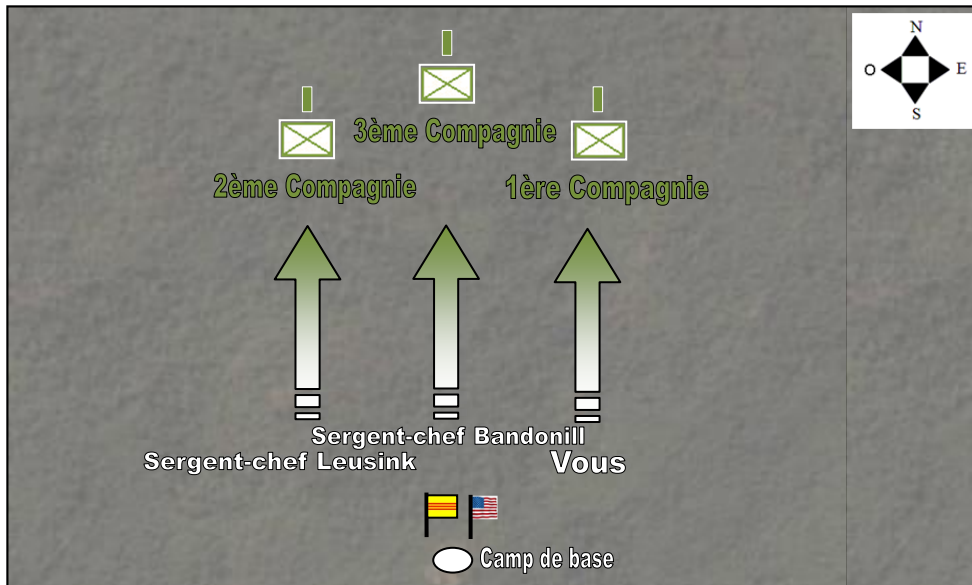
Rendez-vous au **83**.

## 144

Le Capitaine aux tempes argentées est abattu comme jamais vous ne l'avez vu. En une nuit, vous avez l'impression qu'il a pris un sacré coup de vieux, et que ses cheveux gris ont doublé de superficie.

Devant une assistance médusée mais à l'écoute, Daniel rappelle d'abord les funestes événements qui ont émaillé la nuit précédente : Kovco s'est évadé avec violence, ce qui accrédite la thèse de sa culpabilité. Cette évasion dans le sang a été réalisée avec la complicité du Sergent Teeter, son adjoint à la 4<sup>ème</sup> Compagnie, ainsi que plusieurs autres strikers de cette même Compagnie. *Ipsa facto*, toute la 4<sup>ème</sup> Compagnie a été désarmée et mise à l'arrêt, par peur de nouvelles désertions sanglantes.

Puis, toujours devant une assistance muette, le charismatique Capitaine Daniel dévoile le plan d'action décidé conjointement avec le Capitaine Thu et ses LLDB ; malgré une nuit agitée, et le manque de sommeil général, une chasse à l'homme sans merci sera organisée, tout de suite après un solide petit déjeuner. Chacune des trois Compagnies restantes fournira deux Sections, et progressera dans la jungle en éventail. La 3<sup>ème</sup> Compagnie du Sergent-chef Bandonill, visiblement jugée comme étant la plus fiable par Daniel, occupera la position centrale (**443**).



#### 145

Vous faites manœuvrer immédiatement vos deux sections en conséquence, coupant au plus court vers l'Ouest, tandis que Dam le *pointman* redouble d'effort avec sa machette. Très peu de temps après, une fusillade nourrie résonne à travers la végétation luxuriante, droit devant, constituant un nouveau point de repère immanquable. En effet, la radio vous apprend que la 3<sup>ème</sup> Compagnie de Bandonnill est entrée en contact avec les fuyards.

Si le mot {Section} est sur votre feuille d'aventures, retranscrivez 29 au code apposé, et rendez-vous à ce numéro. Dans le cas contraire, filez au **308**.

#### 146

Les paroles de Morrow votre assistant vous font penser à l'équipe de CRT qui a visité le camp le 28 et 29 Avril, exactement entre les deux derniers meurtres. Peut-être est-ce juste une coïncidence troublante, ou peut-être leur présence a influencé l'assassinat dans le camp, en date du 30 Avril ?

Toujours est-il que toutes les photos prises n'ont pas toutes été développées et affichées dans le camp ; l'ensemble des pellicules pourrait révéler des éléments utiles à votre enquête. Toute affaire cessante, vous passez commande auprès de Collins, le Sergent cantonné au bunker des télécommunications, lui-même en contact avec la *B-team* qui coordonne votre activité. Un temps surpris par votre demande, vos supérieurs consentent à accéder à votre demande et vous font parvenir une enveloppe plusieurs jours plus tard, via l'hélicoptère de liaison.

Lorsque, enfin, les précieux clichés sont entre vos mains, vous vous isolez avec Morrow le surfeur dans l'espace spartiate qui vous sert de chambre.

Vous découvrez une trentaine de photos, plus ou moins réussies, qui vous étaient jusques là inconnues. Morrow s'est posté derrière vous et ironise : « Ne me dis pas que tu comptes découvrir avec ça des informations sur les embuscades et les meurtres ; tu lis trop de romans policier. » Avant d'ajouter, toujours railleur :

« - Tu ne verras pas le retour de la 3<sup>ème</sup> Compagnie dont un des strikers a été descendu vu que ça s'est passé la veille de l'arrivée de la CRT.

- Non, par contre, regarde, il y a une autre Compagnie qui rentre. C'est laquelle ? Je ne reconnais pas les Montagnards.

- C'est la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Sur le noir et blanc, on voit pas la couleur de leurs foulards, mais on voit Kovco vers la fin.

- Oui, ils n'ont pas l'air particulièrement épuisés, notez-vous.

- C'était une patrouille sur une journée » se remémore Morrow.

Vous passez et repassez la photo de Kovco. Ce dernier ne fixe pas l'objectif. Il a baissé sa tête nue qui révèle le haut de son crâne rigoureusement peigné, les cheveux en arrière. Mais quelque chose ne colle pas. Pas grand-chose, un détail, mais vous avez participé à suffisamment de patrouilles pour remarquer cette incongruité.

« - Qu'est-ce qui se passe, tu tombes amoureux ? plaisante le surfeur blond. C'est vrai qu'il est assez photogénique notre cher Sergent moustachu. Un vrai play-boy. Il y a une autre photo où...

- C'est pas ça.

- Hein ?

- Tu ne trouves pas que son sac est sacrément chargé pour quelqu'un qui revient d'une petite escapade qui ne dure pas plus d'une nuit ? »

Morrow ne se laisse pas impressionner par votre ton sévère :

- « Mouais... Si Kovco emporte du superflu, et veut se rompre les clavicules. C'est son problème...

- Il ne peut pas faire toute la journée avec un sac prêt à craquer comme ça. Et s'il était parti avec un sac bourré comme ça, les Capitaines Daniel et Thu ne l'auraient pas laissé faire, je pense.

- Mouais, peut-être. Tiens, regarde plutôt ça, la photo marrante que je viens de dénicher » s'amuse Morrow.

En guise de photo 'marrante', vous tenez un cliché légèrement flou, centré sur deux strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Les deux jeunes soldats regardent dans la même direction. Leurs bouches sont assorties, fendues d'un rictus surnaturel. Cela ne semble pas de la peur. Ni de la haine. Plutôt une grande surprise mêlée de révolte. Comme si le diable en personne venait d'emporter leurs femmes sous leurs yeux.

- « Ils font une drôle de tronche hein ? » commente votre assistant.

Contrairement à Morrow, vous prenez ce cliché très au sérieux, convaincu que les deux strikers ont vu quelque chose qui pourrait faire avancer vos investigations.

Votre principale préoccupation consiste désormais à poser des noms sur ces deux visages de Montagnards, sans éveiller l'attention de Kovco, le chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie.

Allez-vous vous enquérir auprès de Tho le traducteur de votre Compagnie (346), ou Dam l'éclaireur (103) ?

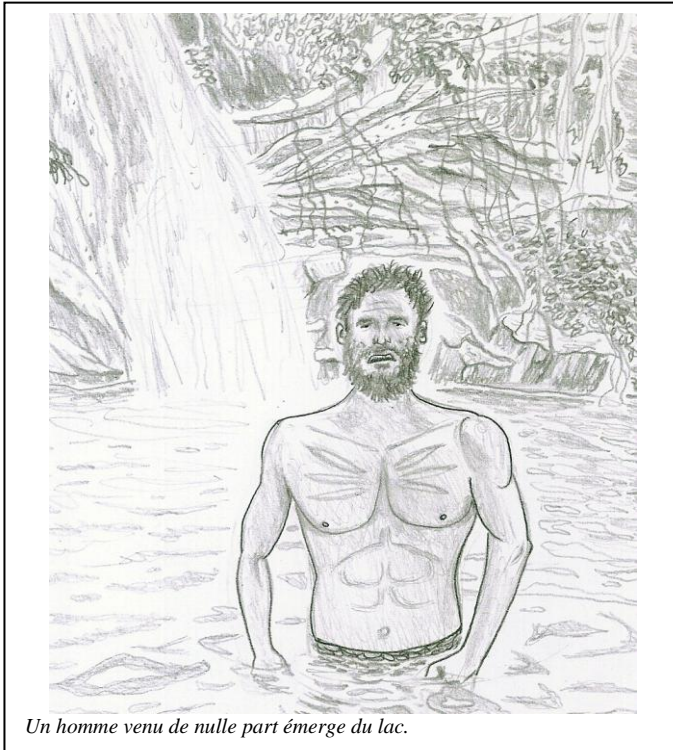
## 147

Une étendue d'eau fait irruption devant vous et vous barre la route. Accoutumé à la pénombre de la jungle, vous êtes d'abord ébloui par les flots reflétant la lumière du soleil matinal. Puis vous distinguez un petit lac, entouré de rochers et de palétuviers nouveaux. Les feuilles basses baignent dans l'eau, alimentée par le grondement feutré d'une cascade issue d'un escarpement sur le bord opposé. Ce plan d'eau, irréel, idyllique, vous subjugué quelques instants, avant que vous ne repreniez vos esprits et pivotiez à la recherche d'une échappatoire. Mais trop tard.

« Stop *Trung Si\** ! » La voix de Tho tombe comme un couperet, dénué de sentiments. Il vous tient maintenant au bout de son viseur, avec une vue parfaitement dégagée. Comme si le Montagnard félon se laissait bercer par la féerie du décor, il juge bon de discourir une dernière fois avant d'exécuter sa sentence : « Tu m'as donné beaucoup soucis. Mais cette fois ça est fini. J'ai fini ma mission, je vais rentrer à ma base vraie, pas celle des Américains qui ont tué mon peuple. »

« *Stop it* ! » Une nouvelle voix venue du lac, autoritaire, avec un parfait accent américain, coupe Tho dans son élan. Incrédule, vous vous tournez vers cet ange salvateur que vous n'aviez pas vu ; plissant les yeux, vous distinguez un homme dont le torse émerge de l'eau couleur émeraude.





*Un homme venu de nulle part émerge du lac.*

Puis, comme si vous aviez basculé dans une autre dimension, dans un silence monastique, l'homme se rapproche vers la rive caillouteuse, dévoilant son anatomie.

Malgré ses cheveux en bataille, sa barbe irrégulière coupée au couteau, son faciès taillé à la serpe, ses yeux injectés de sang, c'est bien un homme de type caucasien qui vous fait face. Vu sa manière de s'exprimer, c'est même un Américain, un compatriote. Vous avez beau fourrager dans votre mémoire, vous ne reconnaissez pas cet être mystique qui révèle un torse sec et musclé, sillonné de cicatrices profondes et régulières, marques de scarifications volontaires.

D'abord pétrifié par ce spectacle inattendu, Tho s'emporte :

« - Tu es quoi toi ?

La conversation se fait en anglais.

- Arrête ça. Pose cette arme. »

L'inconnu à écarquillé ses yeux, comme un dément. Vous notez également que sa bouche se fend d'un rictus de colère et révèle deux canines taillées en pointe. Tout porte à croire que l'inconnu ne craint pas le fusil automatique que Tho continue de pointer sur lui.

Comme le dément ne semble pas décidé à infléchir sa marche en avant, Tho, à bout de nerfs, épaula son arme et s'apprête à faire feu.

Vous ne bronchez pas (309) ou, dans un sursaut rempli d'abnégation, vous vous jetez devant le perfide Montagnard pour faire écran de votre corps (197) ?

\* « *Sergent* » en vietnamien.

## 148

Vous quittez l'air climatisé du bunker des communications et la chaleur qui règne encore malgré le soleil couchant vous fait l'effet d'un radiateur pendu au dessus de vous.

En chemin, vous vous remémorez en ces heures sombres les raisons de votre présence ici. En fait, votre vie quotidienne est très éloignée des stéréotypes dont est friande l'industrie du cinéma hollywoodien. Les affrontements avec les Nord-Vietnamiens sont plutôt rares. Les Américains passent la plupart du temps à s'entraîner au maniement des armes, entretenir ou consolider les différents ouvrages à l'intérieur du camp et enseigner la guerre non conventionnelle aux strikers.

Ceci n'enlève rien à l'importance stratégique que revêt le camp ; il rayonne sur une large zone à la limite de la frontière cambodgienne, et perturbe les routes d'approvisionnement du Nord-Vietnam à destination des régions méridionales de la guérilla. Mais votre rôle dans ces jungles inhospitalières ne se borne pas à patrouiller et combattre l'ennemi. On vous a également assigné des tâches moins belliqueuses ; mener diverses actions civiques auprès des villageois, telles que l'enseignement élémentaire, prodiguer des soins. Il s'agit d'un nouveau concept de guerre tout droit sorti des cerveaux du Pentagone pour remporter la victoire au Vietnam : au lieu de conquérir le terrain, conquérir les cœurs et les esprits.

Le lendemain matin, une nouvelle journée de labeur vous attend. En allant à la rencontre de votre Compagnie, vous vous rapprochez de deux silhouettes qui se découpent dans la poussière balayée par le vent (474).

## 149

Les choses sérieuses commencent ! Vous vous êtes porté juste derrière Dam le Nung, éclaireur de votre Compagnie, pour vous assurer qu'il prenait bien la direction que vous lui indiquiez. Gardant un œil sur la boussole, vous déviez progressivement de l'itinéraire théorique, flanqué sur les côtés par deux escouades qui couvrent la progression de la colonne. Morrow votre adjoint s'est positionné en queue de peloton aux côtés de Khoat le LLDB dirigeant théoriquement la patrouille, pour le rassurer, et s'assurer qu'il ne remette pas en cause la direction prise par ses hommes.

Entièrement immergé dans un océan de verdure, vous vous laissez griser par la multitude d'odeurs mystérieuses exhalées par la jungle, allant de la pourriture de végétation en décomposition aux parfums délicats d'une flore qui bourgeonne. Ces relents sont amplifiés par la chaleur et l'humidité oppressante qui pèsent sur vous. Allez-vous continuer à côtoyer Dam le *pointman* (21), ou, après vous être assuré qu'il se dirigeait bien vers la côte 175, allez-vous surveiller le comportement de Khoat le LLDB en fin de colonne (421) ?

## 150

Vous préférez faire le point dans la cavité qui s'offre à vous, avant de vous précipiter à bride abattue au beau milieu de la cour centrale, régulièrement balayée par les flashes des éclairs.

Toutes lampes éteintes, pour ne pas être repérés dans la nuit, vous pénétrez dans un édifice de pierre lézardé de plantes grimpances. D'emblée l'endroit ne vous inspire pas confiance car une forte odeur musquée vient irriter vos narines.

Si vous êtes doué de la faculté <Nyctalope>, rendez-vous au 414. Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le 454.

## 151

D'autres balles claquent autour de vous, mais votre précédente blessure entrave vos mouvements et vous peinez à vous mettre davantage à l'abri.

Le striker venu vous prêter main forte est impuissant lorsqu'il voit une rafale labourer en pointillé votre thorax. Malgré toutes vos qualités, vous ne pouvez rien faire pour retarder l'inévitable : votre mort.



*Touché à mort...*

### 152

Les Nungs avaient déjà préparé ce type de munitions et ils sont à pied d'œuvre immédiatement après que vous en ayez donné l'ordre.

Bientôt, plusieurs lueurs éclairent le champ de bataille, et des cris de joie résonnent dans la radio portative qui repose à côté de la pièce de mortier. Puis une voix grave se fait entendre : « C'est Leusink, merci pour l'éclairage ! On les canarde comme des lapins, à découvert. Continuez comme ça, car il en arrive encore. »

Mais les Nord-Vietnamiens attaquent par plusieurs côtés, et vous ne pouvez pas être partout (393).

### 153

La fumée des combats se dissipe, tandis que la jungle retrouve peu à peu sa sérénité. C'est aussi le moment douloureux du décompte des morts, alors que les cadavres sont regroupés ; précautionneusement alignés pour les Montagnards loyaux, et empilés sans ménagements pour les faux frères de la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Vos hommes ont fait quelques prisonniers, blessés pour certains, qui vous dévisagent avec une mine apeurée, redoutant le sort qui les attend.

Les Américains ont été relativement épargnés, mais l'essentiel est ailleurs : après avoir passé la végétation dense de la jungle au peigne fin, les deux meneurs de la rébellion, Kovco et Teeter, demeurent introuvables. Une heure plus tard, le Capitaine Daniel se rend à l'évidence : les Américains renégats sont passés entre les mailles du filet, juste avant ou pendant les combats.

De votre côté, vous pensez qu'il est même possible que les deux Américains se soient volontairement détachés de leurs hommes, bien avant les combats, afin que ces derniers 'fixent' les hommes à leur poursuite, tandis que Kovco et Teeter s'échappent en toute impunité.

Après cette journée mouvementée, les rares prisonniers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie avoueront qu'ils faisaient partie d'une Section à part, 40 Montagnards célibataires, grassement payés en dehors du circuit officiel, et devant obéir au doigt et à l'œil au Sergent-chef Kovco. Ne disposant pas eux-mêmes de l'information, ils n'en diront pas plus sur la raison d'être de cette Section corrompue.

Vous avez le mérite d'avoir terminé l'aventure en vie, mais vous n'avez pas pu dénouer l'écheveau qui a affaibli la cohérence du camp, et, *a fortiori*, vous n'avez pas été capable de porter un coup retentissant à l'ennemi Nord-vietnamien.

## 154

Vous empoignez les différents feuillets relatifs à la 2<sup>ème</sup> Compagnie de l'endurci Sergent-chef Leusink, mais rien ne transparait. Après quelques minutes d'une lecture rapide, il vous reste un dernier choix à faire. Allez-vous visualiser l'effectif de la 3<sup>ème</sup> Compagnie (241) ou la 4<sup>ème</sup> (334) ?

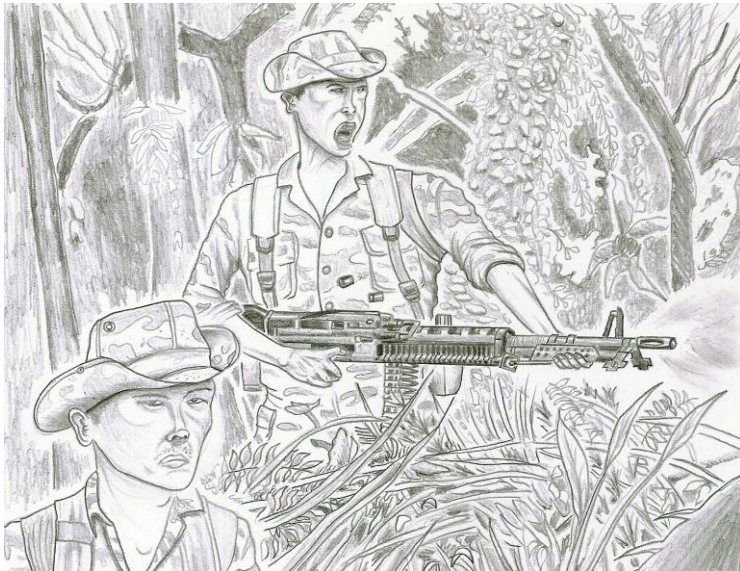
## 155

Au fur et à mesure que vous vous approchez du puits, l'odeur de putréfaction qui s'en dégage devient insoutenable. Vous n'en distinguez pas le fond, mais il y a de fortes chances que la fosse soit tapissée de cadavres en état de décomposition avancé. Cette salle ne contient donc rien de probant et votre seul but devient donc de retourner à l'air libre, ce que votre équipe aurait fait depuis longtemps, si le sol de la pièce précédente ne s'était pas abaissé. Soudain, comme si vos volontés étaient exaucées par une quelconque force supérieure, un grondement fait trembler le sol, et en jetant un coup d'œil par delà la porte enfoncée, vous distinguez les deux parties dallées se rabattre, comme par magie. Alors que vous vous tenez sur le pas de la porte pour apprécier la fin du spectacle, en face de vous, des silhouettes fluettes vous observent. Elles ont empoigné des torches dont les flammes dansantes donnent à leur visage peinturluré des airs de spectres. Ce sont des autochtones, *a priori* primitifs, au vu de leurs accoutrements proches du simple appareil. Leurs mâchoires serrées, et la palette d'armes dont ils sont nantis vous font penser que leurs intentions ne sont pas pacifiques.

En effet, dès que le sol dallé a retrouvé sa forme initiale, plusieurs carreaux d'arbalètes claquent autour de vous, et une lance vient même se planter au-dessus de votre tête. La situation devient désespérée lorsque la meute de sauvages se précipite sur vous comme un seul homme. Ils sont trop nombreux pour que vous songiez à refroidir leurs ardeurs avec votre seul Smith & Wesson. Vos trois compagnons et vous reculez, mais les carreaux continuent de s'écraser contre les parois, et se font de plus en plus précis. La seule échappatoire possible, même si elle s'apparente plus à un répit, est le puits béant. Dam est le premier à s'élancer, faisant abstraction de l'odeur nauséabonde, et vous le suivez aveuglément. Le diamètre du puits est de plusieurs mètres, et, si vous survivez à la réception, il pourra sans doute faire tenir votre équipe. Mais ce n'est qu'un sursis... (219)

## 156

Vous ajustez plusieurs rafales en direction des silhouettes ennemies, qui s'abaissent brutalement, sans que vous sachiez si vous avez fait mouche. Dans l'instant qui suit, vous vous croquevillez derrière un tronc d'arbre, pour éviter les tirs de riposte. Vos deux sections prennent alors le relais et arrosent copieusement les fourrés d'en face.



*Les strikers de votre Compagnie en action dans la jungle.*

Votre tir a probablement désorganisé le dispositif adverse, car vos hommes prennent vite le dessus. Harcelés de trois côtés, les strikers renégats de la 4<sup>ème</sup> Compagnie ne tardent pas à céder du terrain. Rendez-vous au **153**.

### **157**

Montrant l'exemple, vous vous dépensez sans compter, alourdi par le poids de votre barda, pour rejoindre au plus vite le champ de bataille. Mais, vous n'avez pas fait dix enjambées qu'une douleur vive vous coupe dans votre élan. Vous vous affaissez, vous tenant le mollet. Relevant votre pantalon de treillis, vous constatez que votre peau a enflé autour de deux orifices rouges, comme des coups de poinçons. Derrière vous, un serpent se contorsionne nerveusement, tandis qu'un striker lui assène plusieurs coups de crosse.

Maudissant le destin, vous voyez Morrow votre fidèle assistant se précipiter à votre chevet. Etes-vous doté de l'aptitude <Immunité aux poisons> (**342**) ou non (**34**) ?

### **158**

Sous un soleil rougeoyant et déclinant, vous rejoignez Morrow le surfeur, occupé à panser un striker blessé au ventre.

Par ailleurs, vous reconnaissez Khoat le LLDB, en retrait, debout, raidi, le visage décomposé qui semble avoir subitement vieilli de 10 ans. Il a perdu de sa superbe ; vous remarquez qu'une large tâche d'humidité a pris naissance au milieu de ses jambes et s'est répandue le long de ses cuisses. Il est complètement lessivé, ne cherchant même pas à savoir où se trouve géographiquement la Compagnie. Tout repose désormais sur vous.

La seule bonne nouvelle dans votre malheur, c'est la présence du RTO\* de Khoat, et sa précieuse radio portative. Ce qui vous fait d'ailleurs penser que votre propre RTO fait partie des manquants...

Allez-vous rester aux côtés de Morrow (**312**) ou rejoindre les défenseurs postés aux limites de votre périmètre surélevé (**42**) ?

\* Cf glossaire

### 159

Utilisant au mieux la végétation pour couvrir votre progression féline, vous parvenez à vous hisser à proximité immédiate de votre cible.

Vous effectuez un décompte dans votre tête, comme pour vous aider à surpasser votre appréhension. Lorsque le "go" retentit dans votre esprit, vous vous jetez sur la petite silhouette qui vous fait face. Le striker félon est figé de surprise, et ne vous oppose aucune résistance. Sitôt votre forfait accompli, vous reculez doucement pour vous fondre à nouveau dans les frondaisons, donnant par là-même le signal de l'attaque à vos hommes. La jungle résonne subitement de staccatos et s'emplit de fumée.

En ayant pris l'adversaire à revers, vous disposez d'un avantage certain, et la balance penche rapidement en faveur de vos strikers ; ils progressent rapidement et rejoignent votre position. Pris en étau sur trois côtés différents, et en large infériorité numérique, les Montagnards rebelles ne tardent pas à déposer les armes.

Rendez-vous au **153**.

### 160

Comme vous avez détecté un mouvement derrière les parois, même si votre esprit a du mal à le croire, vous avez déjà pointé votre arme automatique en direction du danger. Et ce danger surréel est bien présent car vous apercevez dans la seconde qui suit l'extrémité d'une antique arbalète. En réponse, vous visez un chargeur dans l'embrasure en laissant votre index appuyé. Dam et Tho se sont couchés au sol par réflexe, et ils ne réalisent toujours pas ce qu'il s'est passé lorsque, émergeant d'un véritable nuage de fumée, vous leur ordonnez de continuer à courir, ce qu'ils font après une brève hésitation (**287**).

### 161

Vous épauliez votre arme, en mode coup par coup, et ajustez calmement votre cible. Votre balle part dans un claquement, et fait disparaître le guetteur adverse. Alors que vous tendez le cou pour évaluer l'effet de votre tir, un éclair très bref apparaît dans la zone de votre cible, suivi d'une détonation.

Cela sera le dernier souvenir de votre existence, car le projectile ennemi a emporté une partie de votre occiput, mettant ainsi un terme brutal à votre aventure.

### 162

Collins, le Sergent à la peau blafarde, retranché dans son bunker climatisé, mâchonne un chewing-gum lorsque vous apparaissez dans l'entrebâillement de la porte. Le visage encore rougi par l'excitation encore palpable dont son bunker a fait l'objet, Collins réajuste ses inaltérables lunettes et se confie à vous sans attendre :

« - Ils vont mettre en cage un bel oiseau.

- Hein ?... Il s'est passé quoi ?

- L'embuscade parfaite. J'ai suivi ça en direct à la radio ; Bandonill a réussi l'embuscade parfaite. Au petit matin, sa Compagnie a embusqué une escouade ennemie. Ils ont fauché tout le monde sauf celui qui ne portait pas de gros sac à dos : le chef quoi ! Claironne Collins.

- Et Bandonill a des pertes ?

- Non, l'embuscade parfaite, je te dis. Ils se sont esquivés rapidos après l'embuscade. A la radio, Bandonill était comme un fou. Et je te parle même pas de l'état d'excitation du Capitaine Daniel une fois qu'il a réalisé que la 3<sup>ème</sup> Compagnie allait revenir avec un trophée et sans casse. »

Sans discourir davantage vous vous rendez sur place, souhaitant vous rendre compte par vous-même, laissant Collins reclus dans son antre sombre et froide (71).

### 163

Furieux de la maladresse de votre coéquipier, vous vous ruez sur le félon pour finir son travail. Mais la victime a le temps de s'égosiller, ce qui attire évidemment l'attention de son entourage. En réponse, des cris d'alerte en vietnamien fusent tout autour de vous, et des tirs vous prennent aussitôt pour cible.

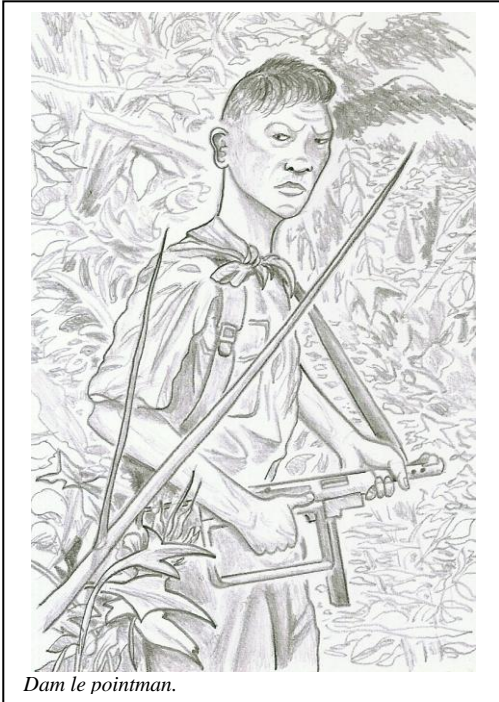
Plusieurs douleurs aigües vous clouent sur place...Ne pouvant plus vous mouvoir, entouré de troupes hostiles, vous êtes condamné.

### 164

En même temps que vos premières balles fusent, un projectile vous atteint dans le cou. Agonisant, vous perdez peu à peu connaissance. Votre dernière vision est le tir concentré de vos strikers contre votre agresseur, dans un nuage de fumée. Vous serez vengé, mais quelle importance ! Car vous ne serez plus là pour le voir....

### 165

Toujours volontaire, Dam se sent dans la jungle comme chez lui, et n'émet aucune objection lorsque vous lui demandez de vous ouvrir la route à pas de course.



*Dam le pointman.*

Votre binôme de petite taille combine vivacité et discrétion, se frayant un passage avec agilité parmi des plants de fougère, et laissant sur place vos deux Sections qui peinent à se regrouper, sous la direction temporaire du Sergent Morrow.

Après un moment d'une course haletante dans la chaleur humide de la jungle, Dam impose une halte. Noyé dans l'obscurité d'une double canopée, vous avez le sentiment d'être perdu, entre les échos d'une fusillade qui semble toujours aussi lointaine, et vos hommes laissés derrière. Tout-à-coup, votre éclaireur Nung vous enjoint le silence d'un doigt sur ses lèvres. Il vous murmure à l'oreille : « Pas bruit animal, ça ne pas normal. » Puis, comme par magie, ses prédictions se révèlent exactes : deux silhouettes se détachent d'un rideau de branchages. Leur démarche ne vous évoque pas la souplesse des Montagnards, sans parler de leur grande taille. Ils sont de type Caucasiens et

lorsqu'ils arrivent de profil par rapport à votre position, vous restez bouche bée : devant vous, esseulés, Kovco et Teeter, vos ennemis jurés, crapahutent dans la jungle, insouciantes. Ils ont laissé leur poignée de supplétifs derrière eux. A la réflexion, ce n'est pas si bête ; Kovco le retors a sacrifié la Section à sa solde, pour qu'elle cristallise les attentions, tandis que, lui, s'efface en catimini.

Reprenant vos esprits, vous décidez de l'arrêter pendant que l'occasion se présente. Allez-vous viser le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, et laisser à Dam le soin d'éliminer Teeter son acolyte (65), ou bien réserver Kovco pour l'éclaireur Nung, tandis que vous vous occupez de Teeter (175) ?

### 166

Les sapeurs ont emprunté une trouée pour traverser ce qu'il reste d'un bâtiment de pierres éventré, envahi par des entrelacs de plantes grimpantes. Vous les suivez à distance, plongeant dans l'inconnu.

Il se dégage des ruines une odeur d'urine fort incommodante, qui vous fait apprécier que la sortie n'est pas loin ; une trouée similaire au point d'entrée, à quelques mètres devant vous.

Dans la pénombre, vos compagnons et vous débouchez sur une cour intérieure dominée par deux édifices, dont une large tour de pierre surélevée. Justement, vous distinguez les silhouettes des sapeurs, floutées par la pluie et l'obscurité, figées devant cette tour. Six taches sombres composent le groupe. Vous les avez à peine comptées que quatre de ces silhouettes s'enfoncent dans l'édifice vertigineux, tandis que deux autres restent sous la pluie battante et se fondent dans les fourrés encadrant l'entrée, effectuant sans doute un tour de garde.

Allez-vous convaincre vos compagnons de route de se rapprocher pour attaquer les deux sentinelles Nord-vietnamiennes (54) ou vous contenter d'observer la scène à distance (261) ?

### 167

Vous épauliez et visez deux chargeurs dans la direction des claquements mats de Kalachnikov. Vous projetez ensuite toutes vos grenades devant vous, dans la pénombre de la jungle.

Une fois les ardeurs ennemies refroidies, vous faites volte-face et remontez la colonne, suivi de Dam le Nung, laissant derrière vous un striker étendu au sol dans une position fœtale.

Votre treillis tigré trempé de sueur, vous dévalez la pente jusqu'à atteindre une partie plane de la jungle. Devant tant d'efforts, votre vue se brouille, ayant du mal à suivre les formes humaines devant vous, petites, agiles, et plus vives que vous.

Ce sont vos poumons qui, les premiers, mettent un terme à votre rythme effréné ; vous suffoquez au point de ne plus pouvoir respirer, et, lorsque vous levez les yeux, vous avez l'impression que vos sens vous jouent un tour (38).

### 168

Sous la lumière tamisée du soleil couchant, l'ensemble des hommes regagne le camp. Les Montagnards pleurent leurs morts, mais sont fiers d'avoir remporté la victoire dans la jungle sur leurs faux frères qui se sont laissés corrompre. Les bérets verts, eux, retrouvent leur garnison tête basse ; ils sont conscients d'avoir laissé filer les deux clés du complot, en la personne de Kovco et Teeter. Leurs motivations et leurs soutiens resteront à jamais un mystère.

De votre côté, vous avez la satisfaction d'avoir terminé l'aventure vivante, ce qui est finalement le principal, mais vous n'aurez pas joué de rôle déterminant dans la bataille que livre au quotidien votre camp de forces spéciales ; les Nord-Vietnamiens sont toujours aussi influents dans la région.

Tout compte fait, votre aventure se termine donc par un échec.

### 169

Faisant des moulinets avec vos bras, vous donnez de la voix : « Allez, allez, on pousse ! On se dépêche ! » Khoat vous dépasse, vous lançant au passage un regard désapprobateur, et vous l'entendez marmonner : « Ca dangereux ». En effet, en gesticulant de la sorte, vous vous affichez à des dizaines de mètres à la ronde comme le chef de la colonne, et constituez une cible tentante.

Comme si l'augure de Khoat se réalisait, un claquement résonne à faible distance, et une balle vous frôle les oreilles. Vous levez instinctivement les yeux et un tireur hostile vous apparaît, haut



perché sur un arbre ; sans doute un observateur qui n'a pas résisté à la tentation de faire un beau coup. Un duel à mort s'engage immédiatement et vous épaulez votre fusil automatique.

Si vous possédez l'aptitude <Tireur d'élite>, rendez-vous au **356**. Si ce n'est pas le cas, allez au **164**.

### 170

Malgré votre treillis ensanglanté, vous trouvez la force de redresser votre buste. Sans vous préoccuper de la fusillade qui continue à faire rage derrière vous, vous discernez Kovco qui vous fait face, à une dizaine de mètres devant. Le félon est focalisé par la scène qui se joue dans votre dos, et s'apprête à faire feu. Mais vous devancez Kovco sans coup férir, et le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie tombe violemment. Devant cette confusion, Teeter ne demande pas son reste et se fond dans la jungle luxuriante.

La fusillade qui avait éclaté derrière vous s'est tue, et, votre arme toujours à l'horizontal, vous pivotez pour éclaircir ce mystère. Contre toute attente, Dam votre fidèle éclaireur Nung vous rejoint en petite foulée, son arme encore fumante. Ignorant la raison de sa présence, et ne sachant pas qui a ouvert le feu sur vous, votre arme ne le quitte pas. Mais son attitude et son sourire n'évoquent aucune hostilité, et le Nung vous rassure vite, en vous livrant l'explication de la fusillade : « Je suivre toi, car voir que Tho suivre toi avant. Tho est méchant vrai, et moi très étonné, mais devoir tuer sinon il tuer toi. » Puis, Dam vous conduit brièvement au cadavre du perfide interprète, la tête enfouie dans un buisson, et le treillis criblé de balles.

Vous n'avez pas le temps de maudire la duplicité dont a fait preuve votre interprète pendant tout ce temps, car Teeter le *biker* court encore, et peut encore représenter un danger.

Allez-vous vous lancer à sa poursuite, accompagné de Dam votre sauveur (**341**), ou plutôt vous assurer que Kovco est neutralisé sous l'effet de vos balles (**289**) ?

### 171

Vous vous mêlez naturellement à la conversation rieuse : moyennant 1 \$, Bandonill met au défi quiconque de déchiffrer le mécanisme permettant d'ouvrir la mallette qu'il tient entre ses mains. D'un air fanfaron, il vous invite d'ailleurs dans la danse, à la suite des nombreux prétendants restés bredouilles : « Allez, laisse toi tenter. Personne n'y est arrivé pour le moment, mais pour celui qui y arrive, j'offre une belle somme ! »

Alors que le cercle de bérets verts scande votre nom, vous vous laissez facilement convaincre de tenter votre chance et glissez un billet de 1 Dollar dans la main du Sergent-Chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie.

Bandonill vous donne quelques exemples de codage :

010101011 donne 4.

80808080 donne 12.

23756 donne 1.

Combien donne 8867981 ?

Et combien donne 666 ?

Si vous pensez avoir saisi le principe du mécanisme, multipliez les 2 derniers codes qui vous sont demandés, puis multipliez le tout par 3. Rendez-vous à ce dernier numéro.

Dans le cas contraire, le défi continue, prétexte à de francs éclats de rire, et, au final, vous n'êtes pas mécontent d'avoir passé un bon moment avec vos compatriotes. Vous laissez la place à Leusink, le Sergent-chef expérimenté de la 2<sup>ème</sup> Compagnie qui s'est joint au groupe, attiré par la bonne humeur qui règne et l'appât du gain.

Continuez au **473**.

## 172

Votre Compagnie se met en branle de manière désordonnée, les éclaireurs Nung en pointe, et les strikers suivant tant bien que mal, à des allures différentes, leur paquetage bringuebalant. Au milieu de cette mêlée, vous essayez de donner un semblant de cohésion à l'ensemble, mais en vain. Pour rien arranger, la colonne se disloque lorsqu'un des strikers de tête se fait mordre en piétinant fortuitement un serpent venimeux. Il faut laisser des hommes en retrait pour organiser un hélitreuilage, ce qui vous fait perdre du temps, et cristallise davantage le courroux du Capitaine Daniel à votre égard.

Une fois la question de l'évacuation réglée, vous reprenez votre course en avant (234).

## 173

Au pas de gymnastique, vous vous rapprochez de votre ancien homologue. L'élégant et fier Kovco n'est plus que l'ombre de lui-même, s'aidant de ses deux bras pour faire mouvoir sa carcasse rampante et sanguinolente. Il ne représente pas un danger pour vous, et vous baissez votre arme. C'est à ce moment que de nouvelles détonations claquent. Vous vous retrouvez au sol, vos yeux s'emplissant de buée, et fixant le sommet des arbres. C'est votre dernière vision et vous ne connaîtrez jamais la source de cette ultime déconvenue, ni ce qu'il adviendra de Kovco, et de Dam votre frère d'armes.

## 174

Vous jetez votre grenade au loin, puis vous vous mettez à l'abri. L'explosif provoque une déflagration sourde et puissante, mais, lorsque vous relevez la tête, vous percevez toujours des mouvements dans la direction que vous ciblez. Votre grenade, destinée à percer les blindés ou casemates a provoqué un cratère dans le sol, mais nulle trace de shrapnel, à l'effet anti-personnel dévastateur.

En retour, une rafale de fusil mitrailleur vous frôle la tête, tandis que le Sergent Leusink s'époumone : « Putain planquez-vous ! Ils se laissent pas cueillir facilement, mais il faut tenir ! »

Allez-vous faire face en vous redressant et en sulfatant tout ce qui frémit devant vous (367), ou rester sagement derrière le parapet en limite du périmètre extérieur (124) ?

## 175

Ne souhaitant prendre aucun risque et redoutant une riposte féroce, vous visez la tête de Teeter, faisant tout pour que votre tir soit léthal. Lorsque vous pressez la détente, la faune environnante tressaute, et vous voyez clairement l'impact sur votre cible, qui bascule aussitôt après en arrière. Votre coup de feu est le signal d'attaque pour Dam votre coéquipier, mais, apparemment, ses balles n'ont pas le même succès que vous, car l'éclaireur Nung s'y prend à plusieurs reprises.

Vous vous apprêtez à lui fournir un appui-feu, lorsqu'un horrible staccato venant de derrière vous coupe dans votre élan. Baignant dans votre sang, gagné par un vif sentiment d'incompréhension, votre dernière vision est une image floue de Dam, cherchant à éviter ce feu meurtrier qui vous a pris à revers.

C'est la fin de votre aventure ; brutale et tragique.

## 176

Le seul événement qui vint troubler la quiétude des lieux fut un débat sur le choix de la musique d'ambiance. Bandonill, le Sergent-chef afro-américain, fut partisan de Cat Stevens, mais Leusink, le vieux baroudeur, conseiller de la 2<sup>ème</sup> Compagnie se lamenta car il trouvait la mélodie « trop pacifique ». Un compromis fut trouvé avec la guitare électrique de Jimi Hendrix.

Après quelques instants de repos, Bandonill suivi de son adjoint à la 3<sup>ème</sup> Compagnie, le taciturne Sergent Mason, furent les premiers à quitter l'endroit enfumé.

L'après-midi puis la soirée se terminèrent sans incident notable, et laissèrent la place à une nouvelle journée (66).

### 177

Vous vous faites une raison : vous ne découvrirez jamais les circonstances de la disparition surréaliste de votre assistant et ami : a-t-il été réellement assassiné ou s'est-il blessé en désertant ? S'il a été tué pendant la nuit, par qui ? Un ennemi surgit mystérieusement de la jungle ? Mais alors pourquoi vous épargner et s'en prendre uniquement à Morrow ? Le coupable est peut-être l'un de vos deux guides asiatiques, mais vous éliminez Dam qui a découvert les traces de sang, et vous n'imaginez pas Tho tuer froidement Morrow, sans parler de ses motivations...

Après une vingtaine de minutes d'attente vaine, pour le cas où Morrow referait son apparition, vous hissez votre paquetage sur vos épaules, et vous remettez en route parmi la végétation dense, direction le Sud. La progression, lente, se fait dans un silence de compassion. Dam, en pointe, se frayant un passage parmi les lianes, a l'air aussi abattu que vous. Tho, fermant la marche, est blême et transpire à grosses gouttes.

Gagnez le **296**.

### 178

En proie à la panique, vous êtes le témoin d'un duel à distance entre Dam et une ombre tapie derrière un fourré. Parant au plus pressé, vous occultez le cas Kovco, et vous vous détendez pour plonger derrière un talus recouvert de fougères. Vous rampez aussi vite que vous le pouvez, dans l'espoir de prendre à revers votre mystérieux agresseur. Cette nouvelle fusillade s'arrête peu après, signe qu'il en est ressorti un vainqueur, mais vous ignorez de qui il s'agit. L'effet de surprise ayant joué contre votre compagnon, vous ne craignez que ses chances de survie aient été limitées. De votre côté, vous agissez vite ; un nuage de fumée, un buisson qui frétille, sont autant de signes qui trahissent la présence ennemie. Sans attendre, vous ouvrez le feu en direction de l'ombre qui vous apparaît en filigrane derrière différentes plantes grimpantes. Un premier chargeur le couche au sol. N'étant pas d'humeur à prendre de risques, vous videz un nouveau demi-chargeur sur l'homme à terre. Au fur et à mesure que vous vous en approchez, vous identifiez une silhouette de taille moyenne, fluette, qui vous est familière.

C'est Tho, votre jeune interprète, ses pupilles noires sans vie fixant le ciel. Une de vos balles a traversé son front. C'était donc un traître, lui-aussi. Vous êtes effondré un bref instant, ressassant tous les bons moments partagés. Mais inutile de vous appesantir ; vous ne connaîtrez jamais ses motivations profondes. Et la clé de ce système corrompu - en la personne de Kovco - dont la capture est primordiale, repose à une trentaine de mètres derrière vous. Vous passez devant le cadavre de Dam le *pointman*, ayant pour lui un dernier regard de compassion.

Plus loin, vous avancez très prudemment, vers le dernier endroit où vous avez vu le corps de Kovco s'affaisser. Ce n'est maintenant plus qu'une étendue d'herbe écrasée. Vous embrassez alors la jungle d'un coup d'œil circulaire, craignant une nouvelle embuscade venue de nulle part, mais rien ne bouge...Il faut vous rendre à l'évidence : Kovco n'était que légèrement blessé, et il s'est évanoui dans la nature.

Pendant ce temps là, la bataille entre la poignée de strikers à la solde de l'ennemi et les troupes loyales a tourné en l'avantage de votre camp... mais l'essentiel est ailleurs. Finissez cette sombre journée au **168**.

### 179

Suite à votre appel, un lent appareil à hélice ne tarde pas à faire entendre son moteur dans la nuit. Puis, même depuis les embrasures de votre casemate, vous voyez les effets des paquets illuminés qu'ils larguent, freinés dans leur descente par des parachutes. La lumière inonde le ciel comme en plein jour, et les différentes radios du Sergent Collins se font l'écho de remerciements

appuyés de la part de plusieurs chefs de Compagnie, dont Bandonill, au nom de la 3<sup>ème</sup> : « Super, les Viets sont à découvert et on les tire comme des lapins ! Merci du coup de main, continuez comme ça ! »

Allez-vous maintenant demander l'intervention des bombardiers pour briser l'élan des assaillants (406), ou planifier avant un deuxième passage de l'avion-luciole (318) ?

### 180

Vous visez d'abord le chef, en tête de file. Mais au moment où vous vous apprêtez à presser la queue de détente, un bruit étouffé vous provoque une douleur suraiguë dans votre crâne. Vous tombez instantanément dans le coma. Un coma mortel...sans que vous ne sachiez ce qui vous est advenu...



### 181

Votre grenade éclate avec fracas. Son flash n'est pas impressionnant dans la nuit, mais elle a projeté autour d'elle des multitudes d'éclats qui fouaillent les chairs. Grâce à cet effet dévastateur, vous pouvez vous vanter d'avoir arrêté net la reptation ennemie dans le secteur, les survivants s'efforçant de soulager les blessés.

Mais comme les balles continuent à miauler au-dessus de vous, vous vous blottissez derrière le parapet, et ne relâchez pas votre attention (370).

### 182

Vous avez remarqué combien Butler le Lieutenant aigri, et Bandonill le Sergent-chef afro-américain sont proches en privé, et combien ils s'efforcent de n'en rien laisser transparaître. Par ailleurs, le matériel utilisé par Bandonill que vous avez pu voir fortuitement, vision nocturne, ou polygraphe pour interroger les suspects, est un attirail dernier cri, utilisé pour des opérations secrètes, celles-là même qui sont diligentées par la CIA au Vietnam.

Fort de vos certitudes, vous allez en référer au Capitaine Daniel, retranché dans son container qui fait office de bureau. D'emblée, vous lui annoncez que vous êtes au courant que Butler et Bandonill agissent pour la CIA, à moins qu'ils n'y appartiennent pas directement. Le Capitaine aux tempes argentées se mure d'abord dans le silence, se laissant hypnotiser par les pales de son

ventilateur qui brassent l'air inlassablement. Puis il se gratte le menton et vous dévisage fixement, avant de déclarer laconiquement : « Je vais chercher Butler. »

C'est avec une certaine appréhension que vous voyez débarquer le grand Lieutenant guindé avec ses petits yeux de fouine, qui ne vous a jamais inspiré la moindre sympathie. Il s'assoit tout de suite face à vous, les coudes sur les genoux. A cet instant, vous avez le sentiment que les rôles se sont inversés : Butler dicte, et le Capitaine Daniel se positionne en retrait. Comme à son habitude, le Lieutenant vous vouvoie mais use d'un langage moins châtié que d'habitude :

« - Je sais pas ce qui vous a mis la puce à l'oreille, mais, oui, la CIA est représentée dans ce camp. Il s'y passe des choses trop graves, et, surtout, en rapport avec l'ennemi. Un ou plusieurs Américains sont mouillés. On a des soupçons, et on ne va pas tarder à les coincer mais je ne peux pas vous en dire plus, si ce n'est que vous êtes hors de cause.

- C'est quoi cette 'activité en rapport avec l'ennemi' ?

- Je peux vous en parler car une opération est en train de se monter, et on risque d'avoir besoin d'hommes de votre trempe. Les Viets contrôlent la culture du pavot au Cambodge. Ils le raffinent ensuite en héroïne et font transiter le tout au Vietnam grâce à des traîtres situés dans ce camp, qu'ils soudoient sans réserve. Grâce aux SOG\*, on sait où est leur lieu de raffinage, qui sert aussi de casernement à tout un Régiment. Ce camp est au Cambodge, juste derrière la cote 175 ; on va déloger les Viets de ce centre de raffinage.

- Vous voulez que ma Compagnie y aille ?

- Pas du tout, vous coupez le Lieutenant. C'est le boulot de 2 équipes de SOG\* que Bandonill et moi allons accompagner. N'oubliez pas que notre présence au Cambodge est parfaitement illégale, et qu'il nous faut donc des spécialistes. Mais nous avons en revanche besoin d'une Compagnie de strikers plus au Sud, côté vietnamien de la frontière, pour nous couvrir au cas où. Maintenant que vous êtes au parfum, j'ai en effet pensé à votre Compagnie ; la 1<sup>ère</sup>.

Allez-vous acquiescer (32) ou protester, et indiquer que vous souhaitez prendre part à l'opération de destruction, aux premières loges (23) ?

#### \*MACV SOG

*Derrière un acronyme anodin (Military Assistance Command, Vietnam – Studies and Observations Group), se cache l'unité américaine la plus controversée de la Guerre du Vietnam, dont les agissements n'ont été reconnus officiellement qu'en Avril 2001. Cette unité fut fortement influencée par la CIA, qui veillait à ce que ses cadres soient bien placés dans l'organigramme du MACV-SOG.*

*Issues de la fine fleur des bérêts verts et des paramilitaires de la CIA, les MACV-SOG, spécialistes de la guerre non conventionnelle, encadraient des équipes de mercenaires indigènes chevronnés. Ces équipes menaient des opérations de reconnaissance / embuscade / sabotage, au cœur du territoire ennemi (Laos, Cambodge), là où il était officiellement illégal pour les troupes terrestres américaines de s'aventurer. Les MACV-SOG échappaient à tout règlement militaire et étaient équipés de toutes sortes d'armes à feu, dont celles de l'ennemi. Leurs uniformes étaient également atypiques (coloris noir, ...) et il n'était pas rare que les MACV-SOG se travestissent en soldats Nord-vietnamiens (sandales, casque colonial, ...).*

### 183

Un hullement lugubre et discordant résonne à une vingtaine de mètres cette fois, semblable à une sirène de pompier éraillée. Au moment où vous vous demandez quel animal pourrait émettre un tel bruit, Dam le *pointman* Nung surgit devant vous. Ne prenant pas le temps de reprendre son souffle, il vous explique précipitamment : « ça pas être animal, ça être signal ». Il n'a pas l'occasion d'en dire plus ; un crépitement soudain fait coucher tout le monde. Les balles fusent au dessus de vous dans un miaulement sinistre. A plat-ventre, vous jetez un coup d'œil circulaire pour évaluer la situation. Votre RTO serre les dents et s'est couché de côté derrière une large souche d'arbre pourrie, dans une position permettant de préserver au maximum sa précieuse radio. Dam est allongé sur le dos, son fusil serré contre lui, prêt à riposter si un ennemi venait croiser son champ de vision. Mais l'ennemi en question demeure invisible.

Puis, plusieurs explosions retentissent. Des grenades ! Leur effet de souffle provoque des bourrasques qui font trembler la végétation.



*Embuscade à la grenade !*

Devant un ennemi préparé et *a priori* en supériorité numérique, vous adoptez la seule réaction possible en martelant : « On dégage ! On dégage ! » Joignant le geste à la parole, vous sortez le nez des fougères.

Allez-vous immédiatement courir à toutes jambes (343) ou couvrir quelques instants la fuite de vos hommes avant de les rattraper (167) ?

#### 184

Talonnant Khoat, vous constatez combien il est isolé, les stickers ne lui accordant pas un regard et l'ignorant lorsqu'il leur demande de réduire leur foulée. Cette situation vous ravit, car le LLDB n'est pour vous qu'un gêneur. Ceci ne l'empêche pas de disposer d'un RTO attiré - un striker transportant un émetteur-récepteur. Mais, en pratique, vous avez la haute main sur les télécommunications, car le bunker radio est sous le contrôle des Américains, et le niveau en anglais de Khoat laisse à désirer...

Mais le Sergent des forces spéciales vietnamiennes n'est pas le dernier des demeurés, et la pente ascendante qu'il gravit semble le laisser perplexe.

Continuez au 27.

#### 185

Maintenant toujours une étoffe sur votre nez, vos doigts suivent le contour d'un visage, au sommet de la pile de cadavres. La chair est par endroits encore sanguinolente, ce qui prouve que l'homme a été tué récemment. Mais, la partie faciale a été parfaitement 'nettoyée', et laisse apparaître l'os du nez et les orbites, ce qui est en décalage avec l'état de décomposition du haut du crâne. Entre la zone mettant à nu le cartilage et le haut du crâne, la chair a été 'grignotée'. Un frisson vous parcourt l'échine, et vous maintenez un silence, pour vous assurez que vous êtes bien seul dans votre futur tombeau. Mais, comme vous le redoutiez, d'autres signes de vie se font

entendre ; des grattements, et des mouvements rapides de pattes, suffisamment bruyants qui vous laissent présager d'un insecte à la taille conséquente, et présent en nombre. Peu enclin à faire connaissance avec ces cloportes ou autres insectes voraces, vous produisez un maximum de bruit avec vos pieds, gageant que les vibrations feront fuir les intrus.

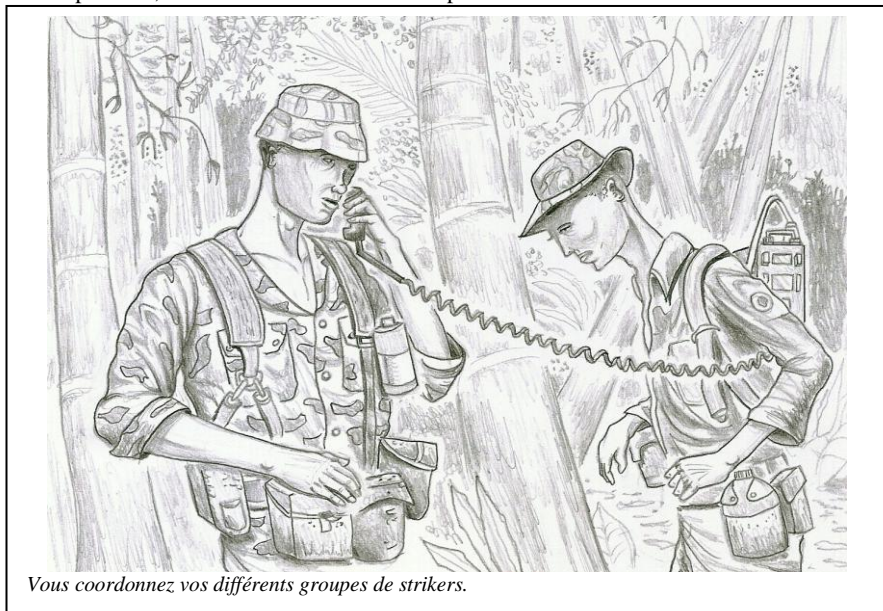
Or, comme la fatigue vous gagne rapidement, vous changez de stratégie (61).

## 186

Vous désignez une dizaine de trinômes que vous positionnez aux quatre coins de votre zone de surveillance. La plupart de ces hommes sont équipés de talkie-walkies reliés à votre radio portative, ou, *a minima*, peuvent communiquer par gestes avec ceux qui sont dotés de moyens radio.

Vos équipes d'écoute s'enfoncent dans l'ombre des hauts palmiers, tandis que les échos étouffés et lointains des premières explosions retentissent plus au Nord. Tous les hommes qui vous entourent redoublent alors de vigilance, prêts à accueillir comme il se doit les possibles fuyards ennemis.

Mais rien ne vient, et l'inaction rend vos strikers nerveux. Au-delà de la frontière cambodgienne, après plusieurs détonations, les jets américains prennent le relais et vrombissent au-dessus de la double-canopée sans que vous puissiez les voir. Il s'ensuit des explosions d'une intensité supérieure, faisant frémir le sol sous vos pieds.



*Vous coordonnez vos différents groupes de strikers.*

Tout-à-coup, un appel radio de Dam, votre éclaireur Nung posté en écoute, rompt la monotonie de l'attente. Il s'adresse à vous avec son anglais rudimentaire mais compréhensible : « Groupe ennemi vu. Ils fuir devant moi vers Sud. » Vous le coupez : « Attends-moi, on arrive, on va les suivre à la trace et les capturer. » Vous vous munissez d'un talkie-walkie et prenez au vol Morrow votre assistant blond, ainsi que Tho dont les talents d'interprète ne seront pas de trop.

Après avoir rejoint Dam et ses deux coéquipiers Nung, votre *pointman* laisse sur place ses homologues, pour vous guider là où il a entraperçu les fuyards. Dam retrouve assez vite leur lieu de passage, trahi par la végétation retournée. Il lui est ensuite facile de tracer la piste des Nord-Vietnamiens, et vous suivez précautionneusement le petit Nung, aussi souple qu'un félin.

Votre progression est couverte par le caquètement insistant d'un singe ou d'un oiseau, et vous chassez régulièrement de votre main une nuée de moustiques qui vous tournent autour. Après une quinzaine de minutes, la végétation semble s'éclaircir, et les hévées laissent entrevoir des fragments de ciel (451).

### 187

Le jeune interprète ne tient pas en place, comme s'il allait être le prochain touché par la malédiction qui touche l'équipe. Lorsque vous l'interrogez, il répond en chevrotant :

« - Je n'ai rien entendu pendant la nuit. Ce n'est pas possible ce qui est arrivé. Sergent Morrow peut pas disparaître comme ça. Il faut qu'on parte vite. »

Vous inspectez le sol, mais, hormis la végétation foulée par endroits, impossible d'en tirer la moindre conclusion. Anéanti moralement, affaibli physiquement, vous finissez par vous ranger à l'avis de l'unique rescapé de votre funeste équipée : quitter les lieux...(415)

### 188

La radio...Morrow était en charge de la radio. C'est peut-être pour cette raison qu'il a été tué. D'ailleurs, le précieux instrument repose toujours aux côtés de la place qu'il occupait avant sa disparition.

Vous décidez de l'inspecter minutieusement : après avoir tourné la radio portative dans tous les sens, vous remarquez que le contour du bouton réglant la fréquence est maculé de terre ; une terre sinistre, marron et écarlate, mêlée de sang...

Sans y croire, ou sans vouloir le croire, vous demandez à vos deux comparses asiatiques de tendre leurs paumes de main. Dam s'exécute sans comprendre. Tho hésite, puis les tend à contrecœur. Toujours sans y croire, vous observez alors cette même terre, sanguinolente, sous certains ongles de Tho. Ce dernier recule immédiatement : « Ce n'est pas moi ! Je ne sais pas ce que c'est ! Ce n'est pas ce que tu penses ! » Devant votre visage incrédule, et celui déboussolé de Dam qui ne comprend pas le drame qui se joue, Tho se saisit alors de son arme, tandis que la vôtre repose sur votre poncho, à plusieurs mètres et hors d'atteinte. Sous l'effet de la fatigue, vous vous retrouvez les bras ballants ; vous ne vous êtes pas méfié, et vous n'avez pas anticipé ce cas de figure.

Dam est tout aussi désarçonné que vous, son arme étant adossée à un arbre. Mais le Nung comprend la situation très rapidement, et, le regard enragé de Tho indique que ce dernier est sur le point de passer à l'acte.

Sous vos yeux écarquillés, Dam se jette sur celui qui fut tant et tant de fois son plus fidèle compagnon de jeu. En réponse, et sans aucun état d'âme, le jeune interprète l'abat à bout portant, avant de vous viser à votre tour. Mais le corps de Dam, emporté dans son élan, déséquilibre Tho, et vous profitez de ce répit de quelques secondes pour vous fondre dans la jungle (302).

### 189

Vous vous contentez de réitérer vos consignes de prudence à l'ensemble de vos strikers, dont les fusils sont déjà à l'horizontale, braqués vers le rideau de branchages qui se dresse face à vous.

Si le code {Couverture} est sur votre feuille d'aventures, ajoutez 202 au nombre adjacent et rendez-vous à ce nouveau numéro. Sinon rejoignez le 196.

### 190

La voix affolée du Sergent-radio Collins vous interpelle : « On a le nom du coupable qui a piqué ta radio et qui communique avec l'armée ennemie. Ca a été difficile, mais on a recoupé l'info avec plein de critères. Bref, c'est bien lui, et c'est dommage que l'info arrive à ce mauvais moment.

- C'est qui ? coupez-vous.

- C'est ton traducteur, qui s'appelle Tho. »



Vous ne pouvez pas réprimer un horrible juron, et Morrow vous dévisage d'un air interrogatif. Sans vous embarrasser de la forme, impatient d'agir, vous déballez tout à votre adjoint : « Le salaud qui aurait vendu notre Compagnie, c'est Tho. J'ai du mal à le croire, mais je ne veux pas prendre le moindre risque ! Et moi qui l'ai laissé partir tout seul avec Dam. Viens avec moi, on va le récupérer tout de suite. »

Puis, vous adressant à voix haute à l'intention de Khoat le LLDB : « Vous prenez le commandement de la Compagnie, je pars en avance, récupérer nos deux éclaireurs qu'on a laissé partir ! »

Sans attendre la réaction du Sergent-chef Sud-vietnamien, vous vous précipitez dans la jungle, suivant les traces de vos deux prédécesseurs, et talonné par Morrow votre fidèle assistant.

La piste est encore fraîche, et le sol à base de végétation décomposée laisse clairement apparaître les piétinements du Montagnard et du Nung. Vous courez à en perdre haleine, privilégiant la vitesse à la discrétion, car Tho n'est pas censé être sur ses gardes.

Possédez-vous la capacité <Nyctalope> (450) ou non (123) ?

### 191

Votre arrivée à ses côtés ne semble pas incommoder le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, mais elle ne l'enchanté pas non plus. Il arrondit ses lèvres pour avaler une nouvelle gorgée du liquide cuivré qui emplit son verre, avant de vous aborder d'une voix neutre :

« - Alors ? Ca se passe bien ? »

Vous vous raidissez : « - Ben pas vraiment, avec ce qui se passe en ce moment, ça me prend aux tripes ces histoires ; j'ai l'impression d'aller aussi mal que le camp.

- Ouais, c'est moche ce qui s'est passé. Mais je sens que c'est encore une histoire de règlement de compte entre Montagnards. Il ne faut pas que leurs embrouilles nous empêchent de faire notre boulot. »

On ne peut pas dire que les paroles du Sergent-chef bellâtre fassent avancer votre enquête. Comme la suite de la conversation est tout aussi convenue, vous vous laissez distraire par la guitare stridente d'un transistor, ainsi que par Bandonill qui s'esclaffe de toutes ses dents à l'autre bout de la pièce, avec son attaché-case, et une poignée de bérets verts curieux autour de lui.

Après avoir poliment salué Kovco, vous jugez qu'il se fait tard (473).

### 192

Bandonill ne vous lâche pas d'une seconde et vous vous placez tous deux en position de recueil, prêts à couvrir le repli des hommes du SOG qui se sont déjà immiscés dans le camp, affleurant l'herbe haute. De votre position, vous contemplez le campement sommaire, avec des toits à peine mieux aménagés que de simples bâches. Vous devinez des espèces de laboratoires, capables de traiter la poudre brune extraite du pavot, pour en fabriquer de l'opium, qui sera elle-même à la base de la composition de l'héroïne, dont 5 kilos valent plus d'un Million de Dollars à New York. Au delà du campement ennemi, plus au Nord, vous distinguez justement des champs de pavot, qui s'étendent sur plusieurs hectares.

Une fusillade vous coupe dans vos réflexions. Un des mercenaires SOG s'est fait repéré alors que son équipe n'a pas posé tous les explosifs. Pour couvrir leur fuite, les commandos déclenchent prématurément une de leurs machines infernales, semant la confusion, tandis que Bandonill et vous mitraillez un baraquement qui grouille de silhouettes ennemies en panique. Redoutant de succomber sous le nombre, l'équipe se replie, tout en appelant à l'aide la deuxième formation. Pendant la fuite, l'ensemble des explosifs sont mis à feu, ce qui illumine la jungle de boules de feu orangées.

Occupés à soigner leurs blessés, les Nord-Vietnamiens peinent à se rassembler pour vous donner la chasse. Le temps qu'ils réagissent, vous serez déjà loin à l'abri de la jungle obscure.

Allez au 461 pour faire le bilan du raid.

### 193

Le Montagnard, malgré sa loyauté, n'a jamais été l'un des éléments les plus combattifs de votre Compagnie. Recroquevillé derrière les sacs de sable, il se hasarde ponctuellement à faire dépasser le haut de son crâne du mur protecteur et expédier quelques rafales éparées. Vous vous placez à ses côtés, et montrez l'exemple en arrosant régulièrement les assaillants de votre fusil d'assaut. Prenant vos agissements comme un reproche, l'interprète cherche immédiatement à se dédouaner : « Je suis myope. Déjà le jour j'ai du mal, mais la nuit, je vois presque rien. » Vous aviez en effet noté cette information lorsque le jeune interprète Montagnard avait rejoint votre Compagnie. Sa mauvaise vue constatée par le médecin du camp aurait nécessité des lunettes, mais cela ne s'est jamais concrétisé. Notez { \_Tho } sur votre feuille d'aventures, en souvenir de cette information.

Tout-à-coup, une rafale ennemie vient labourer les sacs de sable devant vous.

Vous répliquez en vous redressant, afin d'être sûr de localiser l'ennemi (367), ou restez agenouillé pour cibler vos agresseurs (124) ?

### 194

La petite silhouette fluette qui s'approche de vous d'un pas alerte est torse nu, et muni du strict nécessaire pour faire un maximum de dégâts dans le camp. C'est un sapeur, fer de lance des assauts Nord-vietnamiens. Celui-ci est isolé, ce qui est rare, et, gêné par la fumée, les flashes des explosions, il ne vous a pas aperçu pour le moment - mais ça ne serait tarder.

Profitant de l'effet de surprise, vous ouvrez le feu. Visez-vous le haut du corps (203) ou les membres inférieurs (384) ?

### 195

Assis autour du poste-émetteur comme des boy-scouts autour du feu, vous prenez à part Morrow le surfeur, dont la nuit vous empêche de voir le teint crayeux de son visage.

« - Je pense qu'ils nous ont encerclé. Ils rassemblent du renfort et vont attaquer cette nuit, annoncez-vous froidement.

- On va tous crever. Il faut qu'on se tienne d'ici, objecte Morrow.

- Si on quitte cet endroit, ça sera pire, on sera pris au dépourvu à découvert. Ici on est bien regroupé et on peut leur donner du fil à retordre ; ils vont réfléchir à deux fois, j'espère.

- En tout cas, on s'en est pour le moment relativement bien sorti, positive Morrow. Je sais pas comment ils ont déclenché leur embuscade, mais j'ai l'impression qu'ils nous ont allumé trop tôt. En fin de colonne, on a rien vu ni encaissé ; on vous a juste vu courir comme des lapins.

- Les Viets\* ont fait une espèce de bruit bizarre que j'avais jamais entendu, juste avant d'ouvrir le feu.

- T'es sûr ? Ca leur ressemble pas, et c'est même complètement con. Ca à dû vous alerter. Normalement, tu sais comme moi que le signal déclencheur est la première rafale et c'est tout. »

Dans la fournaise des combats, vous n'aviez même pas noté cette absurdité. En procédant au raisonnement inverse, à savoir pourquoi les Nord-Vietnamiens auraient pris la peine de prévenir d'un assaut imminent, vous ne voyez qu'une seule raison : envoyer un avertissement à destination d'un ou plusieurs éléments de la colonne elle-même. A imaginer que votre Compagnie puisse compter un ou plusieurs traîtres, vous en frémissez.

Vous passez le reste de la nuit à jeter des regards suspects autour de vous, et attendre un assaut ennemi imminent... qui ne viendra pas. Rendez-vous au 218.

\* Le terme « Viet » a ici une connotation péjorative et désigne les Nord-Vietnamiens, et non pas vos alliés Sud-vietnamiens.

## 196

Vos strikers sont attentifs au moindre mouvement devant eux, tandis que Bandonill commente pour vous la tournure des événements de son côté ; après des échanges de coups de feu pour couvrir leur fuite, les commandos sont maintenant hors de portée de l'ennemi. Par ailleurs, les explosions qu'ils ont provoquées constituent un marquage au sol suffisant pour les chasseur-bombardiers qui vont prendre le relais.

En effet, vous ne tardez pas à percevoir le bruit providentiel des réacteurs, avant qu'une série d'explosions puissantes ébranlent la forêt.

Lorsque les rayons du soleil déclinent, Bandonill vous signifie que votre mission est terminée et vous remercie d'avoir répondu présent avec votre Compagnie.

Allez au **461**.

## 197

Sentant que Tho va commettre l'irréparable vous vous précipitez sur lui. D'une rapide volte-face, le jeune interprète vous fusille avant que vous ne puissiez l'atteindre, puis s'en prend ensuite à l'homme baignant dans le lac.

A moitié-conscient, la suite des événements n'est pour vous qu'une suite de bruits confus : des cris de femmes lointains, des bruits de pas émergeant des fourrés tout autour de vous, et enfin les échos d'un pugilat.

Si vous êtes doté de la faculté <Résistance d'acier>, allez au **41**, sinon rejoignez le **311**.

## 198

Le malheureux bredouille dans vide, le temps que Tho daigne faire son apparition aux côtés de Dam l'éclaireur, tous les deux haletants. Sa frange parfaite à peine décoiffée, le jeune interprète se penche vers la cage en fils de fer, pour mieux entendre les plaintes du Nord-Vietnamien, et vous les traduit dans l'instant qui suit : « Il dit qu'il est prêt à parler, mais supplie qu'on le sorte avant d'ici. », avant d'ajouter son propre commentaire : « Il est parfois mieux de bien traiter le prisonnier pour qu'il puisse parler ensuite. »

Vous approuvez intérieurement, pensant à en toucher deux mots au Capitaine Daniel, espérant qu'il puisse influencer son homologue Sud-vietnamien ; le sévère Capitaine Thu. Mais, en attendant, vous êtes impuissant ; maussade, vous laissez les lieux aux mains des Nungs en faction (**83**).

## 199

Bientôt, couvert par le bruit de la bataille au sol, le ronronnement d'un avion à hélice se fait entendre, par delà le ciel noir. Son ballet commence lorsqu'il ouvre le feu de ses mitrailleuses gatling tout en décrivant de larges cercles ; des essaims de balles traçantes saturent alors la jungle environnante. Il en résulte un grondement lointain, comme si des centaines de marteaux-piqueurs s'étaient mis à l'ouvrage simultanément.

Consécutivement, les tirs des mortiers ennemis s'estompent légèrement mais ne se taisent pas pour autant, et les combats dans et autour du camp font toujours rage. D'ailleurs, une balle siffle soudainement à vos oreilles. Vous parcourez alors une vingtaine de mètres en direction de l'entrée du camp en logeant l'allée principale, jusqu'à trouver une position de combat adéquate, entourée de sacs de sable. Vous y retrouvez Mason, le robuste Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie spécialisé en construction (**402**).

## 200

Par geste, vous signifiez à vos équipiers que vous allez 'neutraliser' la sentinelle. Morrow soupire et semble contrarié, Dam l'éclaireur hausse les épaules, et Tho le jeune interprète reste impassible.

Avec calme, vous ajustez l'homme de faction. Il s'affaisse sous les coups de votre arme automatique. En réponse, comme vous vous y attendiez, une pétarade se déclenche depuis l'ouverture béante de l'édifice et vous prend pour cible. Vos trois compagnons répondent furieusement et dissuadent tout ennemi de s'extraire de l'obscurité. Votre équipe dispose d'un avantage déterminant car elle connaît la position ennemie, limitée à une étroite ouverture, alors que, à l'inverse, les Nord-Vietnamiens ignorent tout de leurs agresseurs. En dépit de cette situation, l'ennemi se montre peu effarouché, et cherche à répliquer par tous les moyens. Mais, devant votre détermination, leurs armes automatiques se taisent peu à peu. Au moment où vous pensiez en avoir fini, un « Blop » qui vous rappelle un lance-grenade M-79 américain, propulse une grenade dans votre zone. L'explosion crible d'éclats le mur de pisé que vous coudoyez. Morrow s'en tire avec deux entailles dans le dos, tandis que la grenade vous arrache des lambeaux de chair au bras. Notez {Blessé} sur votre feuille d'aventures. Si vous étiez déjà touché lors d'un précédent accrochage ou accident, ne changez rien.

Après ce triste épisode, le temple en ruine retrouve son calme pesant. Mais pas pour longtemps. Pendant que Tho panse votre bras douloureux, un formidable choc ébranle le sol. Pas une explosion, mais comme deux masses entrant violemment en contact.

Vous vous couchez par réflexe et pointez de votre arme l'ouverture béante de l'édifice vertigineux, qui crache des volutes de poussière. Puis le silence reprend à nouveau ses droits. Rendez-vous au **383**.

## 201

Pendant que Dam se glisse parmi les blocs de pierre, vous explorez l'intérieur des ruines qui entourent le temple proprement dit. Les bâtiments sont devenus difformes avec le temps, mais n'ont pas perdu leur toit ; des pierres de taille forment un cône recouvert de plantes grimpances qui donnent aux lieux une obscurité inquiétante. Vous allumez une lampe coudée diffusant une lumière rouge et ne voyez rien d'autre que des murs nus et tavelés, ainsi que des squelettes de rongeurs sur le sol. Mais, au-delà de cette vision sordide, c'est une odeur méphitique qui vous repousse et vous invite à ne pas vous attarder dans ces lieux déserts. Morrow le surfeur se refuse dorénavant à vous suivre : « La prochaine fois tu y vas sans moi ! Ca pue trop là-dedans, et on voit bien que c'est laissé à l'abandon depuis des siècles. »

Au moment où vous vous extrayez, un énorme « Bang » étouffé résonne dans tout le temple et fait coucher tout le monde, par réflexe. Il provient du bâtiment vertigineux qui occupe le centre de la place. « C'était quoi ça ? » hurle Tho de sa voix aigüe. Vous vous rapprochez alors précautionneusement du lieu de toutes les interrogations, d'où s'échappent des volutes de poussières.

Une réflexion s'engage (**383**).

## 202

Vous marchez aux côtés du Sergent-Chef à la tête de la 4<sup>ème</sup> Compagnie : Kovco. Le taciturne béré vert séduit plus par son physique de bellâtre que par sa volubilité. Il a laissé pousser ses cheveux, et se plaît à les plaquer en arrière à l'aide d'un peigne, seul Américain du camp à utiliser ce type d'ustensile. Il a également cédé à cette mode récente chez les soldats américains au Vietnam qui consiste à se laisser pousser une fine moustache. Comble de l'apparence, les pupilles de Kovco sont bleues, ce qui lui permet d'exercer une sorte de fascination chez les CIDG qu'il commande, eux qui n'avaient jamais côtoyé un homme aux yeux bleus auparavant. Fort heureusement, fidèle aux préceptes des forces spéciales américaines, le Sergent-Chef se refuse à exercer son pouvoir séducteur sur la gent féminine locale.

Mais, derrière son apparence angélique, Kovco est un combattant émérite qui s'acquitte parfaitement des missions qui lui sont assignées à l'extérieur du camp, et sa Compagnie est d'ailleurs celle qui comptabilise le plus grand nombre de patrouilles.

En tout cas, la conversation que vous avez essayé d'initier avec lui ne vous laissera pas un souvenir impérissable. Votre homologue se contente de ponctuer vos doléances sur la situation actuelle, par des soupirs et autres hochements de tête.

Tout en marchant pendant votre quasi-monologue, vous avez franchi le périmètre intérieur, et vous retrouvez en vue du dispensaire.

Après vous être séparé de Kovco, vous pouvez y pénétrer (127) ou passer par votre chambre avant de commencer vos activités routinières du jour (9).

### 203

Plusieurs de vos balles créent des poinçons sur le corps dénudé du sapeur ennemi. Le petit homme s'arrête, se penche comme pour inspecter les dégâts sur son corps, et s'effondre comme une masse.

Tendu comme la corde d'un violon, vous vous mettez à couvert, bien décidé cette fois à ne plus vous trouver sur la route des assaillants. Une voix grave, familière, vous hèle : « Putain ! Viens par ici ! » C'est Leusink qui vous fait un signe discret du bras, dissimulé derrière une pile de débris. Lorsque vous le rejoignez, en nage et le treillis en lambeaux, il vous raconte comment il s'est débarrassé de plusieurs agresseurs de son côté, en vous montrant deux cadavres Nord-vietnamiens qui gisent un peu plus loin. Mais vous restez attentifs, car des mouvements fugaces et des explosions continuent d'agiter le camp (385).

### 204

Après une heure de marche, la pause que vous décrêtez est la bienvenue. A l'ombre de la jungle couleur émeraude, vous formez un cercle avec Morrow votre adjoint, Khoat le LLDB, chef théorique de cette expédition, et Tho, le jeune interprète Montagnard. Pendant que les strikers ont posé leurs sacs et reprennent haleine, vous rappelez à Khoat les points de passage de la patrouille, sur votre carte d'Etat-Major. Ces points sont bien sûr faux et masquent votre véritable destination : la cote 175, au Cambodge. Le Sergent LLDB hoche la tête mécaniquement, mais, au fond de lui, ce type de détail ne le concerne guère. De plus, vous profitez du fait que la lecture des cartes et l'orientation sur le terrain n'ont jamais été son point fort. Tho l'interprète semble l'avoir bien compris car il se permet de lancer des œillades narquoises à Khoat après avoir traduit vos propos.

Avant de reprendre la route, vous vous accordez un entretien avec l'interprète de 17 ans, à la frange parfaite, digne d'un petit ange.

" - Khoat a bien compris ce que je lui ai dit ?

- Ca c'est pas certain. Lui veut juste savoir tout se passe bien et pas de morts, vous répond-il d'un air goguenard.

- Et toi, tu as compris notre itinéraire ?

- Non, tout ça politique. Je regarde juste pour tuer beaucoup d'ennemis

- Et qu'est-ce qui fait que tu te bates comme ça contre les Nord-Vietnamiens ?

- Ils ont détruit mon village. Je n'ai plus personne, plus de famille. Pour eux, on est juste des *Mois*, des sauvages je veux dire". Sa mâchoire s'est contractée. Puis, l'émotion le gagne, et une larme point sur son visage qui s'est empourpré.

La détresse du jeune interprète est sincère et vous l'étreignez contre vous, cherchant par tous les moyens à le reconforter.

Lorsque la progression reprend, vous avez la possibilité de vous placer en tête de colonne (21), ou de fermer la marche (421).

### 205

La jeune Montagnarde vous guide le long d'un sentier en pente douce, envahi par une herbe drue d'un vert vif, tandis que le ciel d'un bleu immaculé annonce une journée sous les meilleurs auspices. Elle vous mène droit à la famille Vui, bien connue du chef de village, mais dont le fils,

revenu habiter dernièrement dans le village, se fait discret. Vous vous arrêtez tous deux devant une espèce de hutte à l'armature de bambous.

La jeune fille hèle le nom de « Vui », et un rideau faisant office de porte s'ouvre sur un sol de natte. Vous distinguez un mobilier sommaire se résumant à un dressoir ainsi qu'une vaste marmite, et, au premier plan, un petit homme se révèle. Il est coiffé d'un chapeau conique en feuilles de lataniers, tandis qu'un short raccommodé laisse apparaître des mollets aux muscles saillants. Sa démarche souple et rapide démontre d'ailleurs une parfaite condition physique.

Vous reconnaissez vite le visage de poupin qui transparaît sur la photo que vous tenez entre les mains. Vous ne vous perdez pas en présentation, et, tout en montrant le cliché, demandez à votre guide de traduire si le petit homme se rappelle du moment où la photo a été prise.

Le sourire édenté du guerrier reconverti en paisible paysan laisse place à un froncement de sourcils, puis une moue franchement hostile qui ne vous augure rien de bon. Il fourrage dans sa mémoire avant de se répandre en paroles, tourné vers la jeune fille qui vous sert de guide. Celle-ci pivote alors vers vous pour vous retranscrire ses propos, que vous notez soigneusement dans votre esprit : sur la photo, Vui était impressionné par une menace, un geste de mise à mort qui a été fait par un chef américain à l'encontre de celui qui, justement, a été poignardé le lendemain. C'est ce qui explique que, devant l'ambiance délétère qui régnait, Vui a préféré renoncer à la 4<sup>ème</sup> Compagnie, et retrouver le cadre bucolique de son village natal. Vous êtes étonné que votre enquête, subitement, prenne un tournant aussi décisif, songeant que c'en est devenu presque trop facile, et attendant que Vui livre maintenant la description de l'auteur de ces menaces de mort.

Puis, comme dans un mauvais film d'action, le corps de Vui part violemment en arrière, propulsé par une force invisible. Simultanément, votre ouïe fait parvenir à votre cerveau l'information qu'une détonation a éclaté. Une vague glacée vous submerge des pieds jusqu'au sommet de votre crâne. Vous ne contrôlez plus votre corps, tout juste vos tympanes vous signalent que les détonations n'ont pas cessé, et que des balles claquent autour de lui. Un stimulus, pur réflexe électrique, vous a fait coucher sur le sol, avant même que votre cerveau liquéfié n'en ait donné l'ordre.

Le staccato s'arrête un instant. En profitez-vous pour vous abriter davantage (483) ou pour porter secours à Vui étendu devant vous (113) ?

## 206

Présumant que ces indigènes venus de nulle part sont de votre côté, vous vous signalez à eux d'un cri strident, mais en prenant soin de garder votre arme prête à l'emploi, au cas où votre appréciation serait erronée. Le groupe arrête son mouvement, regarde dans votre direction, semble échanger, puis s'éloigne de l'autre côté des ruines, comme si vous n'aviez pas existé.

Peu enclin à prendre des risques sans enjeu qui en vaille la peine, vous haussez les épaules, puis sonnez le signal du départ, tandis que Morrow marmonne : « C'est qui ces furieux ? Vous me ferez pas croire qu'ils habitent là ; il y a rien, et ça sent le mois. »

Rendez-vous au 452.

## 207

En une fraction de seconde, vous vous décalez sur le côté d'un brusque coup de hanche, au moment même où une rafale vous éclabousse de poussière. Dans l'instant qui suit, vous décochez un feu meurtrier, qui cingle le visage de votre agresseur. L'homme de petite taille bascule en arrière pour ne jamais se relever.

Traumatisé par tous ces combats dans un laps de temps si rapproché, vous restez un moment étendu dans votre alvéole, à l'affût du moindre mouvement suspect, et observant les silhouettes des civils se débander dans le périmètre extérieur.

Rendez-vous au 393.

## 208

Pour les déplacements longs et périlleux, la jeep et le camion du camp sont de rigueur.

La jeep est sur le départ, occupée par trois Nung ; un au volant, et deux avachis à l'arrière, tandis que le Sergent hispanique Aguilar (assistant de la 2<sup>ème</sup> Compagnie) a pris place sur le siège passager, une cigarette fichée au coin de la bouche, et toujours son foulard noué dans les cheveux.

De votre côté, vous vous entassez à l'arrière du camion qui va suivre la jeep à distance respectable, en même temps que Linden, le Sergent-médecin, et une escouade de la 2<sup>ème</sup> Compagnie sélectionnée pour escorter le convoi.

Allez-vous prendre garde à être assis à côté de Linden (108), ou, au contraire, redoutant son intarissable débit de paroles, tout faire pour qu'une rangée de strikers vous sépare de lui (29) ?

## 209

En dehors du champ lumineux de vos lampes coudées, vous percevez du coin de l'œil des mouvements, derrière des espèces de persiennes, creusées dans les murs. Vous avez immédiatement un mouvement de recul, ce qui vous permet d'éviter par miracle un trait qui vous était destiné. Sans chercher à comprendre davantage, et vous sentant cerné par un ennemi invisible, vous redescendez les marches de pierre quatre à quatre, talonné par vos compagnons qui ont fait la même analyse que vous (413).

## 210

Une baïonnette... Sans réfléchir davantage, vous prenez de vitesse le Nord-Vietnamien, en avançant d'un pas, et en plantant d'un geste sec la baïonnette de votre kalachnikov arrachée à l'ennemi. Le cœur transpercé, le malheureux tombe comme une pierre, sans avoir pu réagir.

Vous n'avez pas le temps de vous appesantir, car d'autres tragédies s'enchaînent autour de vous à la vitesse de l'éclair ; les coups de feu fusent de toute part, les explosions remuent ciel et terre, les débris pleuvent. Vous mettez à profit les quelques secondes pendant lesquelles personne ne vous prend pour cible pour délaissier votre fusil ensanglanté, et vous munir de votre Smith & Wesson, vous assurant que vous avez suffisamment de munitions à portée de main.

Vous êtes à peine opérationnel qu'une nouvelle silhouette passe en courant près de vous. Tout va tellement vite que vous n'avez pas le temps d'avoir peur (194).



*Strikers à l'ouvrage, dans la chaleur de l'après midi.*

Certains Montagnards remplissent les sacs de sable, tandis que d'autres forment une chaîne humaine et se les passent de mains en mains jusqu'à leur destination : un mur maintenu par des piquets de métal profondément ancrés dans le sol.

En fin d'après-midi, les muscles sont saillants et luisants de sueur, et de larges auréoles humides ornent les tee-shirts des rares soldats qui ne sont pas torse-nus.

17 heures sonne le glas de la journée pour les strikers de la 1<sup>ère</sup> Compagnie ; Mason le Sergent spécialisé en génie de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, juge que le travail accompli est satisfaisant. Une goutte de sueur perle le long de son nez, lorsqu'il conclut : « Ca ira comme ça les amis, et merci encore. » Vous vous amusez de constater que sa voix fluette est sans rapport avec sa corpulence râblée.

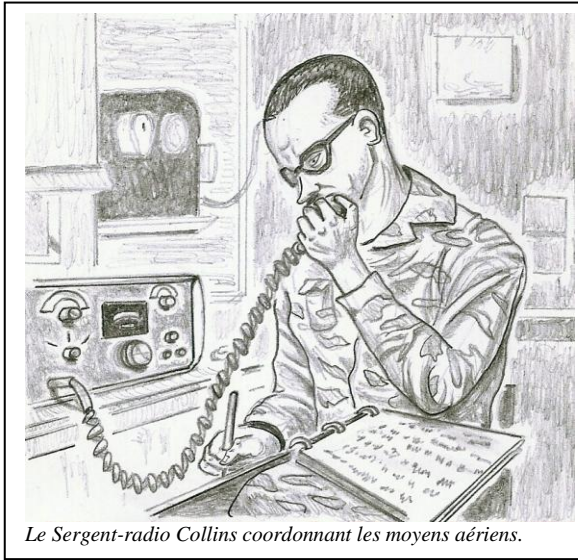
Après une nuit sans histoire, entamez une nouvelle journée au **431**.

## 212

Dépassant un Nung esseulé faisant office de sentinelle, vous pénétrez dans la casemate, provoquant un sursaut nerveux de ses occupants, puis vous attirant des regards noirs. Il y a là pêle-mêle tout le gratin du camp : le Capitaine Thu, le Capitaine Daniel ; son homologue américain, ainsi que son adjoint, l'aigri Lieutenant Butler, tous faisant les cents pas autour du Sergent-radio Collins, arc-bouté sur ses appareillages. D'emblée, vous êtes surpris d'une telle imprudence ; réunir en un lieu si exigu l'ensemble des Commandants du camp. Un coup au but d'un obus puissant pourrait décapiter le camp d'une traite...



Vous vous permettez de faire remarquer ce risque à Daniel, au moment où un obus de mortier



*Le Sergent-radio Collins coordonnant les moyens aériens.*

atterrit à proximité de la casemate et fait trembler les parois de sacs de sable. Le Capitaine aux tempes grisonnantes réagit instantanément : « Vous avez raison mon vieux ! Butler, allez vérifier que les défenses tiennent bon, pendant que je vais aller motiver les équipes de mortiers. Collins, démerdez-vous pour que l'aviation arrive au plus vite ! » Puis, Daniel et le Lieutenant disparaissent dans la noirceur de la nuit, suivis de près par le Capitaine Thu, dont vous ignorez la destination.

Collins est concentré sur un poste émetteur qui utilise un canal pour la *B-team*, chargée de coordonner les moyens aériens, ainsi qu'un autre canal tactique pour communiquer avec les 4 Compagnies de votre *A-team* sur le terrain.

Peu de temps après, le Sergent-radio à la peau pâle se tourne vers vous : « Dis-moi, j'ai des bombardiers et des avions chargés de fusées éclairantes, qui sont actuellement dans le ciel, pour nous. Je fais intervenir lesquels en premier ? »

Penchez-vous en faveur des appareils de bombardement (333) ou des avions « lucioles » (179) ?

### 213

Une peur indicible se lit dans le regard de Morrow qui fixe le rondin hérissé de pieux, flottant deux mètres à peine devant la porte et lui fait marmonner : « Bon allez, on ouvre cette maudite porte, on mitraille l'intérieur et on se casse. »

Tho le traducteur, qui ouvrait la marche, vous laisse l'honneur d'ouvrir la porte du diable. Elle est constituée de deux loquets, en haut et en bas, ainsi que d'une anse métallique en guise de poignée. Vous déglutissez péniblement. Sans savoir pourquoi, vous commencez par déverrouiller le loquet du haut, tandis que Dam a déjà pointé son fusil d'assaut vers l'entrebâillement à venir. Morrow et Tho se sont agenouillés, chacun plaqué contre le mur de pierre, d'un côté différent de la porte. Le deuxième loquet est rouillé, et il glisse très difficilement. Trop difficilement à votre goût, pour une porte sensée être un passage régulier. Mais il finit par céder devant vos efforts.

Etes-vous positionné face à la porte (314) ou préférez-vous vous placer de profil, prêt à parer toute éventualité (112) ?

### 214

Sachant parfaitement d'où vous veniez, les quatre porteurs vous ramènent à votre point de départ, là où Morrow a été sauvagement assassiné.

Vous retrouvez la radio souillée de sang séché, ainsi que plusieurs sacs à dos, contenant suffisamment de fumigènes pour que l'on vous détecte à des kilomètres à la ronde. Vos bienfaiteurs vous déposent sans dire un mot, et repartent dans l'amertume et l'indifférence, sans répondre à vos remerciements.

D'une voix faible, vous entrez en contact avec Collins le Sergent-radio du camp, soulagé de vous entendre enfin. Vous donnez votre position approximative, décrivez rapidement la situation

précaire dans laquelle vous vous trouvez - notamment vos graves blessures ; l'Etat-major devra mettre en place d'importants moyens pour vous sortir de là au plus vite.

Attendant vos sauveurs, vous feuillotez le journal de bord du Sergent Thap, cette fois disparu pour de bon...

Il y raconte comment il a survécu à la patrouille sanglante du 5 Mars 1968, contrairement aux allégations de vos supérieurs. Comme vous l'aviez deviné, il a ensuite été recueilli et soigné par les aborigènes dont vous avez fait la connaissance. Puis, au lieu de revenir vers ses pairs, Thap a adopté le mode de vie de sa nouvelle famille. Le Sergent porté disparu décrit ensuite comment ses connaissances et son expérience en *leadership* lui ont permis de gagner l'estime de ses hôtes.

Avant que Tharp ne se joigne à eux, les aborigènes menaient déjà la vie dure aux Nord-Vietnamiens. Les accrochages étaient inévitables car leur village côtoie des pistes utilisées pour le ravitaillement de vos ennemis honnis. Vous apprenez également que le temple ancien n'est pas un lieu d'habitation pour les aborigènes ; c'est un lieu de culte, dont certains bâtiments ont été aménagés pour piéger les visiteurs trop curieux. Les indigènes utilisent également une grande fosse située dans le temple, pour se débarrasser des cadavres des Nord-Vietnamiens tombés dans leurs embuscades.

A la lecture de ces pages, vous devinez pourquoi ces mêmes indigènes vous ont harcelé la nuit dans le temple. Ils ont pris votre équipe pour des Nord-Vietnamiens, la présence de Dam et Tho dans vos rangs ayant pu favoriser cette confusion. Par la suite, Tharp a dû les renseigner sur votre appartenance, ce qui explique pourquoi les aborigènes sont soudainement devenus plus cléments à votre égard.

Quant aux agissements meurtriers de Tho lors de votre dernière nuit, cela reste une énigme, alors qu'il lui suffisait de rester sage, pour se fondre à nouveau dans votre Compagnie. Après avoir tourné et retourné la question, vous en venez à la seule conclusion possible, en vous rappelant le visage paniqué du jeune interprète ; persuadé qu'il n'allait pas s'en tirer, perdu dans la jungle, le félon a dû vouloir contacter par la radio de Morrow ses mentors Nord-vietnamiens pour venir le chercher. La manipulation a peut-être réveillé votre assistant blond, et Tho, toujours paniqué, n'a pas pris de risque...

Vous apprendrez plus tard que, contrairement à ce que Tho racontait, sa famille n'a pas été décimée par des Nord-Vietnamiens, mais son village natal a été bombardé par des avions américains, d'où son changement de bord, et sa haine implacable des envahisseurs à la bannière étoilée.

Pour avoir démasqué Tho, retrouvé la trace de Tharp, et découvert le rôle des indigènes opposés aux Nord-Vietnamiens, inscrivez **SUCCES3** sur votre feuille d'aventure.

Vos pérégrinations auront été mouvementées mais se terminent par un franc succès ! Vous vous allongez dans l'herbe sauvage, le sourire aux lèvres, lorsque les pales de l'hélicoptère allié qui va vous treuiller se fait entendre par delà les frondaisons...

Enfin, plus tard, le Sergent-radio Collins sera capable de vous fournir une dernière explication. Si le terme {Enregistrement} orne votre feuille d'aventures, allez au **470**.

## 215

Vous allez à la rencontre des villageois, recherchant le dénommé Liem, photo à l'appui. Votre enquête vous mène de paillote en paillote, pendant que le robuste Sergent Mason s'affaire à la réparation d'un mur de briques, à l'autre bout du village.

Au gré des renseignements, vous débouchez devant sur une hutte austère, dans laquelle loge un vieillard. Ce dernier vient à votre rencontre sous le feu du soleil, vous laissant entrevoir dans l'entrebâillement un grabat sommaire.

Au moment où vous vous demandez comment résoudre la barrière de la langue, votre hôte bredouille quelques mots en français, reliquats d'un passé où les villageois étaient des maquisards

armés par les forces spéciales de l'Armée française. Vos connaissances en français, certes réduites, vous permettront de soutenir la conversation.

Le vieillard se présente comme étant Liem, alors que vous constatez immédiatement que l'homme qui vous fait face n'a aucune similitude avec celui qui figure sur la photo que vous tenez. Persuadé qu'il y a un malentendu, vous tendez à nouveau la photo, mais sans plus d'effets. Votre interlocuteur semble toutefois de bonne composition et disposé à vous aider :

« - Moi appeler Liem. Je jure. Je ne suis pas sur photo. Mais je connais un homme qui a combattu avec vous Américains. Il est parti de votre armée il y a un an. Je vous conduis vers lui. »

Sceptique quant à cette initiative, mais considérant que vous n'avez rien à perdre, vous vous laissez guider par le vieillard, parmi les méandres du chemin qui dessert les différentes paillotes.

Vous tombez bientôt nez à nez avec un homme chétif, dont le torse nu est sillonné de cicatrices. Lorsqu'il répond au vieillard, il vous semble qu'un voile de peur assombrit son visage. Votre guide serviable, qui s'improvise interprète, vous retranscrit les paroles échangées dans un français laborieux :

« Il a quitté votre armée il y a un an car trop de morts dans sa Compagnie. Toute sa Compagnie presque morte. » Vous faites immédiatement le parallèle avec l'embuscade sanglante du 5 Mars 1968, et cette rencontre fortuite est donc un formidable coup de chance ; vous avez face à vous l'un des strikers rescapés de la tragédie.

Surpassant sa timidité, l'homme devient vite intarissable, exhumant le passé tel un exutoire. Il vous fournit notamment une information capitale, qui contredit la version officielle : selon lui, son chef américain, le Sergent-Chef Tharp, n'a pas été tué par l'embuscade. Il l'a vu organiser la riposte et se battre jusqu'au bout. Puis, votre interlocuteur raconte comment une grenade ennemie l'a blessé et a également touché l'Américain. Mais, le Montagnard martèle d'un ton péremptoire qu'il a vu le bérêt vert parvenir à se glisser sous la végétation et se dissimuler. C'est le dernier souvenir qu'il lui reste de son chef américain dont il vante les mérites.

Après que votre guide vous ait traduit l'intégralité de ces propos inattendus, vous digérez l'information, et notez {Tharp : 9} sur votre feuille d'aventures. Vous remerciez vos deux interlocuteurs, mais également le sort qui vous a mis entre les mains ce vieillard si coopératif.

Peu de temps après, Mason vient vous trouver pour vous signifier la fin de ses travaux. Avec la satisfaction d'avoir pleinement profité du temps qui vous était imparti, vous regagnez tous deux le camp à bord de la jeep (327).

## 216

Etant donné les hurlements étouffés qui vous parviennent, depuis un soupirail du quartier LLDB, vous devinez que l'interrogatoire est pour le moins musclé.

A l'issue de la séance, le captif ne tient plus debout ; il est soutenu par deux LLDB puis emmené à l'extérieur, en plein soleil, dans une cage à tigre. Visiblement, il n'a pas parlé, et le Capitaine Thu, responsable Sud-vietnamien du camp, espère que, après avoir mijoté dans la chaleur tropicale, le prisonnier sera plus coopératif.

Vous ne connaissez pas le fin mot de l'histoire, car vous avez déjà rejoint votre Compagnie à l'entraînement, qui se prolongera jusqu'à ce que les rayons du soleil déclinent et que le ciel rosisse (84).

## 217

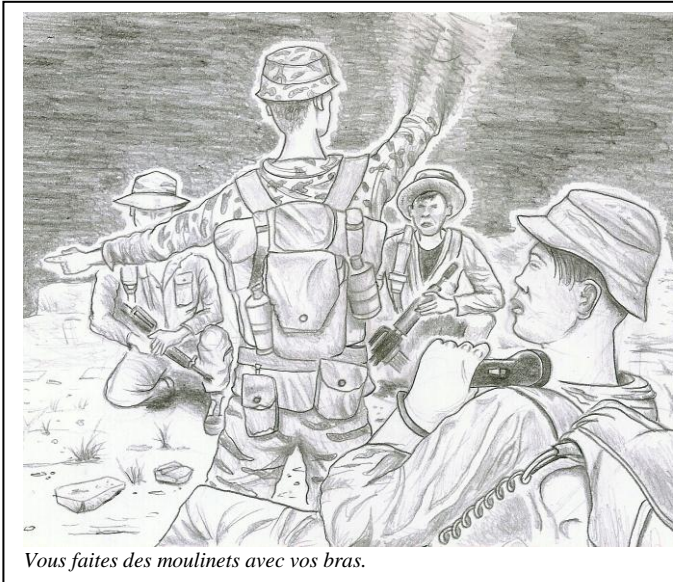
Au-delà de la poussière en suspension que laissent apparaître les minces rayons du soleil perçant la voûte végétale, vous distinguez deux cibles potentielles : un tireur isolé, aux aguets, et plusieurs silhouettes s'activant autour de ce qui semble être une radio portative.

Allez-vous jeter votre dévolu sur le premier (340), ou sur les opérateurs radio (156) ?

## 218

Aux premiers rayons de soleil qui percent les frondaisons au-dessus de votre tête, chacun se prépare au départ, l'estomac contracté et les paupières alourdis par une nuit blanche.

Morrow et vous avez comptabilisé 6 disparus, auquel il faut ajouter un malheureux Montagnard qui a succombé parmi vous, atteint au poumon. Parmi les manquants figure votre RTO attiré, qui ne vous a pas rejoint au cours la nuit, malgré vos espoirs...



*Vous faites des moulinets avec vos bras.*

Devant la masse compacte de strikers agglutinés, vous vous emportez et leur signifiez de s'espacer en faisant des moulinets avec vos bras ; en effet, une grenade ennemie bien placée pourrait avoir raison de presque toute votre Compagnie.

L'aube blafarde apporte un nouvel éclairage à l'édifice qui vous a servi de refuge. Vous êtes au sommet de ce qui a dû être en des temps reculés un temple sculpté d'une civilisation éteinte. Pour y accéder, il ne subsiste qu'un monticule informe, pavé de pierres de taille aux contours arrondis, mêlées à

la terre rocailleuse.

Dam l'éclaireur Nung a pris la tête du convoi, suivi de l'ensemble des officiers faisant bloc : Khoat le LLDB, Morrow et vous, précédant les strikers dont les fusils sont prêts à faire feu.

En contrebas, entouré de murs éventrés aux sculptures érodées et sibyllines, vous êtes troublé par une odeur nauséabonde qui fait froncer les sourcils de toute votre Compagnie, à tel point que vous vous demandez s'il ne faut pas tout simplement chercher là l'explication de l'absence de réaction Nord-vietnamienne pendant la nuit.

Très vite, le RTO de Khoat – qui est devenu l'unique opérateur radio de la Compagnie - vous tend le combiné d'où un interlocuteur anglophone vous demande.

Le teme {\_Leusink\_} est-il inscrit sur votre feuille d'aventures (47) ou non (396) ?

## 219

Vous passez vos jambes en premier, tout en essayant d'accrocher vos doigts à la moindre anfractuosité des parois terreuses abruptes. Mais, dans le noir, sans aucun repère, vous perdez prise et chutez sur plusieurs mètres avant d'atterrir lourdement sur une masse molle. La bonne nouvelle, c'est que vous ne vous êtes rien brisé, mais la mauvaise, c'est que vous reposez sur un amas visqueux qui vous évoque un mélange de chiffons avec des viscères et autres excréments. Votre estomac se révolte, et vous vomissez, avant de vous pincer les narines. Lorsque des borborygmes se font échos à vos souffrances, vous devinez que vos congénères réagissent comme vous, mais, ils gardent un maximum de silence, car les aborigènes se font entendre au dessus de vous et la flamme vacillante de leurs torches découpe l'ouverture du puits, à cinq mètres au-dessus de vous.

Les indigènes échangent des paroles dans un langage inconnu de tous, puis semblent s'éloigner, comme si de rien n'était, jusqu'à ce que l'obscurité totale reprenne ses droits.

Vous vous êtes complètement vidé, et des crampes d'estomac vous torturent, mais souffrez toujours en silence, car vous redoutez encore un piège.

Après cinq minutes qui en paraissent quinze, une voix nasillarde, celle de Morrow s'étant bouché le nez, se fait entendre : « Pourquoi ils nous ont pas buté, ils savaient qu'on est là. Ces salauds nous laissent mourir à petit feu ou quoi ? » D'un ton tout aussi nasillard, vous répliquez docilement : « Ou alors il savent qu'il y a quelque chose là-dedans qui va nous tuer de toute façon. » Continuez au **224**.

## 220

Vous avez beau vous débattre comme un beau diable, votre carcan humain ne lâche pas prise. En dépit de vos cris, vos compagnons ne viennent pas vous aider, car leur attention est captivée par le sol dallé qui s'est rabattu, et ouvre la voie à la meute d'aborigènes qui s'apprête à vous trouver. De ce que vous entendez, leurs cris aigus et sauvages n'ont rien de pacifique, et les carreaux d'arbalètes qui s'enfoncent dans les parois de votre pièce confirment vos impressions. Dans l'obscurité éclairée par la lumière tamisée de torches, la suite est confuse : vos coéquipiers, en désespoir de cause, se jettent dans le puits à l'odeur fétide. Quant à vous, n'ayant pas pu vous défaire de vos liens de chair, vous vous retrouvez face à des êtres au visage déformé par la haine. Sans la moindre concertation, l'un d'eux vous larde de coups de couteau. Votre aventure prend fin tragiquement.

## 221

Faisant fi des nombreux débris qui jonchent le sol de poussière, vous courez comme un bolide, jusqu'à apercevoir distinctement les trois silhouettes, tapies devant le mur d'une bâtisse en bois et en tôle ondulée. Vous posez un genou à terre et ouvrez immédiatement le feu. Surpris à découvert et peinant à vous localiser, les trois sapeurs Nord-Vietnamiens s'effondrent les uns après les autres.

Tremblant de nervosité, et toujours sans perdre un instant, vous rechargez votre arme, et pivotez sur vous-même pour jauger la situation. Un petit homme, peut-être attiré par la fusillade, court dans votre direction, seul, baïonnette au fusil et coiffé d'un casque recouvert de branchages. Une nouvelle fois, vous identifiez la silhouette comme étant ennemie et vous l'abattez avant qu'elle n'ait décelé votre position.

Vous restez ensuite cramponné à votre arme, guettant le moindre mouvement suspect, avant de réaliser que le danger semble pour le moment écarté aux abords du périmètre intérieur (**393**).

## 222

Tout-à-coup, alors que vous vous apprêtez à tourner les talons, le robuste Sergent adjoint de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, Mason, sort en trombe du quartier LLDB et vous interpelle dans l'instant qui suit : « Il faut que tu te ramènes ; Khoat, ton LLDB, est en train de tuer le Viet. C'est un enragé, et les Capitaines laissent faire. Viens ; il faut que t'essaies de le raisonner, car un prisonnier mort ne nous sert plus à rien. »

Maudissant votre partenaire Sud-vietnamien de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, dont la vaillance resplendit surtout face à un homme désarmé, vous pénétrez dans l'antre, escorté de Mason. Guidé par des cris qui résonnent dans tout le bâtiment, vous arpentez un corridor qui vous fait déboucher sur un local sombre, froid et humide, qui sent la mort. Seule la lumière vacillante d'une lampe à pétrole permet de voir le spectacle pathétique qui s'offre à vous. L'infortuné Nord-vietnamien, est maintenu sur une solide chaise par des courroies de cuir. Son visage contorsionné de douleur, ruisselle de larmes ; vous distinguez la tête d'une aiguille dépassant sous l'ongle d'un de ses pouces.

Autour, le Capitaine Daniel fait ostensiblement la moue, tandis que le Lieutenant Butler, son adjoint, et le Capitaine Thu, son homologue Sud-vietnamien, restent impassibles. Bandonill, le

Sergent-Chef afro-américain de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, semble extrêmement nerveux, mais il vous est difficile de déceler le fond de ses pensées. Khoat, votre homologue de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, agenouillé aux chevets du prisonnier, une baïonnette ensanglantée à la main, vous renvoie un regard torve.

Allez-vous faire un esclandre pour faire cesser immédiatement cette ignominie (433), ou laisser faire (3) ?

## 223

Un seul numéro est insuffisant pour une coordonnée, mais les cercles concentriques vous font penser aux dénivelés d'une topographie. Les flèches indiquent un parcours, et la croix, une cible.

A la lueur vacillante d'une bougie, seul sur votre matelas, vous comparez minutieusement une carte de la région avec votre bout de papier jauni. Il est vrai qu'aucun rapport ne mentionne le lieu exact de l'embuscade, si ce n'est une proximité avec la frontière cambodgienne.

La réponse à cette question prend soudainement forme, avec la cote 175 sur votre carte, qui a le même contour, et porte le même numéro que le papier manuscrit : 175.

Notez {Coordonnées : 175} sur votre feuille d'aventures, indice capital pour la suite de votre enquête.

Toujours en consultant votre carte détaillée, vous constatez un autre élément très troublant, à la lumière de la cote 175. Les meurtres inexplicables qui sont intervenus dans la jungle, le 2 Janvier 1969 et le 27 Avril 1969, se sont aussi déroulés à des localisations équidistantes de la cote. Comme si une force hostile cherchait à interdire l'accès à une zone autour de ce coteau.

Donc, après réflexion, vous concluez que le seul moyen d'exploiter cet indice est de se rendre sur place, sur la cote 175, malgré les risques encourus. Seul hic, et pas des moindres ; la cote 175 est juste de l'autre côté de la frontière cambodgienne, zone légalement interdite pour les forces terrestres américaines. Qu'à cela ne tienne, votre décision est prise. Vous agirez en prenant soin de dévier discrètement de votre itinéraire théorique.

Seul votre assistant de confiance, le Sergent Morrow, sera tenu informé de vos intentions réelles. Le surfeur blond exprimera d'abord sa réticence, mais finira par se rallier à vos arguments (14).

## 224

A tâtons, vous confirmez que le sol tout entier est tapissé d'un magma de masses molles et de haillons, des membres humains poisseux encore vêtus de leurs tenues d'origine. Vous devinez qu'il y a là plusieurs épaisseurs de cadavres, et vos compagnons font le même constat que vous. Vous entendez Morrow cracher malgré lui de la bile du fond de ses entrailles, car son estomac a rendu depuis longtemps son dernier repas. Dam l'éclaireur s'est muré dans un silence lourd, et, comme vous ne pouvez pas le voir, vous l'imaginez prostré. Seul Tho l'interprète paraît être en mesure de surmonter l'épreuve, et le débit rapide de sa voix vous redonne espoir :

« - je ai idée pour sortir peut-être.

- Oui. J'écoute, annoncez-vous, prêt à entendre n'importe quelle initiative farfelue.

- Je monte sur les épaules à toi.

- Ca ne suffira pas ; de ce que je me rappelle, la sortie est à au moins à cinq mètres.

- Si je monte aussi sur les épaules de Sergent Morrow. Comme une échelle. »

Vous songez que si chacun trouve en lui les ressources pour réaliser ce numéro d'équilibriste, cette idée vaut le coup d'être tentée. Mais vous émettez deux remarques :

- « Entendu. Pas con. Mais il faudra mettre les plus lourds en bas, donc je soutiendrai la pyramide. Et autre chose ; une fois que le plus léger atteindra le sommet, il faudra qu'il hisse les autres. Il nous faut une corde.

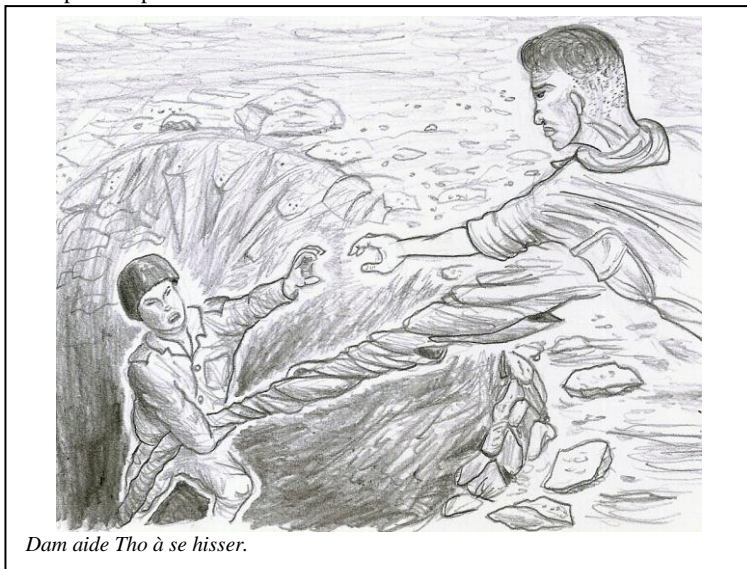
- Ca peut être fait avec sangles et vêtements qui traînent, surenchérit Tho le jeune interprète. »

Il ne vous en faut pas plus pour que vous confectionniez une moitié de corde, avec des bouts d'uniformes souillés, ultime épreuve avant la délivrance. Tho et vous assemblez ensuite vos ouvrages, et confiez l'*ersatz* de corde à Dam, toujours silencieux et reclus, mais qui s'avère être le

plus léger et agile d'entre vous. Sans attendre, Morrow parvient à se remotiver, et se hisse péniblement sur vos épaules, adossées à la paroi. Tho est le suivant. Quand vient le tour de Dam, tout le monde retient son souffle, d'autant que vos jambes se font flageolantes. Mais la perspective de quitter ce cloaque putride vous permet de surmonter votre douleur.

Vous êtes à demi-conscient lorsque vos épaules semblent soulagées d'un poids. Un cri de délivrance en vietnamien vous réveille de votre torpeur ; c'est Dam qui savoure sa liberté retrouvée.

L'éclaireur parvient visiblement à ancrer la corde car cette dernière se déroule dans un bruit étouffé. Toujours dans le noir absolu, Tho s'agrippe le premier, seul, pour pas mettre votre corde de bric et de broc à trop rude épreuve.



Après que lui-aussi ait manifesté sa joie, c'est au tour de Morrow de se saisir de la corde. Vous lui confiez votre arme de poing, ainsi que les quelques accessoires qui pourraient mettre en péril votre ascension, étant le plus lourd. Morrow s'agrippe laborieusement à la corde, halète bruyamment mais parvient à se hisser après vous avoir envoyé au visage des pans de terre humide se détachant à son passage.

Alors que c'est à votre tour, un son trop familier résonne au-dessus de vous ; celui du silencieux de votre Smith & Wesson en action. Puis il s'ensuit le bruit d'un corps qui se jette sur un autre, qui se prolonge en un violent corps à corps. Vous n'en croyez pas vos oreilles. Des indigènes dissimulés dans l'obscurité attendaient ils votre groupe ? Plongé dans un abîme de détresse, vous hurlez : « Qu'est-ce qui se passe là-haut bon Dieu ? Répondez ! » Pour toute réponse, la corde que vous tenez entre vos mains devient lâche puis retombe sur le sol tapissé de restes humains. Puis, des bruits de frottement vous indiquent qu'au moins deux corps sont traînés, sans que vous n'ayez de cesse de crier : « Y a quelqu'un ? Morrow ? Dam ? ! Tho ? Répondez ! »

Finalement, au-dessus de vous, le silence retombe, effrayant, tandis que vos cordes vocales sont allées au bout de leurs capacités...

Il vous faut plusieurs minutes avant de reprendre vos esprits. Refusant de vous apitoyer sur votre funeste sort, vous vous remémorez le vieil adage « Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir », et vous entreprenez une fouille des lieux, malgré la puanteur. Allez-vous explorer les parois (389) ou le sol, amoncellement de cadavres (76) ?

## 225

A la première cavité que vos doigts parcourent, vous effleurez des pattes velues, et le temps que vous retiriez votre main, une morsure violente vous arrache un cri de douleur. Impossible de constater l'étendue des dégâts dans l'obscurité totale, mais votre main vous fait horriblement souffrir. Plus grave encore, vous ignorez que l'animal a eu le temps de vous inoculer un poison mortel.

Si vous possédez la capacité <Immunité au poison>, rendez- vous au **316**. Si ce n'est pas le cas, allez au **142**.

## 226

Ainsi en pointe, vous prenez des risques inconsidérés, sans parler de la quantité de calories dépensées à se frayer un passage dans la végétation luxuriante. Des gants épais ne sont pas du luxe, et épargnent à vos mains de multiples écorchures et autres ampoules provoquées par le manche de votre machette. Pour couronner le tout, des mouchérons tourbillonnent autour de vous, attirés par l'odeur de votre sueur luisante.

Mais, en retour, vous gagnez l'estime de vos strikers, vous le meneur, partisan du « Suivez-moi », plutôt que « en avant ».

A l'approche du sommet de la cote 175, la pente se fait plus raide. Etant aux premières loges, vous êtes bien placé pour prendre la bonne direction. Vu la densité de la jungle et l'absence de piste, emprunter des chemins détournés n'apporterait rien hormis une perte de temps et d'énergie.

Sûr de votre fait, vous optez donc pour le chemin direct (**464**).

## 227

En quelques gestes simples, maintes fois répétés pendant les patrouilles, Dam l'éclaireur et Tho l'interprète saisissent vos intentions.

Mais, cette fois, du coin de l'œil, Kovco a repéré votre manège, et il vous réserve un accueil glacial.

Sans ambages, vous annoncez au Sergent-chef à la fine moustache que vous avez deviné qu'il était lié aux récentes disparitions de strikers, avec une voix peu assurée qui laisse transparaître votre nervosité. Kovco proteste énergiquement, vous traitant de tous les noms, et le ton monte rapidement, à tel point que l'accusé se libère brutalement du cercle que vous formiez avec vos trois compagnons ; il bouscule Dam et Tho, qui restent étrangement passifs, et se dirige d'une démarche rapide vers la sortie du camp.

Allez-vous vous élancer à ses trousses (**6**), vous contenter de crier pour alerter l'ensemble de la garnison (**137**), ou, en dernier recours, d'un geste belliqueux, procéder à un tir de sommation avec votre arme (**87**) ?

## 228

L'entrevue se termine sèchement, sur une impression de malaise. L'intransigeant Lieutenant Butler n'est pas homme à pardonner les écarts, et il y a fort à parier qu'il garde longtemps une dent contre vous.

De votre côté, vous vous efforcez de faire abstraction de cette querelle passée, et préparez vos troupes comme si de rien n'était. Lorsque vous transmettez les consignes à vos hommes, vous restez vague sur l'objectif réel de la mission, précisant simplement qu'elle aura lieu le lendemain en journée, et qu'il faudra atteindre les confins du Sud-Vietnam, à proximité de la frontière cambodgienne.

Après une bonne nuit de sommeil, toute la 1<sup>ère</sup> Compagnie est sur le pied de guerre, à l'aube, et s'engouffre dans la jungle hostile, après les dernières salutations au drapeau, et aux deux Capitaines du camp : Daniel et Thu, son homologue LLDB.



Des oiseaux colorés vous accueillent de leurs cris stridents, tandis que de petits singes détalent sur des branches haut-perchées à votre approche. Comme à l'exercice, des éclaireurs Nungs, avec Dam à leur tête, ouvrent la voie, tandis que des Montagnards de confiance flanquent la longue colonne que vous constituez.

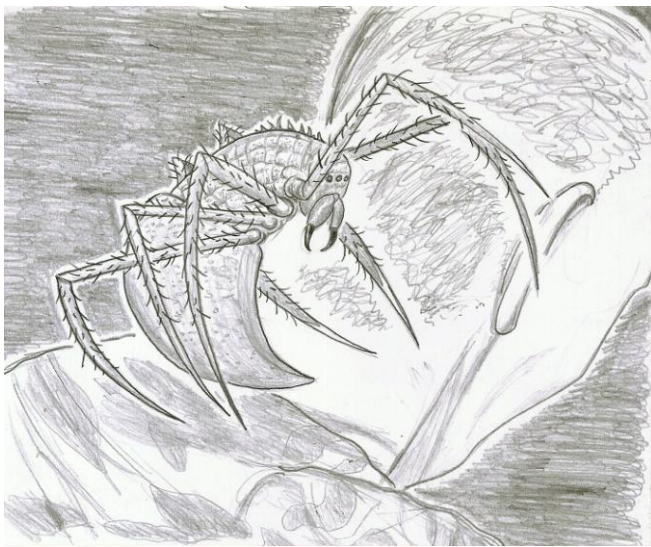
Avec le combiné de votre RTO, vous conversez avec le Sergent-chef afro-américain Bandonill, le susceptible Lieutenant Butler se refusant à traiter avec vous depuis l'accrochage verbal de la veille. Bandonill vous décrit sa progression lente et difficile, plus au Nord, en compagnie des MACV-SOG, au milieu d'une jungle dense et obscure où il ne distingue pas à dix mètres.

Vous indiquez de votre côté que vos hommes sont prêts. A partir de là, vous pouvez disposer vos hommes en un môle concentré (300), ou, au contraire, éparpiller des postes d'écoute de deux ou trois hommes selon un axe perpendiculaire aux probables routes d'approche ennemies (186).

## 229

Déglutissant avec difficulté, vos doigts parcourent une jambe atrophiée, toujours dans le noir complet. Comme les poches du pantalon sont désespérément vides, vous passez à des poches pectorales qui sont celles d'un uniforme Nord-vietnamien, ce qui vous donne par là-même des indices quant à l'identité des malheureux.

Vous êtes plongé dans vos sombres pensées lorsqu'un bruit de succion à peine perceptible, vous fait penser que 'quelque chose' se repait de chair, juste à côté de vous. Vos poils se hérissent, et vous avez un mouvement de recul. Vous imposant le silence, vous réalisez à ce moment seulement, que de multitudes de paires de pattes galopent autour de vous. Une de ces pattes effleure votre avant-bras, et vous avez juste le temps de retirer votre membre, ayant pu réaliser combien la patte était velue et de grande taille. Subitement, une masse de la taille d'un poing bondit sur votre nuque.



*Quelque chose tombe sur votre nuque.*

D'un mouvement brusque, vous faites tomber l'animal qui s'apparente à une araignée, mais l'arachnide a eu le temps de vous mordre de ses deux mandibules proéminentes, ce qui vous fait hurler de douleur et de terreur. Le venin a été inoculé en trop faible quantité pour être mortel, mais suffisamment pour vous causer des vertiges avec le temps. Notez {Mordu} sur votre feuille d'aventures, sauf si vous possédez la faculté <Immunité au poison>.

Vous venez de comprendre pourquoi les cadavres ont été outrageusement mutilés, avant d'être décomposés, et par la même occasion, comment certains de vos infortunés prédécesseurs ont pu disparaître de mort violente, simplement en étant jeté dans ce vaste puits. A bout de forces, psychologiquement et physiquement, vous êtes sur le point de baisser pavillon... (61).

### 230

Peu à peu, votre épuisement vient à bout de votre volonté de survivre. Vos paupières s'alourdissent et vous perdez connaissance. A un moment, votre état semi-comateux est troublé par des sortes de piqûres, puis des démanégeaisons, mais ce n'est pas suffisant pour vous sortir de votre léthargie.

Peu importe... car votre sort est désormais scellé ; vous ne vous réveillerez jamais...

### 231

Pendant que vous vous débattez parmi des restes humains entourés de vêtements en guenille, d'innombrables morsures parcourent vos jambes. Malgré votre tête qui tourne, vous parvenez à repousser ces immondes insectes qui s'acharnent sur vous, mais d'autres sont déjà sur votre dos. Au moment où vous vous relevez enfin, une morsure entame votre nuque et provoque une douleur plus vive que les autres. Vous faites des tourniquets avec vos bras, plaquez votre dos contre les parois, et faites tout ce qui est possible pour écarter ces ignominies, mais l'énergie vous manque peu à peu. Sans comprendre pourquoi, vous êtes pris de catalepsie, et vous vous écroulez au milieu de vos infortunés prédécesseurs.

Malheureusement, vous finirez comme eux, grignoté à petit feu par les insectes qui ont élu domicile dans le puits.

### 232

Si le mot {Code} est inscrit sur votre feuille d'aventures, ajoutez 100 au nombre qui y est rattaché et rejoignez ce numéro de paragraphe. Dans le cas contraire, allez au **399**.

### 233

Au moment où vous vous y attendiez le moins, des pas d'homme se font entendre au-dessus de vous, et la vue d'un faisceau de lampe électrique vous procure un immense espoir. Ici, pas de grognements sauvages ni de hurlements de guerriers hystériques. Votre esprit ne veut croire qu'en une seule idée : vos compatriotes ont retrouvé votre trace et sont venus vous délivrer.

Le faisceau de la lampe se braque soudainement sur vous et vous aveugle. Comme aucun cri de joie américain n'accompagne ce geste, vous présumez que ceux qui vous surplombent ne sont pas ceux que vous espérez, et vous attendez impuissant leur sentence : la mort ou la délivrance.

Un conciliabule dans une langue inconnue se tient au-dessus de vous. Vous frissonnez ; ce sont ces maudits sauvages qui ont précipité votre chute dans le puits. Mais, si ce sont bien les mêmes, leurs intentions sont devenues moins belliqueuses, car une échelle de corde se déroule jusqu'à vous. N'ayant pas d'autre choix, vous vous hissez, d'abord animé par un immense soulagement, mais très vite gagné par l'appréhension du sort qui vous attend là-haut.

Quand enfin vous vous redressez, vos jambes ont du mal à vous porter. La flamme des torches de la salle dallée qui précède la pièce ronde vous permet d'identifier vos sauveurs ; ce sont bien exactement les mêmes qui, il y a une heure, vous ont bombardé de lances et de carreaux d'arbalète. Les peintures qui leur maculent le visage sont tout aussi grotesques, et ils sont munis cette fois de longs coutelas. N'ayant pas la force d'opposer une quelconque résistance, vous les suivez en titubant, quittant peu à peu l'odeur méphitique du puits. Mais ces émanations continuent de vous suivre, car la senteur de décomposition s'est incrustée dans ce qu'il reste de votre treillis. Vous traversez la longue salle dallée, suivant les pas des aborigènes marchant au milieu sans crainte. Vous gardez néanmoins un œil sur la fente qui coupe la salle dans sa longueur.

Un courant d'air frais vous apporte une fraîcheur revigorante, et vous le humez à pleins poumons. Puis, à la sortie de l'édifice ancien, la lumière du jour vous inonde et irradie vos pupilles accoutumées à l'obscurité. Vous clignez des yeux et mettez un certain temps à analyser la situation autour de vous ; le soleil est à peine levé et donne une teinte nacrée au ciel. Vous êtes entouré de trois indigènes, pas franchement hostiles, mais pas amicaux non plus, qui se bouchent le nez devant votre odeur repoussante, et vous désignent la direction du Sud, sans ciller. Leurs armes sont primitives, mais ils sont affublés d'hamachements, de ceinturons, d'origine Nord-vietnamienne ; sans doute des prises de guerre. Au loin, un autre groupe d'indigènes vêtus de pagne observent la scène. Au milieu d'eux, faisant deux têtes de plus que les aborigènes, un homme de type caucasien domine ce groupe. Vous pensez halluciner, puis songez à interroger vos gardes du corps, mais leur mine patibulaire vous en dissuade, et vous quittez au plus vite le temple maudit, avant que ces derniers ne changent d'avis quant à votre sort.

D'une démarche peu assurée, alors que le temple a disparu de votre champ de vision, vous progressez en pleine jungle, sans le moindre accessoire de survie, et sans vivres. Heureusement, vos divers stages de survie vous ont appris à remédier à cette situation en vous sustentant d'insectes et de racines, et vous mettez en pratique cet enseignement, pour retrouver un semblant d'énergie.

Mais après à peine une vingtaine de minutes d'une marche hésitante, sous une canicule infernale, un choix s'offre à vous ; vous décidez d'allumer un feu pour vous signaler à vos congénères (116), ou vous continuez à avancer coûte que coûte plein Sud (344) ?

### 234

Les hommes de tête, progressent d'une foulée alerte, évitant les lianes et enjambant les arbres morts, mais ils ne prennent pas le temps de dégager l'itinéraire pour les suivants. Or les strikers ne passent pas les obstacles au même rythme, et, très vite, des espaces se forment entre plusieurs groupes. Ayant pris conscience que votre idée n'était pas la bonne, vous forcez la tête de colonne à ralentir, pour que les traînants recollent au peloton.

Allez au 345.

### 235

Vous vous jetez littéralement dans la bicoque de bambous, par la porte laissée entrouverte. Votre abri est précaire, mais il a le mérite de vous soustraire au regard de votre agresseur. Ce dernier reprend immédiatement son œuvre de mort, faisant gicler des éclats de bois et de bambous dans votre dos. La peur qui vous habite ne vous fait pas prendre conscience des échos de fusils américains qui se superposent peu à peu aux rafales proches vous prenant pour cible.

Puis, la fusillade s'arrête, relayée par les cris des villageois, qui se sont cloîtrés chez eux. Lorsque vous vous risquez à jeter un coup d'œil par une embrasure, la section d'escorte de la 2<sup>ème</sup> Compagnie a envahi les lieux, restant sur le qui-vive. La voix à l'accent hispanique du Sergent Aguilar retentit : « *Madre de dios*, il y a quelqu'un ? Qu'est-ce qui se passe ? »

Vous émergez doucement de votre abri de fortune, les bras en l'air, pour éviter toute méprise, tout en expliquant au Sergent de la 2<sup>ème</sup> Compagnie qu'un fusil à la sonorité américaine vous a pris pour cible. Aguilar ne cache pas sa stupéfaction, et ordonne à ses hommes de quadriller le secteur, tandis que vous vous précipitez vers Vui, baignant dans son sang (4).

### 236

Emporté par votre élan, vous parvenez d'une roulade à vous glisser derrière le mur composé de barils de terre. Serrant les dents, vous pansez votre plaie au mollet avec des bandes de tissu que vous déchirez de votre uniforme, pendant qu'une grêle de balles résonne de manière sinistre contre les barils.

Une fois que le gros de l'hémorragie est stoppé, vous en serez quitte pour un long boitillement. Vous vous en tirez à bon compte, mais pour combien de temps ? (376)

### 237

Vos vêtements collent à votre peau, sous l'effet cumulé de plusieurs couches de sueur ; malgré toute votre volonté, la chaleur humide de l'enfer vert entame peu à peu vos dernières forces...

Le terme {Mordu} est-il sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, rendez-vous au **456**. Sinon dirigez-vous vers le **253**.

### 238

Les hommes sont en nage, à force de longer les contreforts de la chaîne annamitique, qui fixe la frontière entre le Laos et le Vietnam. La Compagnie n'en est pas à son premier col en patrouille, mais c'est la première fois qu'il est si élevé et que les hommes tournent autour du sommet aussi longtemps.

Tout-à-coup, votre RTO attiré, un Montagnard portant un poste radio sur le dos, vous tend l'émetteur, un brin confus. A l'autre bout, Khoat votre homologue LLDB resté en queue de peloton, vocifère de tout son saoul, arguant que l'itinéraire emprunté est à des lieues de celui prévu, et qu'il va en référer au Capitaine Thu, son supérieur. Il vous ordonne aussi sec de rebrousser chemin, et de le rejoindre par la même occasion.

La mort dans l'âme, vous n'avez d'autre choix que de vous exécuter, et durant le trajet du retour, vous avez l'occasion de ruminer votre échec pendant de longues heures, jusqu'à atteindre le **31**.

### 239

Vos soupçons étaient fondés, et vous avez eu raison de temporiser pour accueillir un éventuel suiveur ; mais cela, vous ne l'apprenez que trop tard.

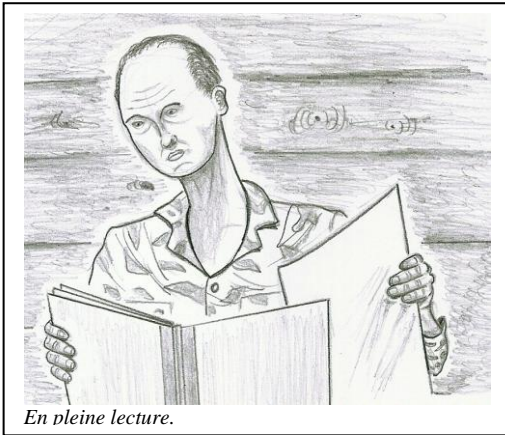
En effet, vous êtes à l'arrêt depuis moins d'une minute lorsqu'une douleur fulgurante à la tête précède votre perte de conscience définitive. Votre dernière pensée vous aura permis de reconnaître le bruit caractéristique du silencieux de votre propre Smith & Wesson...

### 240

Par delà le ronronnement du moteur, vous ne manquez pas un mot de la réponse de Linden lorsque vous évoquez l'autopsie du striker retrouvé baignant dans son sang un matin dans le périmètre du camp. Pour une fois, le Sergent-médecin parle lentement, cherche ses mots, évoquant des souvenirs visiblement encore douloureux pour lui :

« - C'est terrible de voir ça dans notre propre camp. Le pauvre type a eu la gorge tranchée nette, de telle sorte qu'il n'avait pas la moindre chance de se débattre, ni même d'émettre le moindre cri. C'est l'œuvre d'un pro, ça ressemble même aux techniques qu'on nous enseigne chez les bérêts verts... »

Vous frissonnez à l'idée qu'un de vos compatriotes ait pu commettre une telle infamie, puis chassez rapidement cette sombre pensée (**326**).



*En pleine lecture.*

Impassible, vous feuillotez les différentes fiches des strikers composant la 3<sup>ème</sup> Compagnie du Sergent-Chef afro-américain Bandonnill. Rien ne distrait votre attention, à l'exception d'un nom entouré ; celui du Montagnard tué lors de l'embuscade du 27 Avril 1969 dans des conditions douteuses.

Dirigez-vous vers le **101**.

### 242

A la réflexion, vous ne croyez pas que votre action soit pertinente, et vous vous sentez ridicule, à épier un danger imaginaire, seul au beau milieu de la jungle. En effet, Dam a toujours été en pointe, en première ligne face au danger, et il a épargné à votre Compagnie maintes situations délicates, souvent au péril de sa vie...

Poussant un soupir, vous vous apprêtez à vous relever lorsqu'une balle vous traverse la tête. C'en est fini de votre aventure...

### 243

Vos jambes ne vous déplacent que par un pur réflexe automatique car vous n'avez plus la force de les commander, ni même d'écarter les multiples branchages et plantes grimpantes qui vous lacèrent le visage à votre passage. Hanté par des épreuves plus traumatisantes les unes que les autres, vous avez préféré 'débrancher' votre conscience.

Le ciel qui se fait obscur, assombrit également les dernières pensées qui vous animent encore. Au moment où vous songez à vous trouver un abri pour la nuit, une fusée éclairante illumine le ciel de plomb, au Sud-Est. Sans doute, des forces alliées venues à votre rencontre depuis le camp, après que votre disparition ait été signalée. Vous pressez le pas si tant est que ce soit possible. La douleur physique ne ralentit pas vos ultimes efforts, et une deuxième fusée éclairante vous redonne un sursaut d'énergie.

Alors que le soleil projette ses derniers rayons dans le ciel obscur avant de disparaître derrière les arbres, vos jambes vous signalent qu'elles ne peuvent plus vous porter. Vous jouez alors votre dernière carte, en vous époumonant : « Au secours ! A l'aide ! » Après plusieurs minutes, de petites silhouettes jaillissent des fourrés, des anges divins, ayant pris l'apparence de strikers. A demi-conscient, vous les voyez s'activer autour de vous, présenter le goulot d'une gourde à vos lèvres, déplier une civière et vous bringuebaler vers une direction inconnue. Vous sombrez de fatigue, mais l'âme en paix.

Le lendemain matin, le soleil signe son retour en projetant sur le camp une ombre qui vous est familière. Vous êtes convalescent mais bien vivant, et de retour au bercail. Décrassé, lavé, rasé, on vous croirait sorti d'un bain de jouvence. Rendez-vous au **462**.

Le lendemain matin, le soleil se lève, radieux et annonciateur d'un renouveau pour le camp. Le Capitaine Daniel, suivi du Lieutenant Butler vous font l'honneur de vous rendre visite dans votre chambrée. Un sourire illumine leur visage, aussi radieux que le soleil dont la lumière inonde les murs. Peu de temps après, le Capitaine Thu, responsable officiel du camp, se joint également à la réunion improvisée, et vous le voyez lui-aussi sourire, pour la première fois, derrière ses lunettes de soleil.

Daniel ne se perd pas en circonvolutions ; il vous félicite chaudement, pendant une longue poignée de main. Puis le Capitaine aux tempes grisonnantes vous narre comment Kovco, blessé, affaibli, et se sentant acculé, s'est mis à tout dévoiler pendant la nuit où il a été rapatrié dans l'enceinte du camp. Mais cela ne lui évitera pas la cours martiale, ni la sentence exemplaire qui l'attend...

Le Sergent-chef félon a cédé à la cupidité, par l'entremise de sympathisants Nord-vietnamiens déjà implantés dans le camp : ensemble, ils ont monté un réseau sous-terrain.

Ce réseau véreux s'appuyait sur une Section distincte de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, ainsi que sur Teeter, l'adjoint de Kovco, qui a facilement cédé aux sirènes du dollar facile.

Le réseau avait un triple-objectif :

- ✓ Faire transiter en masse l'héroïne (issue de la culture du pavot transformé en opium) produite par un centre de raffinage Nord-vietnamien à la frontière cambodgienne, pour alimenter ensuite le marché Sud-vietnamien, à l'aide de nouvelles complicités.
- ✓ Convoyer en retour l'argent des transactions, qui permet ensuite au Nord-Vietnam de s'approprier armes et médicaments sur les marchés noirs de Bangkok et Hong-Kong.
- ✓ Décourager toute velléité des forces spéciales de s'approcher du centre de raffinage en question.

Les premier et deuxième objectifs expliquent les fréquentes patrouilles de la 4<sup>ème</sup> Compagnie.

Quant au troisième objectif, il explique les différentes tragédies qui ont marqué le camp. Le 5 Mars 1968, le réseau de Kovco n'est pas encore opérationnel, et les Nord-Vietnamiens doivent dissuader la patrouille de strikers d'aller plus loin au cours d'une tragique embuscade, qui sera sanglante de part et d'autre. Une fois que le réseau véreux est en place, Kovco va permettre d'épargner des pertes aux Nord Vietnamiens. En effet, outre sa Section félon, il dispose d'un agent bien placé, dans chaque autre Compagnie, un tueur sans scrupule qui va dissuader à lui-seul sa Compagnie d'aller plus loin, en abattant au hasard un striker à l'aide d'un silencieux. Cruel mais efficace.

Vous devinez la suite tout seul.

En Janvier 1969, l'agent de la 2<sup>ème</sup> Compagnie exécute sa basse besogne, pour dissuader la formation d'avancer davantage dans la jungle. Fin Avril, le même mode opératoire se produit, mais avec l'agent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie. Mais cette fois, mal informé, le traître exécute par mégarde le frère d'un des membres de la Section véreuse de la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Pour éviter que le frère en vie ne craque et ne dévoile les basses œuvres de ladite Section, Kovco se charge en personne d'éliminer celui-ci à l'arme blanche.

L'homme qui a ouvert le feu sur vous, lors de votre interrogatoire dans le village, était l'agent de la 2<sup>ème</sup> Compagnie. Et celui qui a lui mis la puce à l'oreille, sur votre enquête et son avancée, n'est autre que l'agent qui gangrénait votre propre Compagnie : Tho le jeune interprète.

Daniel vous livre la dernière pièce du puzzle qui vous manque : la famille de Tho n'a pas été décimée par les Nord-Vietnamiens, mais par un bombardement américain, d'où une haine viscérale pour vos compatriotes, qu'il a habilement dissimulée tout au long de son séjour ici.

Pour avoir démasqué le traître du camp, l'avoir neutralisé, et mis à jour son réseau, votre aventure est couronnée de succès ; vous avez décroché la récompense SUCCES1 !

Si le terme {Enregistrement} est inscrit sur votre feuille d'aventures, une dernière explication s'impose (470).

#### 245

Vous jaillissez sur votre ennemi mortel avec un temps de retard, et, une fois sur lui, vu votre état de fatigue, il parvient à diriger le canon de son arme sur vous. Plusieurs balles lui sont nécessaires pour vous museler définitivement, mais peu importe : c'en est fini de vos pérégrinations dans la jungle vietnamienne.

#### 246

Vous ôtez votre bob tropical, et épongez de votre serviette votre front dégarni luisant de sueur. Votre montre indique 19 heures 30, et la nuit va compliquer votre situation déjà précaire.

Les strikers qui vous entourent ont le visage blême et les mains qui tremblent. Vous êtes tout autant transi de peur, mais faites tout pour n'en rien montrer. Dans une telle situation, inutile de donner des ordres, car chacun connaît les consignes : déceler le moindre mouvement suspect parmi les blocs de pierre en contrebas, et couvrir ses frères d'armes en cas d'accrochage avec l'ennemi.

A quelques mètres, de vous, Tho le jeune interprète de votre compagnie a perdu sa bonne humeur habituelle. Il n'est plus qu'une boule de nerfs cramponnée à son arme automatique, figé, le regard perçant droit devant.

Vous avez la possibilité de rester ainsi parmi les défenseurs improvisés (42) ou de rejoindre le centre du périmètre (312).

#### 247

Comme vous êtes sur le qui-vive, rien ne vous échappe. Si vos forces sont amoindries, votre ouïe est intacte, ainsi que votre vue. En effet, dans la direction du bruissement, une ombre se faufile entre les rideaux de plantes grimpantes. Ayant toujours un œil sur cette masse menaçante, vous vous aplatissez, et vous vous fondez dans la végétation, aussi inerte qu'une pierre. L'individu fait de même, mais vous avez un avantage sur lui ; lui ne vous a pas repéré. Quand enfin, il se décide à continuer à avancer, décrivant un cercle autour du feu, vous décelez son atout à lui, sous la forme d'une arme de poing qu'il braque devant lui. Vous reconnaissez également sa grande silhouette fluette, reconnaissable entre mille ; c'est Tho votre jeune interprète. Pétrifié de surprise, vous vous reprenez rapidement, rangeant dans un coin de votre esprit, toutes les questions qui fusent en vous. En effet, pour votre ami devenu ennemi, contrairement à vous, la situation semble limpide, et il ne consentira pas à vous faire le moindre cadeau, vu les efforts qu'il a déjà fournis pour éliminer vos autres équipiers, et ensuite vous suivre jusqu'au bout de la jungle. C'est d'ailleurs ce dernier point qui vous intrigue : pourquoi se donner tant de mal alors qu'il avait la partie gagnée. Votre vie, ou plutôt votre mort, importe t-elle tant que ça à ce traître sans scrupule ? A moins que vous ne déteniez sans le savoir un objet qu'il convoite avidement...

Le sclérat est maintenant en train de s'éloigner, tout en vous tournant le dos. Allez-vous entreprendre d'utiliser une pierre (26), de l'affronter au corps à corps en vous rapprochant subrepticement au plus près (267), ou plus simplement ne rien faire, et laisser Tho passer son chemin (251) ?

#### 248

A bout de force, vous récupérez votre torche que vous aviez plantée dans le sol avant l'affrontement avec Tho, facilement repérable au filet de fumée qu'elle dégage. Vous rassemblez ensuite un tas de branchages morts, entouré d'un sol nu et humide, avant d'y mettre le feu. Une épaisse fumée grise s'élève, le long des différents niveaux de branchage.

Comme vous vous y attendiez, la fumée finit par attirer l'attention d'un hélicoptère allié. Le destrier d'acier tournoie dans le ciel autour de votre position, avant de s'évanouir au loin. C'est la

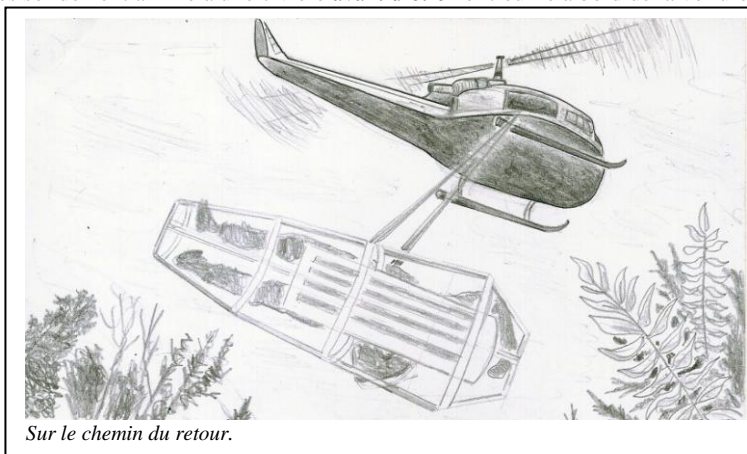
procédure habituelle, qui consiste à noter une position pour y envoyer des troupes au sol, afin d'éviter que les hélicoptères ne tombent dans un piège grossier.

Vous en êtes quitte pour plusieurs heures d'attente.

Dans l'après-midi, alors que le soleil est au zénith, vous faites enfin la jonction avec des strikers affublés de foulards jaune pâle ; la 2<sup>ème</sup> Compagnie du Sergent-chef Leusink. Vous ne tardez d'ailleurs pas à voir surgir de la jungle obscure, le vieux baroudeur à la mâchoire carrée et la voix grave : « Ben alors tu t'es encore foutu dans un foutu pétrin. Où sont tes autres gars ? Et Morrow ? »

Vous répondez sèchement qu'ils sont tous morts, sans rentrer dans le détail, pour le moment. D'expérience, Leusink saisit immédiatement que vous êtes dans un piteux état, et fait tout pour vous évacuer brièvement, en vous épargnant le chemin du retour à pied. Le Responsable de la 2<sup>ème</sup>

Compagnie commande un hélicoptère que l'on ne lui refusera pas. Très vite, des fumigènes sont déployés. Puis, le vrombissement salubre se fait entendre par delà plusieurs couches de frondaison, et vous êtes solidement arrimé à une civière avant d'être hélitreuillé à bord de la voilure tournante.



Pendant tout le trajet, personne ne se plaint ouvertement de votre odeur repoussante, et vous sombrez de fatigue tandis que deux infirmiers sont à votre chevet.

Après un passage par le bunker des soins intensifs du Sergent-chef Collins, une douche interminable, puis une nuit de sommeil tout aussi interminable, une nouvelle journée vous attend, qui ne peut que s'avérer meilleure que la veille (462).

## 249

Comme la situation vous presse à agir, vous n'avez pas d'autre idée que de fondre à mains nues sur le Nord-Vietnamien. Mais l'assaillant ouvre le feu sur vous avant que vous n'ayez pu l'atteindre : vous vous effondrez et agonisez dans une flaque de sang...

## 250

Vous avez accompli l'impossible ; vous avez échappé maintes fois à la mort dans un temple truffé de pièges, vous avez ensuite muselé Tho, l'infâme traître qui avait auparavant froidement et lâchement abattu vos meilleurs hommes.

Et pourtant...

Il vous manque l'élément clé qui aurait pu répondre à toutes les interrogations qui ont jalonné votre aventure, et surtout qui aurait pu donner un sérieux coup de pouce au camp de l'oncle Sam.

Bravo tout de même pour être parvenu au bout de l'aventure en un seul morceau, même si le succès n'est pas total.



## 251

Ereinté, vous avez eu votre dose d'action et personne ne pourrait vous reprocher votre comportement. Toutefois, Tho le traître ne l'entend pas de cette oreille. Même si lui-aussi a multiplié les épreuves traumatisantes en un laps de temps très court, il est mu par une motivation qui vous échappe. Convaincu que vous vous terrez autour du feu, il en fait plusieurs fois le tour, enrageant, accélérant, et en prenant de moins en moins de précautions pour ne pas se faire repérer. Fortuitement, il finit par détecter votre silhouette derrière de larges feuilles. Il se rapproche d'un pas décidé, et, une fois qu'il vous reconnaît, comme vous le redoutiez, le jeune interprète vous abat sans chercher à parler, ni sommation...

## 252

Vous êtes happé par le bas, comme si le sol s'était subitement dématérialisé. Votre chute sans fin vers des profondeurs abyssales est votre dernière émotion... Ainsi prend fin votre existence et votre aventure.

## 253

Malgré toute la volonté du monde, votre état de fatigue vous impose des arrêts fréquents pour reprendre votre souffle, l'espace de quelques secondes. Lors d'un de ces changements de rythme, vous pensez avoir vu un mouvement suspect, derrière vous ; vous avez la sensation étrange d'être suivi, même si cela n'aurait pas de sens. Pourtant, cette idée s'accroche et trotte dans votre tête malgré vous (478).

## 254

L'esprit obnubilé par la 'patrouille sanglante' du 5 Mars 1968, vous demandez à Collins où il aurait pu ranger des documents laissés par les survivants de l'expédition. Le spécialiste des transmissions élude la question, mais explique : « Cette embuscade a été un sacré remue-ménage dans le camp. Les Montagnards restés dans le camp ne voulaient plus dormir dans les baraquements qui étaient naguère occupés par ne serait-ce qu'un seul des disparus. Ils ont déserté en masse ces baraquements maudits. Tout ça parce qu'ils croient que les esprits des morts vont hanter leurs anciens lieux de repos. Résultat : il a fallu reconstruire une demi-douzaine de nouveaux baraquements ». Il ponctue son récit d'un rire nerveux.

Mâchouillant imperturbablement un chewing gum, il revient à votre question des survivants, en faisant de grand gestes : « Selon ce qu'on m'a dit les gusses sont venus témoigner ici-même, raconter ce qu'ils ont vu, et ils sont repartis aussi sec dans leurs villages natals pour oublier tout ça. »

Allez-vous demander à Collins si ces survivants ont laissé quelque chose avant de tout quitter (425) ou s'il en sait plus sur ces villages en question (329) ?

## 255

A une demi-seconde près, Tho a le temps de vous ajuster. D'un mélange de peur et de rage, le jeune interprète vide tout son chargeur sur vous et ne vous laisse pas la moindre chance de survie...

Vous mourrez instantanément.

## 256

Vous traversez la moitié du périmètre extérieur au pas de course, à la lueur des flammes qui ravagent maints bâtiments, et sursautant au moindre impact d'obus explosant dans les environs. Vous croisez des enfants en pleurs, des strikers évacuant leurs congénères sur une civière improvisée, et même un vieillard, tétanisé, fixant un bâtiment en train de se consumer, tandis que Leusink, derrière vous, n'a de cesse de jurer « Oh putain ! »...

En repiquant vers la limite du périmètre extérieur, vous pénétrez en trombe dans le bunker au toit de sacs de sable repéré précédemment. Si le bunker n'est pas encore tombé dans le giron ennemi, on ne peut pas dire non plus qu'il soit de votre côté. En effet, les deux strikers qui l'occupent sont blottis au sol, l'un d'entre eux étant blessé au bras. Sans analyser davantage la situation, Leusink, impavide, se saisit de la mitrailleuse de 12.7 mm et mitraille le bunker hostile par la fente de tir, tout en proférant jurons et autres insanités. A travers une autre meurtrière faite de planches de bois, vous détectez des silhouettes dans l'obscurité, venant de l'extérieur du camp, et s'appêtant à prendre pied dans votre emplacement. Vous les repoussez *in extremis* en vidant deux nouveaux chargeurs de votre CAR-15.

Lorsque vous en avez fini avec ces intrus, vous vous tournez vers Leusink, le visage luisant de sueur. Sa mitrailleuse fume sur toute la longueur du canon et il vous annonce avec un regard de dément : « Putain, il en reste plus en seul ! Je l'ai réduit en bouillie ce maudit bunker ! » (479)

## 257

Pour ne rien arranger, en plus de la pluie, le ciel s'obscurcit de minute en minute. Vous demandez donc à Dam, en pointe, de presser le pas en direction de la cote 175, jusqu'à atteindre un point de ralliement de type clairière, qui permettra de se constituer un abri avant que le soleil ne disparaisse totalement de l'horizon.

Dam s'exécute, mais n'en oublie pas pour autant de rester vigilant, malgré la pluie toujours battante. A un moment, le petit homme agile fait volte-face pour vous trouver, et vous chuchoter à l'oreille dans un anglais que vous seul comprenez : « Devant méchant, méchants spéciaux, venir voir. » Intrigué, vous passez devant, et, en effet, derrière des rangées de palmiers dégoulinant, une demi-douzaine de silhouettes vous précède, nanties de ponchos, et de bandeaux dans les cheveux.



*Nord-vietnamiens en progression sous la pluie.*

Ce qu'a voulu dire Dam, c'est que ce ne sont pas des Nord-Vietnamiens de l'Armée régulière, mais plutôt des sapeurs, l'équivalent des commandos pour les occidentaux.

Ne sentant pas de danger immédiat, vous donnez l'ordre de les suivre à distance, ce qui provoque chez Morrow un soupir bruyant, et chez Tho une ostensible grimace.

Pour faciliter votre progression, vous marchez dans les pas des redoutables sapeurs, en direction de l'Est. 'Patauger' serait d'ailleurs un verbe plus approprié que 'marcher',

tellement le sol s'est transformé en un infâme boubier.

Votre plan est le suivant : établir un abri à proximité du leur, puis diriger sur eux des hélicoptères armés au petit matin. En parlant de campement, vous vous inquiétez que les Nord-Vietnamiens ne se préoccupent pas du leur, alors qu'il reste tout au plus une heure de luminosité.

Mais, subitement, une masse imposante se matérialise sous vos yeux écarquillés ; des vestiges faits de roches et de pierres taillées, au beau milieu de la jungle. Les contours de cette espèce de temple ancien battu par des cordes de pluie, sont surmontés de quelques arbres qui l'on recouvert avec le temps, et le dissimulent depuis le ciel.

Vous profitez de ce court répit pour faire un rapport radio, grâce à l'appareillage que porte Morrow sur son dos. Vous vous adressez directement au Capitaine Daniel, bien au chaud dans le centre tactique du camp, d'une voix murmurée : « On est tombé sur des sapeurs ennemis. On les suit vers l'Est, et on est tombé sur un temple ancien qui semble abandonné. On continue à les suivre pour voir ce qu'il en est. » Le Capitaine vous donne son blanc-seing et ce bref lien avec le camp de base a renforcé votre moral.

Pendant ce temps, les sapeurs ennemis ne se sont pas arrêtés et se sont engouffrés dans cet ensemble de bâtiments présentant de multiples ouvertures éboulées.

Allez-vous continuer de les prendre en filature (166), ou choisir une autre ouverture, dans l'espoir de les contourner (465) ?

## 258

Khoat maugrée à l'annonce de votre idée, et, considérant que c'est lui le chef officiel de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, s'apprête à refuser net votre ordre. Mais lorsque vous avancez que votre initiative pourrait permettre de surprendre les troupes ennemies et apporter beaucoup de prestige à sa Compagnie, il se ravise. Le LLDB exige toutefois que vous couriez en tête.

Après avoir salué vos hommes en phase de regroupement, sous la férule de Morrow votre fidèle assistant, vous vous jetez tête baissée dans la jungle obscure.

Hélas, très vite, Khoat se révèle un piètre coureur de fond, et ralentit votre rythme. A un moment, perdu entre les échos lointains de la fusillade devant vous, et les strikers de votre Compagnie, laissés en retrait, vous faites une courte pause, laissant à Khoat le temps de souffler. Pendant l'intervalle, comme dans un rêve, deux silhouettes surgissent à une vingtaine de mètres devant vous, constellées de tâches de lumière voilée, que la double-canopée laisse filtrer. Vous les observez, les yeux écarquillés, tout en signifiant à Khoat de se taire, d'une tape sur l'épaule. Ce dernier n'avait rien remarqué, et se contente alors de se blottir sous un arbuste.

Leur grande taille ne trompe pas ; ils sont de type caucasien. En y regardant de plus près, vous reconnaissez même la démarche rustre de Teeter le *biker* ! Si c'est bien lui, celui qui est devant ne peut être que Kovco le maudit. Comme ils sont en train de filer, perpendiculairement à vous, vous armez sans attendre votre fusil automatique.

A ce moment précis, le rêve bascule dans le cauchemar, car un staccato, qui n'est pas celui de votre arme, déchire la jungle. L'enfer se déclenche derrière vous, et, sans essayer de comprendre davantage, vous plongez par réflexe dans l'herbe haute devant vous. Malheureusement, au moins une balle vous a touché et vous provoque une douleur lancinante dans une hanche. Khoat, lui, est inerte, et vous redoutez le pire.

Quant à votre propre sort, il n'est guère plus enviable, perdant votre sang, cerné par un feu hostile arrière, sans oublier Kovco et Teeter qui ne vont pas tarder à rattriquer. Tout-à-coup, alors que votre champ de vision est masqué par la végétation qui vous entoure, une nouvelle fusillade éclate, issue de la même direction que les premiers coups de feu. Mais cette fois, elle oppose deux armes. Est-ce Khoat qui aurait feint la mort, puis aurait contourné l'ennemi dans un insoupçonnable élan de bravoure ?

Si le mot {Blessé} est inscrit sur votre feuille d'aventures, et si vous n'avez pas la faculté <Résistance d'acier>, allez au 354.

Dans le cas contraire, si vous n'avez pas de blessure antérieure, ou si vous avez la capacité <Résistance d'acier>, vous gardez une capacité à agir (170).

## 259

Votre pierre fait un bruit mat en s'écrasant sur de jeunes plantes puis sur le sol. Mais Tho n'est pas né de la dernière pluie, et a reconnu le son d'un objet inerte. Il bondit, fait un tour sur lui-même et redouble d'attention, convaincu de votre présence dans les parages. Passant la jungle au peigne

fin dans la zone qui l'entoure, il finit par entrevoir votre silhouette tapie derrière un tronc d'arbre et vous abat sans autre forme de procès. Votre aventure est arrivée à son terme.

## 260

D'un pas décidé, vous gagnez le bunker des télécommunications, qui fait également office de TOC\* (centre tactique), tenu par votre ami qui est arrivé le même jour que vous dans ce camp damné ; le spécialiste radio Collins.

Devant l'édifice surmonté d'une antenne haut perchée, Collins en personne est adossé à l'une des parois de sacs de sable. Il porte ses inséparables lunettes de vue et sa peau est toujours aussi blanche qu'un drap. Ce dernier vous hèle littéralement à votre approche, mu par une excitation peu commune. Il vous fait pénétrer dans son antre climatisée.

A l'intérieur, les mains du spécialiste radio ne tiennent pas en place, elles tressautent au rythme saccadé de ses paroles : « J'ai détecté un truc super étrange ! J'ai pas eu le temps de t'en parler quand tu es arrivé mais voilà : j'ai capté par hasard une communication utilisant le poste radio de ton RTO\*. J'ai vraiment trouvé ça par hasard, en espionnant tous les canaux. Parce que c'est un canal très inhabituel ! Et j'ai enregistré la conversation. C'est vraiment bizarre. » Collins a véritablement du mal à contenir son émotion.

« - Mais ça dit quoi cette fameuse conversation ? Interrogez-vous, avide d'informations.

- Hé bien c'est codé. Je veux dire, ce sont des mots incompréhensibles, mais ce n'est bien sûr pas de l'américain, ni du vietnamien, ni un dialecte Montagnard. C'est un genre de code.

- Comment tu sais que ce n'est pas du vietnamien ?

- Je connais la langue. Et j'ai fait écouter le message au Capitaine Thu. Daniel et le Lieutenant Butler ont écouté aussi, mais ça les a laissés de marbre. En tout cas, c'est pas un message de toi, pas un message destiné au camp non plus.

- C'est fou ce truc ! »

L'excitation de Collins est contagieuse et vous a maintenant gagné, alors qu'une foule de questions se presse dans votre esprit :

- C'est la voix de qui ? Ca s'est produit à quelle heure ?

- 18h58. Pour la voix, c'est dur à reconnaître. C'est une voix asiatique c'est sûr, mais on dirait que le type qui parle sur la radio de ta Compagnie cherche à maquiller sa voix. C'est vraiment dur à dire. »

Sous le coup de l'émotion, la peau blanche de Collins s'est empourprée au niveau des pommettes. Mais vos pensées sont déjà ailleurs : « ... 18h58... Bon Dieu ! ... on a été attaqué à 19 heures moins 10. On est restés plaqués au sol pas plus de deux ou trois minutes. 18h58, c'était au moment de notre fuite. »

Encore abasourdi, vous vous contentez de demander à Collins de conserver précieusement l'enregistrement sonore, parce qu'il pourra s'avérer crucial pour comprendre ce qui se passe dans le camp. Notez {Code : 41} sur votre feuille d'aventures.

D'une démarche hésitante, vous sortez du bunker pour affronter à nouveau le feu du soleil tropical, vous dirigeant vers le quartier USSF, pour une collation tardive (56).

\* Cf glossaire

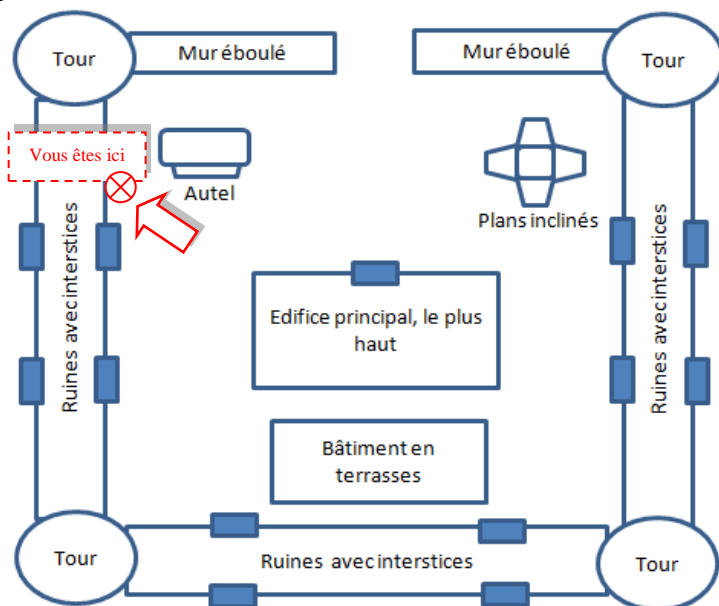
## 261

L'option que vous choisissez ravit vos trois congénères. A la lueur voilée des étoiles, ils s'abritent au pied d'un vieux mur de pisé, disposent discrètement leur poncho comme une toile de tente sur laquelle rebondit la pluie, tout en gardant un œil dans la direction de l'entrée du temple principal.

Avec le temps, vous réalisez que l'exercice est vain, car, vu la distance, l'obscurité et les conditions météo, vous ne distinguez pas grand chose. Les sapeurs pourraient tout à fait quitter les

lieux sans que vous ne le réalisiez. Morrow et Dam l'éclaireur font le choix de somnoler, tandis que Tho et vous gardez les yeux ouverts.

Vos deux équipiers n'auront pas le loisir de sommeiller bien longtemps, car des coups de feu les réveillent en sursaut. Par réflexe, chacun d'entre vous pointe son arme en direction de la fusillade ; le cœur du temple, objet de votre surveillance. Il s'ensuit une grande confusion. Des lampes-torche allumées au loin révèlent les sentinelles qui se sont levées, et vous permettent également d'apercevoir deux ou trois silhouettes sortant du temple à tombeau ouvert ; vraisemblablement les sapeurs Nord-vietnamiens. Des cris sont échangés, et vos ennemis s'égaillent dans l'obscurité de la nuit pluvieuse. Mais ils ne sont pas seuls. Des torches venues de nulle part surgissent çà et là, et guident des groupes d'hommes surexcités, à entendre leurs grognements et bruits stridents. Du peu que vous distinguez, ces nouveaux venus s'apparentent à des sauvages, dont la tenue est proche du simple appareil, et au visage peinturluré, déformé par la haine. Ils brandissent à bout de bras toutes sortes d'armes blanches, et semblent peu enclin à la discussion. Des points lumineux, flammes dansantes des torches, investissent la cour intérieure, malgré les précipitations, et plusieurs de ces leurs se dirigent dans votre direction.



Sans attendre d'ordre, Morrow, Dam et Tho, ont déjà remballé en toute hâte leurs ponchos et mettent les voiles. Allez-vous les diriger vers l'entrée du complexe, au Nord, quitte à franchir une grande distance à découvert (268), ou vers le sommet d'un large autel de pierre à une dizaine de mètres de vous (467) ?

## 262

Vous luttez pour rester cloîtré dans votre rêve, très agité par de nombreux bruitages. Parfois le brouhaha diminue d'intensité, puis reprend de plus belle, mais vous parvenez néanmoins à vous reposer, alors que vos compagnons d'armes passent visiblement une nuit courte.

Tout-à-coup, un son strident vous sort cette fois de votre torpeur : « Merde ! On te cherche partout, qu'est-ce que tu fous, t'entends pas ce qui se passe ? Tu m'as foutu les jetons ; je croyais

que tu y étais passé. » C'est la voix de Morrow, empreinte de peur et d'un énervement non dissimulé.

Les yeux embués de sommeil, vous chaussez à la hâte vos bottillons tropicaux et prenez l'air frais de l'extérieur, où le soleil jette ses premières teintes rosées dans le ciel. Vous vous interrogez sur l'effervescence qui règne, mais Morrow devance votre question : « Kovco s'est cassé. Il a tué, ou plutôt fait tuer ses sentinelles. C'est la consternation ici ! »

Sous le choc, allez-vous vous fondre dans la masse de LLDB et bérets verts qui fouillent sans relâche le camp (79), ou allez-vous commencer par inspecter la chambre du fugitif (63) ?

### 263

Dam a déniché l'entrée d'un bâtiment de pierre à la périphérie du complexe, qui a conservé son toit. En vous en approchant, un éclair strie le ciel, suivi du tonnerre qui ébranle le ciel noir ; vous interprétez cela comme un mauvais présage...

Comme Morrow est le porteur de la radio, vous le postez en sentinelle, tandis que Dam et Tho inspectent l'intérieur plus en avant, dont, pour une fois, l'odeur est supportable.

Et vous ? Allez-vous rester aux côtés de votre assistant blond sous la pluie (475), ou accompagnez-vous vos deux comparses asiatiques (130) ?

### 264

Votre foulée parvient à maintenir l'écart avec votre poursuivant. De plus, vous zigzaguez entre les arbres, veillant à ce qu'il y ait toujours un obstacle entre son fusil automatique et vous.

Mais, le temps ne joue pas en votre faveur : vous suffoquez sous l'effet de la chaleur et vos poumons vous brûlent. Concentré sur votre effort prolongé, vous n'avez pas vu que la végétation se faisait peu à peu plus clairsemée... jusqu'à disparaître brutalement... A ce moment, stupéfait, vous stoppez net (147).

### 265

Délaissant les Nord-Vietnamiens, vous vous précipitez au secours de vos équipiers. Morrow est héroïque, alternant entre son fusil automatique et la blessure de Dam. Quant à Tho, vous n'auriez pas soupçonné qu'il puisse se montrer un jour aussi combattif ; il est en première ligne, bravant tous les dangers et vidant chargeur sur chargeur sur tout ce qui bouge. Vos nouveaux agresseurs semblent refluer, mais les sapeurs Nord-vietnamiens ne vous ont pas oublié pour autant, et ouvrent le feu en vous prenant à revers. Vous vous abritez comme vous le pouvez, mais Dam, blessé, n'a pas cette chance ; il constitue une cible de choix, même dans l'obscurité. Vous devez batailler à nouveau pendant de longues minutes, avant que les sapeurs, convaincus de votre valeur au combat, abandonnent la partie et daignent reculer. Morrow se rue alors sur Dam, dont le pouls s'est arrêté de battre. Votre assistant tente un ultime effort pour le ranimer, mais sans succès. Il ne peut réprimer un hurlement sauvage à l'adresse de la voûte céleste constellée d'étoiles : « Fait chier ! »

Vous êtes tout aussi abattu que le surfeur blond. Notez {Dam mort} sur votre feuille d'aventures, et continuez votre périple au 49.

### 266

Tels des somnambules, le visage noirci par la saleté, vos strikers sont physiquement méconnaissables ; ils foulent machinalement le sol recouvert de feuilles en décomposition et repoussent de gestes las les tiges qui se dressent sur leur passage.

A côté de vous, le légendaire sourire naturel de Morrow le surfeur a laissé la place à une simple fente horizontale inexpressive.

Mais, si votre physique est au plus bas, les rais de l'aurore réchauffent votre moral autant que l'atmosphère. Le temps joue en votre faveur, et après une heure de marche, au rythme des

encouragements appuyés du Capitaine Daniel par le biais de la radio, vous pensez avoir écarté la menace Nord-vietnamienne.

Pour la première fois depuis 24 heures, vous considérez votre avenir avec optimisme, s'il n'y avait pas le courroux du Capitaine qui vous attendait à votre arrivée...

Poursuivez au **51**.

### 267

Vous vous glissez parmi des jeunes pousses de fougères, mais Tho a l'ouïe fine. Alors que vous n'étiez qu'à quelques mètres de lui, il se retourne d'un air intrigué. Il vous faut alors casser la distance immédiatement, profitant de l'effet de surprise.

Possédez-vous l'aptitude <Sprinteur effréné> (**468**) ou pas (**255**) ?

### 268

Vous courez droit devant, sans vous soucier du bruit provoqué, comptant simplement sur la noirceur de la nuit pour dissimuler votre déplacement. Votre cœur s'emballé mais seule compte la distance que vous mettez entre ce temple maudit et vous. La pluie semble s'être légèrement apaisée, et la lueur des étoiles vous permet de distinguer au bout d'un moment la trouée dans les ruines qui était jadis une large clef de voûte.

Après une course effrénée, vos jambes vous portent difficilement mais vous êtes tout heureux de vous retrouver entouré d'arbres, au milieu de bruissements d'animaux nocturnes, un moindre mal comparé aux sauvages assoiffés de vengeance.

Votre corps vous impose de ralentir votre allure, et vous réalisez que Dam et Tho sont toujours à vos trousses, mais que Morrow a été distancé. Au prix d'un effort surhumain pour lui, votre assistant recolle au peloton, et cela vous soulage que vous vous en soyez tirés tous les quatre.

Après une dizaine de minutes de sprint continu, allez-vous maintenant vous octroyer une pause (**274**), ou continuer vos efforts malgré les signaux négatifs de votre corps (**301**) ?

### 269

Pendant que vous nettoyez les lieux en compagnie d'Aguilar, la température monte au même rythme que l'ascension du soleil dans le ciel, si bien que d'imposantes auréoles se forment bientôt sous vos bras. Heureusement, la majorité de la Compagnie participe à cet ultime effort de la matinée.

Mais vous n'en avez pas fini avec les corvées car, sur le chemin du retour, il vous faut encore supporter Khoat le LLDB de votre Compagnie. Ce dernier ne manque pas de vous apostropher d'un index moralisateur : « Nous bon entraînement, donc bonne Compagnie », avant de tenter un trait d'humour dont il n'est pas coutumier : « Première Compagnie s'appelle première Compagnie parce que c'est la *Number one*\*. » Vous faites la sourde oreille ; en effet, son avis ne vous importe pas, vu le peu d'estime que vous lui accordez.

Vous continuez de suivre la piste de terre sinueuse, qui vous ramène à l'intérieur du camp (**136**).

\* *Dans le jargon vietnamien pro-américain de la guerre du Vietnam, « Number one » désigne le « très bon », et « Number ten » le « très méchant », autrement dit le Vietcong.*

### 270

Vous tentez de raisonner Tho d'une voix plaintive : « Mais pourquoi tu fais ça ? Pourquoi ? Qu'est-ce qu'on... »

Vous n'avez pas eu le temps de finir votre phrase. Une rafale vous déchire la poitrine et met un terme à votre aventure.

## 271

La matinée sera passée à ressasser les exercices d'embuscades redondants : le déclenchement par mines télécommandées, le coup de feu puis le repli progressif en se couvrant mutuellement. Comme souvent, l'exercice sera effectué à balles réelles.

La Compagnie s'enfonce légèrement dans une jungle clairsemée, en direction du Sud. Khoat le LLDB de la 1<sup>ère</sup> Compagnie s'est auparavant assuré auprès du centre de commandement qu'aucune autre Compagnie ne faisait d'exercices dans le secteur. En effet, cette portion de jungle est également une cible privilégiée pour l'entraînement des servants de mortier.

Les lieux n'ont ici rien de commun avec la jungle dense et hostile, au Nord, du côté cambodgien ; cette végétation-ci ne respire pas le mal. Défrichée, labourée par les exercices de tir, la terre est parsemée de bouquets d'arbrisseaux et autres phœnix qui ne gênent ni votre progression, ni la visibilité. Les cratères épars qui écorchent le paysage çà et là, séquelles de tirs d'entraînement au mortier, vous évoquent un paysage lunaire.

Plus tard, les exercices s'enchaînent dans la poussière et la chaleur, au rythme des explosions sèches et des détonations de fusil en direction d'un ennemi imaginaire. L'entraînement se complexifie au fil du temps, en augmentant la vitesse des différentes phases, et en reliant plusieurs mines par des câbles électriques. Tho, le jeune interprète de votre Compagnie, joue pleinement son rôle en traduisant les propos du Sergent Aguilar devant un parterre de strikers attentifs : « Si les mines n'explorent pas dans l'instant qui suit, ne paniquez pas ! C'est que l'impulsion électrique n'était pas suffisamment forte. Ré-essayez jusqu'à ce que ça fonctionne. La mine peut être défectueuse, mais c'est rarissime. Dans ce cas, sachez improviser. »

Une fois l'exercice terminé, allez-vous rester aux côtés d'Aguilar (269), ou bien presser le pas pour être en tête de file indienne (86) ?

## 272

Les traînards, les incidents et les pauses qui en ont découlé ont perturbé votre sens de l'orientation. En proie au doute, vous pouvez vous reposer sur l'avis d'un de vos proches compagnons d'armes.

Allez-vous demander l'avis de Morrow (8), Dam (348) ou Tho (328) ?

## 273

L'eau de pluie qui dégringole en cascade rend l'escalier très glissant. Dans une nuit éclairée par quelques étoiles scintillantes, et de manière intermittente par les flashes des éclairs, la descente est lente et vous oblige à jouer les équilibristes.

Arrivé en bas de l'édifice, vous avez le choix entre vous abriter de la pluie en vous dirigeant vers les ruines les plus proches dont vous distinguez les contours dans la nuit, à une vingtaine de mètres devant vous (150), ou quitter définitivement ce temple maudit en réempruntant en sens inverse l'entrée éboulée du temple (411).

## 274

Exténué, à bout de souffle, vous décrêtez que vous ne pouvez pas aller plus loin. Vous trouvez un endroit idoine, dont le sol sec est protégé de la pluie par plusieurs couches de larges feuilles. Vous vous effondrez lourdement et vous adossez à un arbre.

Malgré la fatigue, vous mettez beaucoup de temps avant de sombrer dans le sommeil, ressasant tous les événements traumatisants qui ont marqué votre mémoire au fer rouge.

Quand enfin le soleil daigne montrer ses premiers rayons, la pluie a cessé, et la jungle humide exhale une multitude de parfums végétaux.

Quelle est la situation de votre groupe ?

- ✓ Si personne n'est mort, allez au 294.



- ✓ Si vous possédez le terme {Morrow mort} uniquement (seul Morrow a disparu) allez au **15**.
- ✓ Si vous possédez le terme {Dam mort} uniquement (seul Dam a disparu) allez au **416**.
- ✓ Si vous possédez le terme {Tho mort} uniquement (seul Tho a disparu) allez au **102**.
- ✓ Si Dam et Morrow sont tous les deux morts, dirigez-vous vers le **279**.
- ✓ Si Morrow et Tho sont tous les deux morts, dirigez-vous vers le **88**.
- ✓ Si Dam et Tho sont tous les deux morts, dirigez-vous vers le **126**.

## 275

Flanqué de Morrow votre assistant, vous traversez le camp en direction de la place d'armes, où votre Compagnie s'est amassée en vue de l'entraînement quotidien. En chemin, vous croisez Bandonill, le Sergent-chef afro-américain responsable de la 3<sup>ème</sup> Compagnie. Il vous épingle du regard, avant de vous demander sans ambages si vous avez des 'tuyaux' sur le meurtre perpétré dans le camp en fin de mois précédent.

Surpris de la question, vous restez coi un moment, avant de répondre négativement, ne souhaitant pas dévoiler l'avancée de vos investigations. Mais Bandonill persiste, vous interrogeant sur des comportements suspects que vous auriez pu déceler. Devant l'insistance du Sergent-chef, allez vous rentrer dans son jeu (**119**), ou, impatient de retrouver vos hommes, allez-vous mettre sèchement un terme à la conversation (**368**) ?

## 276

Vous vous êtes laissé submerger par vos émotions, et votre esprit combattif s'est finalement retourné contre vous. En effet, sans prévenir, votre corps vous lâche, et vos jambes se dérober sous votre poids.

Vous voyant défaillir, Morrow se laisse lui-aussi tomber de fatigue derrière vous. Tho l'interprète, le souffle court, parvient à votre hauteur, et se penche sur vous : « Vous êtes pas bien, vous êtes presque dans le coma. Je pense il faut arrêter, on ne bouge plus, et un hélicoptère va venir nous chercher là. Vous êtes d'accord que je dise ça à la radio ? » Les paupières mi-closes, hagard, vous avez à peine la force d'acquiescer, et le jeune traducteur prend de ce pas l'initiative de se saisir de la radio portée par votre assistant, et d'émettre un SOS.

Vous auriez préféré attendre avant d'émettre cet appel de la dernière chance ; n'étant pas encore assez éloigné de la zone à risque, vous redoutez que l'appel radio ne soit intercepté par l'ennemi, et qu'il soit le premier à vous tomber dessus, avant l'hélicoptère.

Quoiqu'il en soit, votre physique vous a joué des tours, vous n'avez plus la force de continuer, et vous n'aurez plus l'occasion de jouer les trouble-fêtes dans les rangs Nord-vietnamiens. Même si vous serez hélitreuillé avec succès, votre aventure se termine par un échec, car vous avez manqué une opportunité d'affaiblir durablement l'ennemi.

## 277

Deux fois par semaine, la projection d'un film de cinéma au format 16 mm sur un écran extérieur anime la vie du camp, et vous comptez bien profiter de ce moment pour vous détendre avant l'épreuve qui vous attend le lendemain à l'aube.

La bobine du jour a été apportée par l'hélicoptère de liaison, et contient un genre de film dont les strikers raffolent : les Westerns. Le spectacle de ces petits êtres riant et mimant les simagrées des cow-boys devant la perspective d'une attaque des Indiens, vous réchauffe le cœur ; le moral de la troupe est fortement corrélé au vôtre. Le film captive son public car la similitude avec la situation actuelle est aisée : les strikers s'assimilent aux *cow boys*, habiles de la gâchette, et l'emportant systématiquement sur ceux qui endossent le mauvais rôle, les Indiens, alias les Nord-Vietnamiens.

De votre côté, vous vous laissez de ces scénarios cousus de fils blancs, et de ces cascades téléphonées. Toutefois, dans cette ambiance survoltée, où les dialogues sont inaudibles, noyés dans

le concert de cris discordants des strikers, vous finissez par vous prendre au jeu, grâce à Dam, le *pointman* de votre Compagnie. Ce dernier ne prête pas attention à l'histoire et se contente d'imiter les Indiens avec leurs mimiques et leurs grimaces exagérément torves. Vous entreprenez alors un véritable concours avec votre compagnon du moment et c'est à celui qui contorsionnera le plus son visage. Les tapes derrière l'épaule succèdent aux fous rires, et il naît entre l'éclaireur enjoué et vous une véritable complicité, à tel point que vous pouvez ajouter { Dam } sur votre feuille d'aventure.

Lorsque vous regagnez votre chambre, votre mine sombre d'avant séance fait place à un sourire béat, si bien que vous en avez presque oublié les heures d'extrême tension qui vous attendent demain à l'aurore. Une fois lové dans votre lit, vous trouvez le sommeil assez facilement.

Allez au **17**.

### 278

Petit à petit, vous recollez minutieusement les morceaux du puzzle.

Le striker de la 4<sup>ème</sup> Compagnie qui a été tué à l'arme blanche dans le camp, a été supprimé dans la précipitation. Il est mort à la suite de son frère. Et personne ne s'est rappelé qu'ils étaient frères, car le Montagnard, avant de se faire égorger, a préféré garder le silence. Quelle autre raison de cacher ce lien de parenté qu'une pression extérieure, celle du tueur précisément. Le malheureux a dû être tiraillé entre l'envie de venger son frère, et la peur des représailles.

Vous ignorez pourquoi le striker de la 3<sup>ème</sup> Compagnie est tombé dans une embuscade, mais vous savez maintenant le mobile du meurtre de son frère à l'intérieur du camp.

Par la suite, Vui le Montagnard a identifié sans le savoir le coupable. Son assassinat devant vos yeux en est la preuve. Si le tireur a pris de tels risques, c'est que les enjeux étaient à la hauteur. Vui a parlé d'un homme qui a menacé de mort celui qui allait être poignardé peu après. Une menace pour le faire taire, pour le dissuader de révéler au grand jour pourquoi son frère est mort. Et c'est cet homme est un « chef américain ».

Si vous vous en tenez aux dernières paroles de Vui, ce « chef américain » s'appellerait « Matte » ou « Matt ». Bien évidemment, aucun béret vert ne porte ce prénom. Seul, vous vous munissez alors d'un dictionnaire vietnamien, faisant confiance à votre sens de la phonétique. Vous vous abstenez de demander conseil à Tho l'interprète, ou Dam l'éclaireur, de peur d'éveiller les soupçons de celui qui serait un traître au service de l'Américain félon.

Dans le dictionnaire, le mot « Matte » n'existe pas, « Matt » non plus. Vous tombez sur « Mât », qui signifie « froid, frisquet », mais qui ne vous avance guère dans la désignation du « chef américain ». Vous sentez que vous touchez au but. Quel élément dans le mot « Matte » pourrait varier, et faire que vous le trouviez dans le dictionnaire. Cet élément se retrouve dans un mot, est lié à une lettre, et est lui-même un terme de 6 lettres. Codez ce mot en suivant le principe A=1, B=2, ...et multipliez ce code par 3. Rendez-vous alors au numéro en question.

Si l'inspiration vous manque à ce moment crucial de l'aventure, vous finissez par baisser pavillon, et la vie au camp reprend son cours, comme si de rien n'était... (125).

### 279

Vous vous redressez et devez lutter contre l'engourdissement avant de pouvoir effectuer quelques pas. Tho est réveillé depuis quelques temps, et n'est pas au mieux. Le jeune Montagnard est prostré, assis au pied d'un arbre, les bras sur les genoux et le regard figé, sans vie. Lorsque vous lui signifiez qu'il est temps de se remettre en route, il secoue la tête négativement :

« - On a plus de radio, on sait pas où on va, on est morts, on ne s'en sortira pas.

- Si, on peut s'en sortir, il faut continuer à aller vers le Sud. De toute façon, si on reste ici, on est sûr de crever sur place. »

Lorsque vous mimez le départ, Tho jure en vietnamien, mais finit par vous suivre en traînant les pieds... (111)

## 280

Vous émergez de votre matelas avec la ferme intention d'avancer vos investigations concernant les événements tragiques qui ont agité la vie du camp. Vous êtes persuadé qu'une des clés du mystère se situe dans les archives dudit camp, consignées dans le centre d'opérations tactiques, autrement dit le bunker des communications où a élu domicile Collins, le Sergent-radio à la peau aussi blanche que la neige.

Dans la fraîcheur du matin, vous franchissez allègrement les quelques mètres qui vous séparent de sa casemate, et saluez avec entrain celui qui est arrivé le même jour que vous dans ce camp. D'emblée, le Sergent-radio est fier de vous annoncer qu'il a retrouvé la bande audio de l'embuscade meurtrière du 5 Mars 1968, celle par qui il semble que les malheurs du camp ont commencé : « Dis-moi, je sais que tu essaies de comprendre ce qui se passe ici, donc je me suis dit que ça pouvait t'intéresser, même si je l'ai écouté de mon côté, et j'ai rien entendu de troublant. C'est juste pathétique et ça fait froid dans le dos. »

Vous disposez de peu de temps avant de débiter le programme de la journée avec votre Compagnie.

Consentez-vous à écouter la bande sonore que vous tend Collins (90) ?

Si vous préférez vous focaliser sur la recherche de l'assassin qui a perpétré un crime à l'arme blanche le 30 Avril 1969 à l'intérieur du camp, allez au **362**. Vous commencerez vos investigations ici-même, dans le bunker de Collins.

## 281

Votre sixième sens vous signale un danger proche. Sous son air anodin, vous sentez que Kovco, motivé par des enjeux qui vous dépassent pour le moment, est prêt à tout pour échapper au sort que vous lui réservez. Vous jugez donc qu'il est préférable de tourner les talons, ponctuant votre laïus d'un laconique : "Bon, on verra plus tard". En émergeant de l'obscurité entre les deux bâtiments, vous croisez Teeter, l'ex-biker à la mine patibulaire. Il se dirigeait droit vers l'endroit que vous venez de quitter, sans doute à la recherche de son supérieur qui s'était éclipsé.

Désireux de changer de stratégie, vous vous rendez au **128**.

## 282

La radio. Morrow en était responsable et veillait dessus durant son sommeil. Elle est toujours là ; à la place où le Sergent disparu l'avait laissée avant de s'assoupir. Vous la saisissez et l'inspectez dans ses moindres recoins, toujours sous le regard circonspect de Tho. A la fin de votre examen minutieux, vous notez une trace sur un des bords inférieurs du boîtier. Une trace rouge séchée, du même sinistre rouge carmin aperçu l'instant d'avant, mélange de terre et de sang. La tâche a la forme d'un pouce et le début d'une paume de main, à la manière d'une peinture rupestre.

Vous vous tournez vers Tho, qui a immédiatement compris. Il ne prend pas la peine d'exciper de son innocence, et braque sur vous son fusil d'assaut. Son pouce droit est teinté de rouge carmin. Dans la nuit, il n'a pas fait attention à cette erreur de débutant...

Tho a le sang chaud de la jeunesse et agit par impulsions. Vous voyez dans ses yeux qu'il est déterminé à mettre fin à vos jours. Possédez-vous des dollars sur vous ?

Si oui, vous devez connaître le montant. Multipliez-le par 3 et rendez-vous à ce numéro. Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le **270**.

## 283

Faisant fi du danger et de la pluie qui vous fouette le visage et s'insinue partout, vous redoublez d'effort pour atteindre la limite septentrionale du temple. En effet, dans l'obscurité quasi-totale, des bribes de conversation à l'accent guttural, étouffés par le grondement des précipitations se font entendre ça et là. Mais cela ne modifie en rien votre allure et votre trajectoire ; droit devant.

Enfin, haletant, vous franchissez le mur éboulé et envahi par la végétation qui était jadis une enceinte, presque étonné de ne pas y être attendu par des indigènes en arme. Toujours sans vous arrêter de courir, vous vous engouffrez dans la jungle sombre et épaisse, avant de bifurquer plein Sud.

C'est seulement une fois que vos poumons sont au bord de l'implosion et que vos jambes sont flageolantes que vous songez à ralentir votre course (274).

#### 284

Poursuivi par des cris enragés, vous vous ruez dans le couloir sombre, priant pour qu'il vous mène vers une sortie à l'air libre, et que vous n'y soyez pas attendu. Les silhouettes de Dam et Tho vous précèdent d'une foulée rapide et agile, éclairant au passage les parois cavernueuses. Mais, en plein effort, quelque chose vous intrigue... Des orifices dans les murs.

Possédez-vous la faculté <Réflexe ultra-rapide> ? Si oui allez au 160, sinon dirigez-vous vers le 57.

#### 285

Votre bras ne tremble pas, et votre arme configurée en mode 'coup par coup' délivre une balle mortelle. Votre victime s'écroule dans un bruit étouffé, tandis que votre coup de feu donne le signal de départ pour vos hommes. Les strikers de votre Compagnie avancent méthodiquement, hachant tout ce qui se dresse sur leur passage.

Attaqués de trois côtés différents, les Montagnards félons sont vite dépassés, et, sous la pression conjuguée des 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Compagnies, les rescapés ne tardent pas à capituler (153).

#### 286

Morrow le surfeur se mure dans le silence pendant tout le trajet qui mène à l'espace exigu faisant office de chambrée. Sur le pas de la porte, vous tentez une dernière fois de briser la glace :

« - Désolé, j'avais pas tout prévu.

- Mouais, on a vécu pas mal d'épreuves ensemble, hein ? Mais là je crois que c'était la pire. » daigne lâcher Morrow, avant de poursuivre comme s'il avait subitement retrouvé l'usage de sa langue :

« - Et pour quoi ? Pour rien du tout. On a rien gagné dans cette affaire. On a tout perdu.

- Je regrette ce qui s'est passé, concédez-vous.

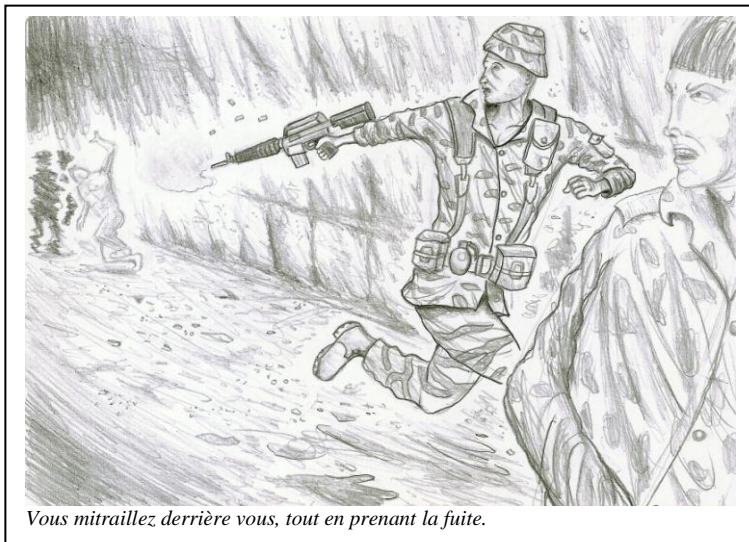
- Mouais. Le seul truc qu'on a gagné, c'est la découverte d'un vieux temple paumé. Faudra qu'on monte une section d'archéologie dans le camp. »

Ce trait sarcastique sonne comme le début d'éclaircie d'un ciel orageux : si Morrow a retrouvé son sens de l'humour, c'est que la réconciliation avec vous est en bonne voie.

Allez au 487 pour donner une orientation aux activités qui vont vous occuper pendant la semaine à venir.

#### 287

Toujours poursuivis par des cris sauvages, vous progressez droit devant, tant que le passage le permet, et tout en gardant un œil ouvert sur les parois pouvant receler de nouveaux pièges retors. Une vingtaine de mètres plus loin, le couloir de pierres se termine par une lourde porte en bois, solidement cadencée. Peu enclin à discuter ou à faire preuve de finesse, vous mitraillez derrière vous, puis envoyez une grenade.



Après que votre projectile ait explosé dans un son mat suivi d'un éboulement et de cris, vous en placez un deuxième à la base de l'obstacle qui vous barre le passage. Vous vous aplatissez au sol tandis que votre grenade fait voler en éclat la porte de bois et provoque la chute de quelques gravats sur votre tête. Mais, au bout de ce tunnel, le grondement de la pluie et un vent d'air frais vous invite vers la sortie. Vous extrayant de l'enfer, vous vous enfoncez dans la nuit, heureux pour une fois de ces précipitations qui vous cinglent le visage. Allez au **283**.

## 288

En route vers le bâtiment USSF\* qui tient lieu de réfectoire, vous manquez de piétiner une famille de canards sauvages déambulant nerveusement dans le camp.

Une fois à l'intérieur, vous vous laissez porter par l'ambiance festive qui règne, entre les volutes de fumée de cigarette et l'odeur enivrante d'un large éventail d'alcools. Ce soir, les trois autres Américains responsables de Compagnie (en plus de vous) sont présents, mais chacun de leur côté. Vers lequel allez-vous vous diriger ?

- ✓ Leusink (2<sup>ème</sup> Compagnie) le 'dur-à-cuir', s'adonnant à une partie de fléchettes (**81**).
- ✓ Bandonill (3<sup>ème</sup> Compagnie) le Sergent-chef afro-américain, manipulant un attaché-case qui suscite l'intérêt de plusieurs adjoints de Compagnie ayant formé un cercle autour de lui (**171**).
- ✓ Kovco (4<sup>ème</sup> Compagnie) le Sergent-chef aux yeux bleus, accoudé au bar et sirotant un verre (**191**).

\* Cf glossaire

## 289

Vous vous approchez à tâtons vers l'endroit où vous avez vu Kovco s'effondrer. Vous n'avez pas rêvé car les feuilles ont été ici écrasées par un corps humain. Dam, le fidèle *pointman* qui est sur vos talons possède une vue perçante, et vous désigne très vite une masse sombre qui se traîne laborieusement, derrière un plant de fougères, à une quinzaine de mètres.

Allez-vous ne pas prendre de risque et neutraliser Kovco tant qu'il est dans votre champ de vision (**173**), ou temporiser quelques instants, préférant rester prudent (**423**) ?

## 290

Alors que vous franchissez le pas de la porte, le Sergent-chef afro-américain vous rattrape, et se confie à vous avec aménité : « T'inquiètes pas, il existe d'autres méthodes, moins brutales que celles qu'affectionnent les LLDB. J'ai bien vu que tu n'en pouvais plus, tout comme moi. On peut faire confiance à nos commandants américains pour trouver d'autres solutions pour faire parler ce pauvre gars. »

Pendant qu'il pérore, Bandonill ne voit pas s'approcher deux Nungs de sa Compagnie, porter à bouts de bras une impressionnante machine protégée par une bâche, mais d'où dépassent des cadrans, ainsi que des électrodes qui pendent.

Dès que le Sergent-Chef de la 3<sup>ème</sup> Compagnie réalise la présence de ces intrus, un embarras non dissimulé se peint sur son visage, et il congédie aussitôt les deux porteurs : « Allez déposer là-bas, vite, on verra ça après ». Puis, il vous empoigne fortement les deux épaules, comme pour focaliser à nouveau votre attention sur lui, ajoutant : « Allez, à bientôt, on va la gagner cette guerre. »

Tandis que vous quittez les lieux, seul et songeur, la dernière image que vous donne le Sergent-Chef afro-américain est un large sourire, trop beau pour être sincère. Vous vous remémorez également cette énigmatique machinerie que vous avez entraperçue subrepticement. Cela vous laisse pantois et vous en concluez que Bandonill cache son jeu, et qu'il est bien plus expert en torture qu'il ne veut le laisser paraître. Notez {Expert : 100} sur votre feuille d'aventures.

Vous regagnez la chaleur oppressante qui règne à l'extérieur (83).

## 291

Le bâtiment en ciment abritant les camions est robuste mais peu protégé, les Nord-Vietnamiens n'imaginant pas qu'une force terrestre puisse intervenir ici. Pendant que les SOG placent des explosifs et neutralisent des soldats isolés, vous restez en retrait dans les broussailles, observant à loisir les multiples pistes écorchant la jungle, ramifications de l'inénarrable piste Ho-Chi-Minh permettant de relier le Nord-Vietnam au Cambodge.

Les commandos au visage maquillé de noir ne tardent pas vous rejoindre ; mission accomplie.

En revanche, plus au centre du campement, une fusillade éclate, et toute l'équipe bascule en soutien du groupe en difficulté.

A coup de grenades et de tirs automatiques, votre équipe maintient les premières sentinelles ennemies à distance, pendant que l'autre formation se replie dans la confusion. Puis, le déclenchement des explosifs dans une gerbe de flammes désarçonne les fantassins Nord-vietnamiens, et permet à l'ensemble de votre groupe de se mettre hors de portée dans la jungle (461).

## 292

Vous parcourez du regard la liste de la centaine de strikers garnissant la Compagnie du chevronné Sergent-Chef Leusink ; aucun nom ne retient votre attention.

Mais, par la suite, en visualisant successivement les listes de la 3<sup>ème</sup> Compagnie et la 4<sup>ème</sup> Compagnie, vous relevez un détail qui vous tracasse. Vous comparez alternativement les noms complets des deux Montagnards disparus récemment : d'abord celui de la 3<sup>ème</sup> abattu mystérieusement durant une patrouille en pleine jungle, puis celui assassiné dans le camp quelques jours plus tard. A votre connaissance, personne n'avait fait le lien auparavant ; ils sont frères !

Ce qui vous paraît le plus étrange n'est pas tant que les commandants du camp n'aient pas fait le lien, mais que le deuxième frère ait dissimulé son lien de parenté lorsque le premier a été tué puis enterré en ces lieux...

Notez {Frères : 91} sur votre feuille d'aventure et rejoignez le 101.



*Une pluie de projectiles s'abat sur vous .*

L'apparition de la torche s'accompagne d'un crissement strident qui vous vrille les tympans au moment où la flamme dansante passe plusieurs mètres au-dessus de vous. Vous distinguez alors une large plateforme en bois, suspendue à une épaisse corde, et se déplaçant par un système de tyrolienne entre deux arbres. Malgré la pluie et l'obscurité, les hommes qui chevauchent la plateforme décèlent votre présence. Ils déclenchent alors un véritable hallali et vous expédient des projectiles de toutes sortes.

Sans avoir le temps de vous soucier de vos congénères, vous bondissez dans la nuit, hors de l'autel de pierre. Vous vous réceptionnez tant bien que mal, esquivant les sagaies, et croisez Tho, aussi affolé que vous. Ensemble, vous décidez de vous regrouper avant de vous ruer vers l'entrée éboulée du temple. Mais seul Dam vous retrouve dans la noirceur de la nuit. La voix étranglée par l'émotion, il vous apprend que Morrow a été mortellement touché. En effet, au-dessus de vous, des cris de joie résonnent et la zone commence à fourmiller de petites silhouettes hostiles. Abattu moralement, vous piquez droit vers le Nord, vous repérant par rapport aux contours des ruines se découpant sur le ciel étoilé. Notez {Morrow mort} sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **283**.

## 294

Avec un sourire d'autosatisfaction, vous vous dites que votre calvaire prendra bientôt fin. Vous n'avez pas mis la main sur le Sergent Tharp, et n'avez récupéré aucun indice quant à sa présence ou pas dans les parages, mais, au moins, vous ramèneriez tout votre groupe à la maison. Au moment où cette pensée vous traverse l'esprit et que vous contemplez vos hommes se réveiller, assis sur leurs ponchos, les paupières lourdes, vous constatez avec horreur qu'un emplacement est vacant ! Vous alertez aussitôt Dam et Tho encore ensommeillés : « C'est pas possible, où est Morrow ? Il est parti pisser ? Mais où il a pu aller ? Aidez-moi à le trouver ! »

Sans piper mot, les deux asiatiques arpentent les environs avec vous, mais en vain ; Le Sergent blond reste mystérieusement introuvable. Toutefois, vos recherches ne sont pas totalement infructueuses, car Dam décèle des traces de sang frais au détour d'un bosquet. L'idée que Morrow ait pu être assassiné dans son sommeil vous donne froid dans le dos. L'envie de quitter les lieux au plus vite se saisit de vous, mais la rage d'envisager votre ami mort, et surtout d'en découvrir la raison est plus forte. Vous vous donnez quelques minutes pour méditer sur ce qui pourrait pousser un mystérieux visiteur à se débarrasser de Morrow - et uniquement lui - puis s'évanouir dans la jungle aussi mystérieusement qu'il serait apparu.

Quel objet propre à Morrow pourrait expliquer un tel geste ? Si vous êtes inspiré, prenez ce mot, utilisez la règle A=1, B=2, C=3, ... faites la somme des lettres et multipliez par 4 le résultat final. Rendez-vous alors à ce numéro.

Si vous n'avez pas d'idée, continuez au **177**.

### 295

Vous arpentez le hameau à la recherche du dénommé Vui, traversant des potagers d'arrière-cours et longeant des enclos grouillant de gallinacés.

Vous tendez sans relâche la photo en votre possession, mais tous les habitants que vous croisez secouent la tête négativement.

Après une heure, Le robuste Sergent Mason en a fini avec sa mission, et sonne le signal du départ. Il faut se rendre à l'évidence : soit le nom dont vous disposiez n'était pas le bon, soit vous avez mal choisi l'endroit.

Ayant le sentiment d'avoir perdu votre temps, vous chevauchez la jeep conduite par Mason, qui démarre dans un crissement de pneus.

Après un bref trajet, vous ralliez le camp, au 327.

### 296

Alors que le soleil est à son zénith, enfin, la colline défrichée du camp vous apparaît derrière un rideau de palmiers. Vous évitez les champs de mine, empruntez la route unique et croisez une des nombreuses patrouilles de strikers envoyées à votre recherche. Lorsque vous franchissez les mats portant l'écriteau du camp, le treillis déchiré et collant à la peau, vous êtes ovationné par l'ensemble des habitants du camp, et en particulier vos compatriotes qui sont à vos petits soins.

Vous ne ferez votre débriefing au Capitaine Daniel et au Lieutenant Butler qu'après avoir été douché et savonné. Mais il faut se rendre à l'évidence, c'est finalement un échec : votre expédition n'aura pas permis de récolter d'informations, ni sur le Sergent Tharp porté disparu, ni sur l'ennemi.

Le seul point positif est d'avoir terminé l'aventure en vie, ce qui n'est pas si mal, tout bien considéré.

### 297

Comme vous ne réagissez pas, Dam s'écrie : « *Trung si\**, là danger ! », avant de se taire subitement, et de retomber inerte sur la mousse qui recouvre le sol. Lorsque vous vous retournez à votre tour, vous discernez de la fumée, flottant devant un buisson. Puis, avant que vous n'ayez compris ce qu'il se passait, le staccato reprend, précédé d'éclairs issus de ce même buisson. Vous ne survivrez pas à plusieurs balles ennemies qui vous fauchent.

\* « *Sergent* » en vietnamien.

### 298

Les strikers rechignent à quitter leurs positions camouflées qu'ils avaient soigneusement préparées pendant de longues minutes, mais finissent par suivre les ordres.

Les Nungs reconnaissent la nouvelle ligne de défense, cinquante mètres plus loin, et, après un feu vert concerté, votre Compagnie occupe cette position, dans l'ombre des frondaisons.

Le terme {Couverture} est-il inscrit sur votre feuille d'aventures ?

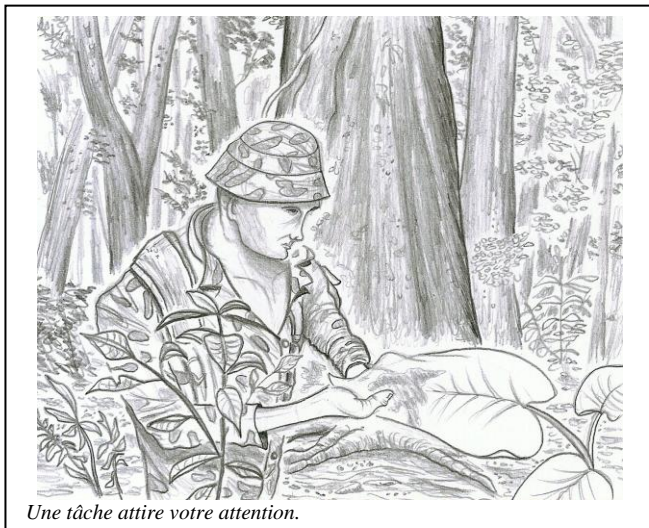
Si tel est le cas, rejoignez le code apposé, auquel vous aurez ajouté 202. Sinon, allez au 43.

### 299

Vous ratissez le sol, à la recherche du moindre indice, pouvant indiquer s'il est arrivé un malheur à Morrow. Comme vous ne trouvez rien, vous élargissez votre champ d'investigation en direction des endroits où la végétation a été foulée, sous le regard interrogatif de Tho qui reste les bras croisés.

A peine discernable, une tache d'un liquide rouge séché, à la surface d'une large feuille en forme de cœur attire votre attention.





*Une tâche attire votre attention.*

Vous écarterez alors les plantations pour découvrir que la terre brune a été ici souillée par une trace rougeâtre. Le sol est encore humide, et, au contact de votre main, il se mélange au liquide fraîchement répandu, pour prendre une sinistre couleur carmin ; c'est du sang.

A ce moment, votre mâchoire se contracte, et vous êtes convaincu que Morrow a été délibérément éliminé. Le mobile du crime pourrait vous aider à identifier le coupable. Quel objet propre à Morrow pourrait motiver un tel acte ?

Si vous avez une idée, codez le mot en nombres, à l'aide de la règle A=1, B=2, C=3, ... puis multipliez le résultat final par 6. C'est le numéro auquel vous devez vous rendre.

Si vous ne parvenez pas à dénouer ce mystère, vous devez vous résoudre à aller au **415**.

### **300**

Vous décidez de faire bloc, afin de se prémunir de toute désertion ou autre coup fourré, et afin d'opposer une force compacte à l'ennemi s'il venait à se présenter. Alors que chacun se constitue un abri de terre et de végétation et vérifie son arme, les échos lointains d'une fusillade nourrie se font entendre au Nord, suivis d'explosions.

Vous vous saisissez du combiné que vous tend le RTO. De l'autre côté, la voix saccadée de Bandonill, aux côtés des commandos, vous débite un flot continu d'information : des explosifs ont été posés, puis les Nord-Vietnamiens les ont détectés, et les MACV-SOG en large infériorité numérique sont actuellement en train de couvrir leur propre fuite.

En conséquence, allez-vous faire avancer votre rangée d'hommes d'une cinquantaine de mètres (**298**) ou rester sur vos positions actuelles (**189**) ?

### **301**

Enjambant les obstacles, vous frayant un passage parmi les lianes, courbant l'échine sous les branches, vous franchissez ainsi plusieurs centaines de mètres de jungle dans les pires conditions. Votre volonté de continuer est intacte mais, au bout d'un moment, votre corps vous somme d'arrêter.

Etes-vous doté de la capacité <Endurance de marathonien> (**417**) ou non (**276**) ?

### 302

Même si vous courez à en perdre haleine, vous n'irez pas plus vite que les balles. La situation devient critique quand vous sentez derrière vous la présence de Tho le félon, qui s'est très vite repris. De mémoire, Tho n'a pas une excellente vue, donc vous vous devez de mettre très vite le maximum de distance entre vous et lui.

Deux types d'itinéraires se dessinent devant vous : un parcours tortueux jonché d'obstacles végétaux (30) ou un itinéraire plus dégagé, entre des troncs d'arbres (264).

### 303

Handicapé par votre blessure, vous manquez de vivacité, et une balle de petit calibre vous perfore une partie du mollet.

Si vous êtes doté de la capacité <Résistance d'acier>, rendez-vous au 236, sinon rejoignez le 477.

### 304

Vous pesez chacun de vos gestes qui vous mène vers le sommet du temple ancien, mais la pluie ininterrompue et l'obscurité vous gênent considérablement, et, malgré toutes vos précautions, vous retrouvez subitement happé vers le bas ; le sol s'est dérobé sous votre poids et vous avez juste le temps d'agripper vos mains à une protubérance du sol, tandis que Morrow crie à tue-tête : « Merde, merde ! »

Etes-vous doté de la capacité <Force herculéenne> (68) ou non (347) ?

### 305

Votre proposition est facilement validée ; sans se faire prier, les strikers se sont étendus dans les fougères. La plupart en profite pour se désaltérer, certains ont ôté leurs bottes pour soulager leurs pieds meurtris.

Puis, à partir du moment où le périmètre est sécurisé par des sentinelles désignées, la pause devient un moment rare où les langues peuvent enfin se délier. Toujours à voix basse, les strikers évoquent l'un des leurs resté au camp à cause d'une quinte de toux. Ils le soupçonnent de s'être volontairement exposé au froid, mais, dès que la maladie est avérée, l'absence est justifiée car un toussotement au mauvais moment peut dévoiler la position de la patrouille.

Dans le même ordre d'idée, l'odeur de transpiration qui émane des strikers n'est pas des plus agréables, mais elle reste naturelle et est préférable à la présence d'un quelconque désodorisant, qui éveillerait les sens des Nord-Vietnamiens.

Après une vingtaine de minutes, Khoat le Sergent LLDB donne le signal de départ d'une voix lasse et la colonne se redresse, pour atteindre le camp avant le crépuscule. Les heures s'égrènent jusqu'au 31.

### 306

Pendant que vos coéquipiers repoussent les assauts des primitifs à coups de rafales, vous tenez les sapeurs Nord-vietnamiens à distance, grâce à quelques coups de feu au jugé. Vos les intempéries et l'obscurité, vos antagonistes n'insistent pas, ce qui vous laisse enfin le temps de rejoindre vos compagnons.

Les aborigènes ayant été réduits au silence, Morrow est déjà à pied d'œuvre pour désinfecter et panser la blessure de Dam. C'est une vilaine entaille, mais elle n'entraînera pas de complication. Le Nung en est quitte pour une vive douleur et un seul bras valide (49).

### 307

Tho ouvre le feu sur vous, mais vous avez déjà anticipé ce geste par une fulgurante accélération. Les balles se perdent dans les broussailles et vos prouesses physiques vous permettent d'échapper à

vos poursuivant... pour le moment. En effet, devant vous, la végétation fait peu à peu place nette. N'en croyant pas vos yeux, vous continuez d'avancer, car bifurquer vous exposerait au fusil de Tho. A un moment, alors que les arbres se font rares, vous devez vous arrêter, médusé.... (147).

### 308

Vos deux Sections foncent tête baissée vers les échos de la fusillade, sans connaître la taille réelle de l'opposition qui vous attend. Vous avez en tête « quelques » strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie qui sont restés fidèles à Kovco le traître.

A l'approche des détonations, des balles perdues sifflent à vos oreilles et font frémir les frondaisons. Continuez-vous à mener vos hommes (18), ou laissez-vous une de vos deux Sections prendre la tête, pendant que vous vous postez au milieu de vos hommes (412) ?

### 309

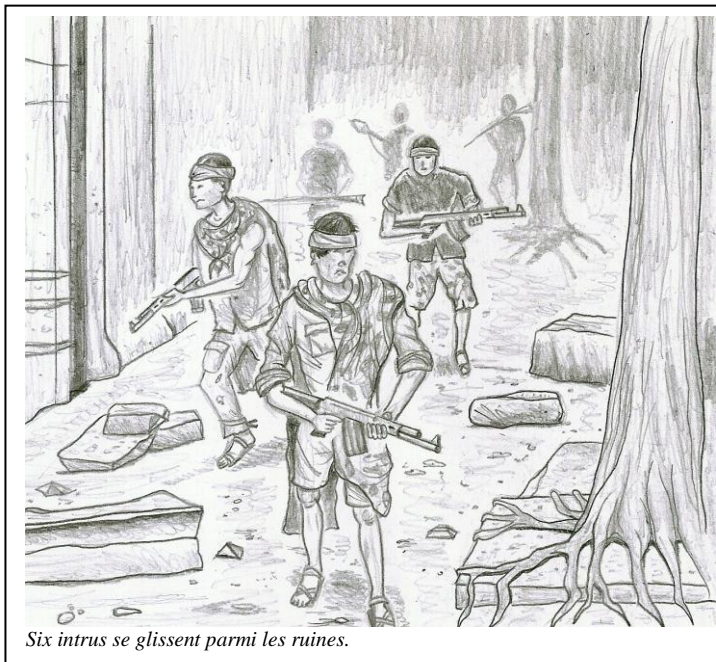
Bouche bée, vous assistez impuissant à l'exécution pure et simple de l'être mystique qui ne semblait pas prendre au sérieux les menaces de Tho. Des cris féminins retentissent dans l'instant qui suit ; des naïades au fond du lac que vous n'aviez pas remarquées de prime abord, dont seule la tête dépasse de l'eau. Puis la végétation se met à trembler, et vous réalisez à ce moment seulement que vous étiez entourés d'indigènes, fondus dans le décor et observant jusqu'alors la scène en silence.

Sans épiloguer, certains projettent leur lance presque à bout portant sur Tho, qui n'a pas le temps de réagir et s'effondre sans vie dans un son mat. Littéralement statufié, vous vous faites tout petit, songeant que votre dernière heure est arrivée et ayant une dernière pensée pour vos êtres chers (313).

### 310

Vous pénétrez dans une espèce de cloître, entouré de ruines au sommet desquelles des arbres solides ont élu domicile, déroulant leurs racines noueuses le long des murs, jusqu'au sol. L'édifice qui vous fait face est la pièce centrale du temple, et elle domine les bâtiments annexes de sa hauteur. Elle semble également moins touchée par l'érosion et épargnée par la végétation ; les sculptures de visages grossiers qui ornent sa devanture sont encore reconnaissables. Accroupi à l'ombre, entre le mur d'entrée et un amoncellement de pierres de taille recouvertes de plantes grimpantes enchevêtrées, vous recommandez à vos trois coéquipiers d'être aussi immobiles que les pierres qui vous entourent, guettant le moindre danger.

Et ce danger ne tarde pas, sous la forme de six silhouettes longeant un des murs de l'édifice central. Ce sont des Nord-Vietnamiens, mais pas n'importe lesquels.



*Six intrus se glissent parmi les ruines.*

Ceux-là sont lourdement équipés, avançant prudemment mais sûrs de leur faits, à la manière de commandos. Ils portent d'ailleurs des uniformes bariolés en dehors des normes Nord-vietnamiennes, et des bandeaux en toile dans les cheveux. Leur attitude vous évoque les redoutables sapeurs vietnamiens, ces hommes sans peur, affecté aux 'tâches spéciales', dont celles qui consistent à se glisser dans les camps ennemis pour précéder les assauts. Cela ne fait aucun doute pour vous ; ce ne sont pas de simples fuyards, mais des hommes à qui on a assigné une mission. De plus, ils semblent connaître les lieux, car ils se dirigent droit vers l'entrée de l'édifice central. Bientôt, cinq d'entre eux pénètrent dans l'ouverture aussi noire que l'encre, tandis que le sixième monte la garde, à l'abri d'un talus.

Allez-vous attaquer la sentinelle à l'arme automatique (l'espace qui vous sépare est à découvert) (200), ou vous contenter d'observer (400) ?

### 311

Vous perdez peu à peu conscience... pour ne jamais vous relever. Votre aventure se termine dans une funeste mare de sang, tout près du but.

### 312

C'est autour de la seule radio de votre Compagnie encore en votre possession que tout se joue. Vous vous êtes saisi du combiné et avez affaire à un Capitaine Daniel dans un état de surexcitation sans nom. Il s'égosille tellement dans l'écouteur que les éclats de sa voix parviennent aux oreilles de Morrow votre adjoint, qui vous adresse un regard plein d'empathie.

« - Qu'est-ce que vous avez foutu bordel ? Vous êtes où ?

- Probablement du mauvais côté de la frontière, on est pas sûr, assénez-vous de la voix la plus calme possible.

- Comment ça 'probablement' ?! Bordel, c'est pas possible ! Je vais vous envoyer en cours martiale ! Vous savez pas vous repérer sur une carte !? tance le Capitaine ne tenant pas en place.

- On va essayer de se dégager au petit matin, mais on a des *kool-aids*\*
- Bordel, si vous m'avez bousillé une Compagnie pour des prunes, ça va faire mal ! Démerdez-vous ! » Puis, se ravissant : « Je vais voir ce qu'on peut faire, mais vous vous êtes mis dans un beau merdier. On se tient au courant. Merde ! »

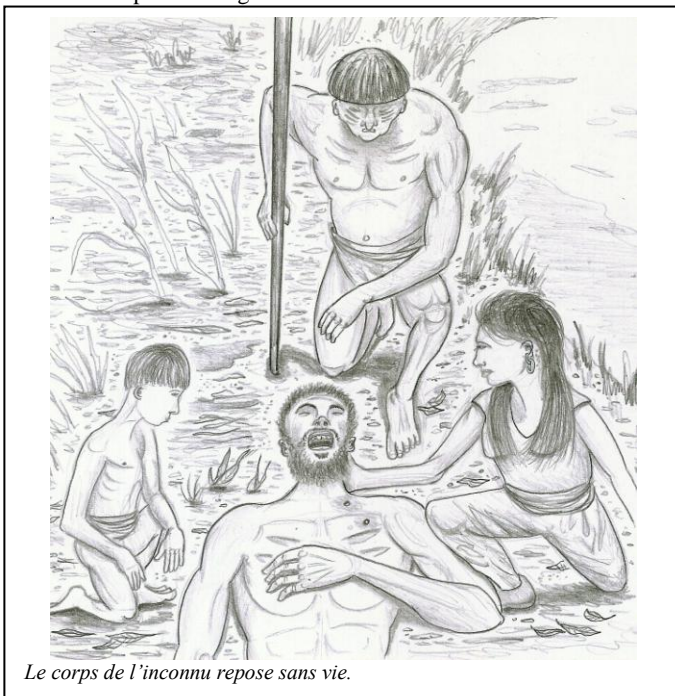
N'en menant pas large, vous vous tournez vers les strikers témoins de la scène. Même s'ils n'ont pas saisi le détail des mots, le ton et le volume de la voix du Capitaine Daniel qui a raisonné jusqu'à eux en dit suffisamment long sur la gravité de la situation.

La nuit a maintenant recouvert de son manteau noir la jungle, ce qui vous plonge dans un environnement noir encre absolument terrifiant. Allez-vous mettre à profit ces quelques moments de répit pour consolider le périmètre de défense (44) ou prendre votre mal en patience et discuter avec Morrow votre adjoint (195) ?

*\* Nom de code pour désigner les morts au combat.*

### 313

Vous avez enfin l'occasion d'observer ceux qui ont hanté votre nuit, et qui semblent tout-à-coup mus d'intention beaucoup plus pacifiques, en dépit de leur apparence repoussante : leurs canines sont taillées en pointe, comme celles des vampires, et de multiples scarifications striées recouvrent leur corps, juste vêtu d'un pagne ou d'un short. Leurs yeux parcourus de veinules vous évoquent aussi le monde des vampires, ou plutôt l'effet d'une quelconque drogue, ce qui n'est pas sans vous rappeler le comportement de l'inconnu se baignant dans le lac. Ce dernier repose d'ailleurs parallèlement à vous, à quelques mètres, ses paupières closes à jamais, des jeunes filles et des enfants se recueillant sur sa dépouille sanguinolente.



*Le corps de l'inconnu repose sans vie.*

D'autres jeunes hommes, qui semblent peu effarouchés par le spectacle sanglant qui s'offre à eux, gravitent autour d'un aborigène comptant parmi les plus âgés. Ce dernier s'avance alors, et s'agenouille à vos côtés. Malgré un visage dur et buriné, l'homme entre deux âges tend ses paumes ouvertes vers vous, dans un geste qui semble signifier « bienvenue ». Puis, l'aborigène recule, écarte l'attroupement sur son passage, et pointe un index vindicatif sur la dépouille du baigneur. Il émet un grognement interrogatif, et hoche la tête à plusieurs reprises à votre intention. Comme vous êtes semi-comateux et que vous ne comprenez pas ce que l'indigène attend de vous, ce dernier s'agite, fait demi-tour, et revient avec un ouvrage maculé de poussière qu'il vous tend.

En fait, c'est un cahier aux pages jaunies, plus précisément un journal de bord manuscrit, rédigé en américain. Il est signé « Tharp »...

Vous conservez l'ouvrage, source d'information précieuse, et signifiez à votre interlocuteur d'un vaste mouvement de la main que votre priorité du moment est de partir pour retrouver les vôtres, et surtout traiter correctement vos blessures.

Les autochtones semblent comprendre vos intentions, et s'y plient, encore affectés par la mort de Tharp, qui était visiblement un guide spirituel pour eux. Ils confectionnent une civière de fortune avec des rondins et se mettent à quatre pour vous soulever précautionneusement.

A ce moment, en levant le regard, vos yeux se posent sur une plateforme de bois, fichée dans les hauts branchages, d'où vous observez avec curiosité des femmes et des enfants. Alors tout un monde dont vous ne soupçonniez pas l'existence s'ouvre à vous. En regardant à deux fois, derrière les frondaisons, de multiples plateformes vous apparaissent, ainsi qu'un système de lianes tressées formant des échelles de corde et des tyroliennes. En fait, ces autochtones vivent dans les arbres, ce qui explique que personne n'ait jamais trouvé leur village, et leur longévité dans la jungle. Et, sans le savoir, vous vous trouviez précisément au-dessous de ce village.

Rendez-vous au **214**.

### 314

Au moment où vous vous apprêtez à attaquer le loquet du bas, un bruit sec et inquiétant résonne depuis l'intérieur des murs. Puis un autre claquement indéfinissable fait trembler le sol. Vous vous plaquez à la porte par réflexe, et dévisagez Morrow, agenouillé à vos côtés, qui s'est littéralement statufié, la bouche grande ouverte. Un nouveau bruit assourdissant, fait vriller vos tympan... et votre corps.

Si vous êtes doté de la faculté <Réflexe ultra-rapide>, allez au **37**, sinon dirigez-vous vers le **252**.

### 315

Vous n'avez pas de lieu particulier où chercher, donc vous collectez des informations au gré des rencontres. Vous notez d'ores et déjà que l'ensemble des strikers sont sur le pied de guerre, donc des ordres ont déjà dû fuser, en préparation d'une expédition.

Devant le garage, vous croisez Mason, le robuste Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, soulagé de constater que la jeep et le camion du camp ne souffrent d'aucun sabotage. Habituellement peu enclin à entamer une conversation, il vient cette fois à votre rencontre, et se confie de sa voix fluette :

- « - C'est terrible ce qu'il vient de se passer, et, en plus, c'est un peu ma faute ; j'ai rien vu venir.
- C'est-à-dire ? Qu'est-ce que t'as fait ? Votre voix saccadée ayant du mal à cacher votre impatience.
- Cet enfoiré de Teeter a pris mon tour de garde ce soir. Ca devait être moi de faction, ce soir.
- Et ? Ca fait quoi ?
- Ben t'es pas au courant ? Teeter a disparu en même temps que son chef. Ca serait lui qui aurait organisé son évasion. »

L'information vous laisse sans voix.

Leusink, l'intrépide baroudeur, Sergent-Chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, a entendu la fin de votre conversation, et s'approche de vous deux, à la lueur d'une aube blafarde :

« - Ouais les gars, c'est aussi ce que j'ai appris. Mais y a pire que ça. En menant ma petite enquête avec mes strikers et les LLDB, j'ai appris que c'est toute une section de la 4<sup>ème</sup> Compagnie qui a mis les voiles ! »

Cette fois, vous restez figé, estomaqué. Il vous faut encore un peu de temps avant de réaliser l'ampleur de la menace qui existait au sein du camp. Dans le même temps, le grand nombre de félons explique la mollesse de la défense du camp à certains endroits lors de l'attaque Nord-vietnamienne.

Enfin, cette information sur le nombre de déserteurs vous sera peut-être utile ultérieurement. Notez {Section : 40} sur votre feuille d'aventures.

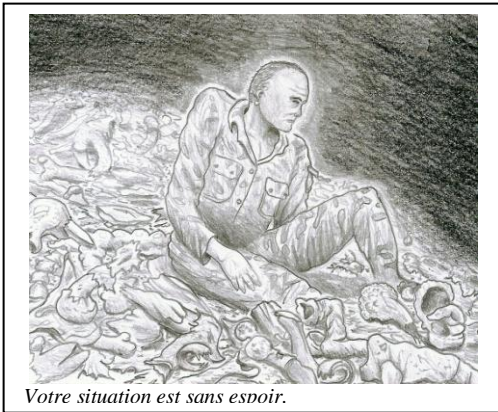
Puis, alors que le soleil commence à se montrer de toute sa rondeur, vous vous dirigez tout droit vers l'endroit qui a une tendance naturelle à regrouper les bérêts verts : l'espace-détente USSF (144).

### 316

Vous luttez contre la fièvre qui gagne chacun de vos membres et vous engourdit. Puisant dans vos dernières forces, vous donnez des coups réguliers dans le sol de cadavres et les murs, cherchant à dissuader les immondes arachnides de s'approcher de vous.

Vous parvenez *in extremis* à survivre au poison, mais les forces vous abandonnent peu à peu. Seul un miracle peut désormais vous sortir de ce mauvais pas (233).

### 317



*Votre situation est sans espoir.*

Vous jetez vos dernières forces dans un tambourinage syncopé qui ne dure pas plus de deux minutes, puis un ultime cri de détresse : « Quelqu'un m'entend ?! »

Alors, à bout d'énergie, vous vous laissez choir dans les immondices, sans espoir.

Mais, sans le savoir, vos derniers efforts n'auront peut-être pas été vains... (233)

### 318

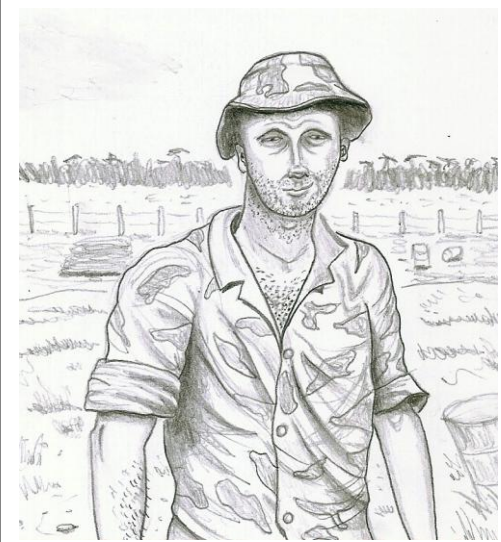
Lorsque vous annoncez au pilote de l'avion-Luciole votre volonté de refaire un passage, ce dernier est réticent et vous le fait savoir: « OK, c'est comme vous voulez. Mais j'aurais préféré rentrer pour faire le plein. Là je tourne et j'attends que ça s'assombrisse pour larguer une deuxième couche. »

Plusieurs minutes passent, pendant lesquelles les Nord-Vietnamiens constituent des cibles plus faciles, mais ne rompent pas. Des cris, des staccatos d'armes automatiques et explosions diverses continuent de résonner à l'extérieur de votre bunker. Le dénouement tarde à venir... (408).

### 319

Pendant toute la matinée, vous faites équipe avec le Sergent Mason, l'adjoint de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, spécialiste en génie. C'est un robuste gaillard issu de la campagne profonde américaine, comme vous. Son physique râblé contraste avec sa voix fluette, que vous avez d'ailleurs peu l'occasion d'entendre, car l'homme est plutôt introverti, son *boonie hat* vissé sur la tête.

En dépit de sa discrétion, Mason est un maillon précieux pour le bon déroulement de la vie du camp. Outre la construction, c'est un expert en mécanique, et ses rares propos sont toujours pleins de bon sens.



*Le Sergent Mason, robuste et taciturne.*

Au delà du périmètre extérieur du camp, à la lisière de la jungle, dans la chaleur tropicale qui se reflète sur la terre nue du sommet de la colline, il explique à ses hommes de la 3<sup>ème</sup> Compagnie et vous, comment agencer plusieurs rouleaux de barbelés en accordéon autour de piquets en U, solidement plantés dans le sol à intervalles réguliers.

A la fin de la journée, vous avez transpiré par tous les pores de votre peau, mais vous vous rassurez en songeant que vous avez parfait votre condition physique, avec en bonus la satisfaction du travail accompli.

Après une bonne douche et un dîner frugal mais néanmoins roboratif, vous pouvez vous détendre dans les quartiers USSF (288) ou vous joindre aux strikers de votre Compagnie, à l'air libre, dans le périmètre extérieur (13).

### 320

Vous faites une roulade et vous relevez aussitôt après, en vous ébrouant, juste avant que les charognards n'aient pu vous infliger des morsures. L'un d'eux revient à la charge et passe sur votre botte. Il est de taille suffisamment importante pour que vous sentiez son corps peser légèrement sur votre pied. Vous l'écartez d'un revers de main, vous rendant compte par là-même que vous avez affaire à des arachnides ; des araignées non repues malgré leur abdomen démesuré, qui comptent bien se délecter de votre chair. Vous frappez lourdement de vos pieds le tapis constitué de restes humains, espérant que les vibrations du sol seront suffisantes pour dissuader d'avancer vers vous le gros des prédateurs. Puis, de rage vous donnez de violents coups de pied dans tout ce qui passe à votre portée. Votre manège semble fonctionner, car les araignées se font plus discrètes. Néanmoins, vous ne tiendrez pas indéfiniment à ce rythme car la fatigue se fait vite sentir (61).

### 321

Vous vous redressez maladroitement, perdant de précieuses secondes. Tho le félon en profite pour ouvrir le feu sur vous. La plupart de ses projectiles vous rasant, mais il suffit du choc d'une balle pour vous déséquilibrer à nouveau. Quand vous repartez, une douleur lancinante ralentit votre course, et vous constituez désormais une cible plus facile.

Vos secondes sont comptées...



### 322

Lorsqu'enfin vous pouvez vous relever, votre corps est couvert d'hématomes et de plaies. Vous ne vous plaignez pas outre mesure, car vous êtes tout heureux d'avoir déjà la force de tenir sur vos jambes. Autre bonne nouvelle ; l'audition vous revient petit à petit, et vous percevez la voix paniquée de Collins dont les lunettes ont été miraculeusement épargnées : « Dis-moi t'as eu du bol de t'en sortir. Par contre la moitié de mes appareils sont foutus ! »

Notez {Blessé} sur votre feuille d'aventure. Si le terme y était déjà inscrit, conservez-le ; votre capacité de résistance hors du commun vous permet d'encaisser plusieurs blessures.

C'est avec un uniforme en lambeaux que vous terminerez la bataille (385).

### 323

Alors que le Sergent-médecin vous narre son travail quotidien, vous le coupez, et, prenant un air grave, lui demandez ce qu'il pense des meurtres qui ont eu lieu récemment. La mine débonnaire de Linden se renfrogne en une grimace qui laisse apparaître des dents jaunies, puis il hausse ses épaules voûtées en ajoutant : « Pas grand chose que tu ne sais pas déjà. Les strikers mystérieusement morts en patrouille en Janvier et Avril de cette année ont été tués par balle, et le malheureux qui est mort il y a quelques jours a été égorgé au couteau. »

Allez-vous tout de même insister sur les cas de morts suspectes lors des patrouilles (95) ou le meurtre à l'intérieur du camp (240) ?

### 324

Comme votre esprit est focalisé sur Tho, vous visualisez dans votre tête le jeune Montagnard vous traquer en rampant dans la forêt. Un détail vous revient alors ; sa vue est mauvaise, ce qui est plutôt une bonne nouvelle si vous avez vu juste sur son compte. Poussant la réflexion plus loin, vous en déduisez que s'il devait vraiment vous éliminer, il devrait se rapprocher. Un frisson de peur vous parcourt l'épiderme, et, fortuitement, vous vous retournez brusquement de 180 degrés, imaginant que le danger peut venir de partout. Et il est là ! Tho en personne. Une arme de poing braquée dans votre direction. Comme si un cauchemar se matérialisait, devant vous...

Si vous possédez la capacité <Réflexe ultra-rapide> ou <Force herculéenne>, foncez au 463. Dans le cas contraire, vous devez vous résoudre à aller au 245.

### 325

Vous embrassez d'un coup d'œil la liste des strikers appartenant à la 3<sup>ème</sup> Compagnie de l'athlétique Sergent-chef Bandonill. Immédiatement, le prénom entouré de celui qui fut frappé par une balle ennemie lors de l'embuscade du 27 Avril vous apparaît. Vous associez son nom complet à celui que vous venez de lire l'instant d'avant ; le Montagnard de la 4<sup>ème</sup> Compagnie assassiné dans le camp. Ces deux là sont frères. Vous pestez : « Bon Dieu, pourquoi personne n'a remarqué ça ? Et pourquoi le mec de la 4<sup>ème</sup> Compagnie ne s'est pas manifesté quand son frère a été tué ? ». Ces questions restent pour le moment sans réponse, ce qui ne vous empêche pas de noter {Frères : 91} sur votre feuille d'aventures.

Allez au 101.

### 326

N'étant plus habitué à voyager à l'arrière d'un camion sur une route à peine carrossable, vous êtes pris de vertiges, et le signifiez d'un geste à Linden, qui daigne vous laisser tranquille quelques instants. Vous inspirez profondément, fixez le chemin de terre qui défile sous le camion, et cela va déjà mieux.

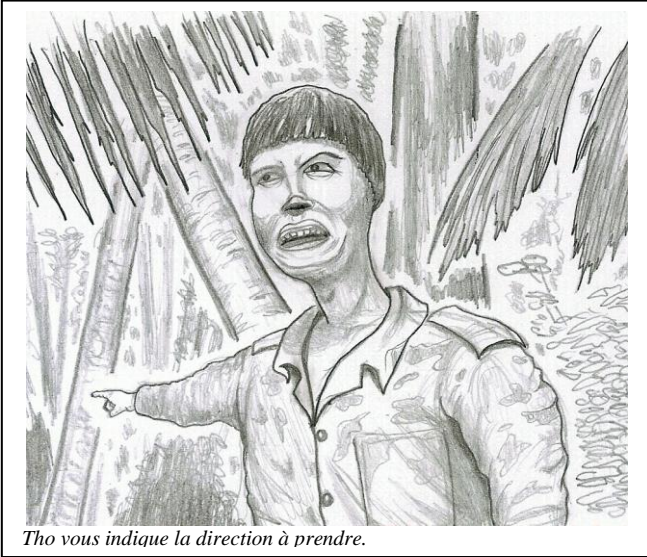
Bientôt, la végétation épaisse se fait plus éparse, des champs font leur apparition, annonçant par là-même que vous n'allez pas tarder à arriver, enfin, à destination (110).

### 327

Pendant l'après-midi, Mason, ravi du moment passé avec vous dans la matinée, vous invite à le prolonger en l'accompagnant sur un de ses chantiers, dans le camp de base. Comme vous acquiescez de bonne grâce, le robuste Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie vous donne le choix parmi les trois aménagements inscrits à son planning de l'après-midi :

- ✓ Renforcer un des trois puissants bunkers de coin du périmètre extérieur (350)
- ✓ Reconstruire le toit de la tour de guet, au centre du périmètre intérieur (427)
- ✓ Contrôler une position de mortier (395)

### 328



*Tho vous indique la direction à prendre.*

Vous faites mander le jeune interprète à la frange d'écolier, qui semble étonné que vous lui demandiez son avis sur une question aussi cruciale. Mais Tho ne se démonte pas, et met sa main en position de visière. Après réflexion, tout en tendant le bras vers une partie ombragée de la jungle, il annonce : « Je pense qu'on se dirigeait pas là-bas quand on entendait les bruits de fusillade ; il faut continuer par là. »

Vous en remettant à votre interprète, vous donnez les ordres nécessaires pour que votre Compagnie suive la direction indiquée (28).

### 329

Le Sergent-radio Collins reste songeur, avant de vous dévoiler le peu qu'il sache :

« - Il y a deux villages dans les environs. De ce que je sais, les Montagnards recrutés ici viennent surtout du village le plus éloigné. Les hommes du village proche continuent à majorité de cultiver leurs terres. Tiens, tu veux un chewing gum ? »

Vous déclinez l'offre de Collins, et jetez un regard pensif vers tous ses appareillages qui clignotent comme un sapin de Noël. L'information glanée à l'instant vous suffit, et, comme il se fait tard, vous songez à rentrer dans votre baraquement, plutôt que de poser d'autres questions (428).

### 330

Ce village se fondant dans un paysage bucolique est une invitation à la paix. Rien ici ne laisse présager de la guerre qui se trame dans la jungle toute proche.

Les huttes de bambou avec un toit de chaume sont espacées et desservies par un sentier unique qui serpente à travers le village.

Mais si la météo affiche un soleil radieux, il n'en va pas de même de votre quête. Flanqué de votre charmante guide aux cheveux de jais, vous questionnez chacun des paysans que vous croisez, mais le nom de Liem ne dit rien à personne. En tendant la photo aux habitants, certains concèdent à votre guide avoir croisé l'individu il y a peu, mais sont incapables de situer sa hutte.

Pénétrer dans chacune des habitations du village est pour vous une tâche impossible, d'autant que certaines restent fermées et que vous n'avez nullement l'intention de forcer le passage.

Peu avant midi, Le Sergent-médecin Linden a achevé sa tournée et vous devez renoncer ; soit vous n'étiez pas dans le bon village, soit vous ne disposiez pas du bon nom.

Le trajet du retour, toujours aussi chaotique, se passe sans histoire, si ce n'est que la journée vous a quelque peu découragé. Mais ne perdez pas espoir car, après une bonne nuit de repos, une nouvelle journée commence (447).

### 331

Prenant soin de ne pas tomber de la hauteur de la tour, vous imbriquez avec précaution les palettes de bois. Une fois qu'elles sont solidement arrimées, il ne vous reste plus qu'à déposer un à un les sacs de sables au-dessus de la structure. Un travail long et fastidieux, pour lequel Mason, de retour, vient vous aider.

A la fin de la journée, vous êtes en nage, éreinté, mais satisfait du devoir accompli (447).

### 332

Lorsqu'il vous voit installer minutieusement vos mines Claymore télécommandées, Mason pense d'abord à une plaisanterie, puis il vous observe abasourdi, avant de s'insurger de sa voix fluette mais ferme :

« - Mais tu vas pas le faire vraiment ?

- C'est sans risque si personne n'actionne les détonateurs, et nous serons les seuls à savoir où ils sont. Et crois-moi, si vraiment c'est nécessaire, ce truc peut nous sortir d'un sacré pétrin. J'ai appris ça à un stage sur la guerre non conventionnelle. Il faut toujours tout prévoir, même les imprévus. »

Mason se gratte la mâchoire, reste dubitatif, mais n'est finalement pas d'humeur à vous contredire.

Notez {Claymore : 300} sur votre feuille d'aventure, en priant pour que Mason n'ébruite pas auprès du Lieutenant Butler votre stratagème machiavélique...

Aucun autre événement incongru n'anamera votre journée (447).

### 333

Le Sergent Collins retranscrit vos ordres, à l'intention d'un pilote d'avion dont il connaît l'indicatif. Le faisceau tamisé de l'ampoule unique qui éclaire le bunker provoque d'inquiétants contrastes d'ombre et de lumière à sa peau pâle, qui donnent au Sergent-radio des allures de spectre.

Au bout d'un moment, le pilote répond qu'il survole le camp, dont les multiples incendies lui permettent de délimiter le contour. De plus, la flèche de feu allumée à l'intérieur du camp par vos congénères, et visible depuis les airs, lui donne la direction à suivre pour les bombardements.

Bientôt, des séries d'explosions rapprochées au son mat se distinguent des obus de mortier qui s'écrasent avec une régularité de métronome dans le camp. Les réactions sur la radio de Collins, coordonnant les Compagnies sur le terrain, ne tardent pas. Elles sont partagées, entre remerciements et inquiétude. Ainsi, Leusink, le dur-à-cuir de la 2<sup>ème</sup> Compagnie donne de la voix : « Putain, faites gaffe quand même, j'ai cru que ça allait nous tomber dessus. A part ça, ça a calmé un peu les Viets, mais je sais pas encore à quel point. En tout cas, ça les a pas décidés d'abandonner, car mes gars et moi, on continue à se faire canarder. »

Allez au 408.

### 334

Les yeux plissés, vous scrutez attentivement la liste des Montagnards appartenant à la 4<sup>ème</sup> Compagnie de l'élégant Sergent-chef Kovco, mais rien n'en ressort.

Dépité, vous mettez fin à vos investigations du moment (101).

### 335

Le nombre inscrit sur le papier jauni ne vous évoque rien, d'autant qu'aucun chiffre n'est jamais donné lors des communications radio. Les chiffres sont codés grâce à une clé de cryptage que possède chaque Compagnie. La vôtre est BLACKNIGHT, ce qui signifierait par exemple que la séquence 123 est codée en trigramme BLA.

« Ca va *hombre*, tu trouves quelque chose d'intéressant dans ce fouillis ? » vous lance Aguilar depuis l'entrée du bunker. Préférant rester discret pour le moment, vous taisez votre trouvaille, puis quittez les lieux, non sans avoir chaleureusement salué votre hôte.

Dehors, la voûte céleste s'est noircie, et il est temps de regagner vos pénates (428).

### 336

D'un effort surhumain, vous parvenez à supporter les poids des sacs de sable avec vos bras, épais comme des cuisses. Vous ne tiendrez pas indéfiniment, mais vous entendez déjà Mason accourir vers vous en montant les barreaux aussi vite que possible. Haletant, il fait irruption sur la plateforme, en grommelant un juron, puis se hâte de délester la planche au-dessus de vous. Il fait de même avec les sacs autour, de telle sorte que lorsque vous relâchez la pression, ce n'est qu'une planche brisée en deux qui se meurt à vos pieds.

Mason avoue que vous avez eu de la chance, mais sa voix fluette ne vous épargne pas en reproches : « Je n'aurais pas dû te laisser seul. Ce sont des palettes qu'il faut mettre pour soutenir les sacs de sable, pas des planches en bois ! »

Le robuste Sergent reprend les choses en main, défait votre assemblage intégralement pour le remplacer par une construction de son cru. Vous l'aidez simplement à transporter les palettes et sacs de sable.

En fin de journée, vous êtes éreinté, et pas mécontent de retrouver votre matelas (447).

### 337

Enlevant la terre de vos yeux d'un revers de manche, vous êtes déboussolé et peinez à trouver un abri. Vous constituez à ce moment là une cible bien trop facile pour le groupe de Nord-Vietnamiens que vous affrontiez l'instant d'avant.

Profitant de la situation, vos ennemis honnis vous criblent de balles sans état d'âme. Votre aventure est terminée.

### 338

Vous vous déplacez lourdement en direction du Sergent adjoint de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, tandis que celui-ci ne semble vous prêter aucune attention. Teeter a le regard vide, fixant un point imaginaire devant son verre rempli d'un liquide jaunâtre. Prenant votre courage à deux mains, vous vous asseyez à côté du Sergent qui empeste l'alcool. Teeter est un ancien *biker*, et il cumule à lui-seul tous les défauts de ses ex-compagnons d'échappée : rude, bagarreur, un goût immodéré pour le tord-boyau, et peu bavard. Son nez cassé et sa maxillaire inférieure proéminente lui donnent de faux airs de bouledogue. En dépit du bon sens, vous l'accostez d'un classique « ça va ? ».

Sa réponse, cinglante, ne se fait pas attendre : « Non. Fait chier ; y s'passe rien de bon dans ce camp merdique. » Teeter serre les dents et ne vous adresse pas même un regard, message sans équivoque qui vous invite à vous lever et à regagner le tabouret que vous venez de quitter.

Un autre défaut du Sergent adjoint de la 4<sup>ème</sup> Compagnie vous revient en mémoire : une vulgarité sans borne...

Continuez la soirée au 176.

### 339

Souhaitant contenter le Capitaine Daniel au plus vite, vous optez pour la vitesse au détriment de la discrétion. Pour encourager vos hommes à presser l'allure, allez-vous prendre la tête de la colonne (157), ou rester au milieu de la file (172) ?

### 340

C'est le moment où jamais d'utiliser une de vos capacités : possédez-vous l'aptitude <Tireur d'élite> (285) ou pas (161) ?

### 341

Votre entreprise est risquée, car le rustre Sergent Teeter pourrait très bien vous tendre une embuscade, au milieu de la végétation maîtresse des lieux, qui limite votre champ de vision. De plus, votre course lourde n'est pas un exemple de discrétion, tandis que Dam, en retrait et tout en souplesse, s'efforce de surveiller vos flancs. Après une course d'une bonne centaine de mètres dans une chaleur suffocante, l'éclaireur Nung vous dissuade d'aller plus loin : « Nous va pas retrouver méchant, il loin trop. Nous peut-être perdre nous. Et Capitaine pas content à cause de nous pas dans bataille. »

Vous rebroussez donc chemin, en marchant sur vos propres pas qui ont foulé la fougère.

Une fois revenu sur les lieux de la fusillade, une surprise très désagréable vous attend ; le corps de Kovco est introuvable ! Dam exerce alors ses talents de fin limier : il reconnaît l'endroit où le corps a écrasé l'herbe, puis, vu l'état de la végétation, présume que Kovco, blessé, s'est traîné sur une vingtaine de mètres. Ensuite, apparemment, des empreintes de pas s'ajoutent à la première trace, et le blessé semble se relever, seul ou aidé d'un comparse, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de signes de son passage...

Teeter a probablement fait demi-tour pour récupérer son chef et lui éviter les affres de la capture, et, désormais il est trop tard : vous n'aurez pas deux fois la chance inouïe de croiser la route des deux traîtres.

Peu de temps après, vous êtes rejoints par vos deux Sections de la 1<sup>ère</sup> Compagnie, qui se sont mises en ordre de bataille. Morrow et l'ensemble des strikers apprennent avec stupeur comment Tho l'interprète a abusé de leur confiance.

Quand enfin vos hommes et vous parvenez aux abords de la bataille qui opposait une Section de strikers rebelles de la 4<sup>ème</sup> Compagnie à deux autres Compagnies loyales, l'affrontement est sur le point de s'achever. D'un point de vue strictement militaire, c'est un succès ; la Section transfuge s'est faite débordée.

Lorsque le Capitaine Daniel hurle dans vos écouteurs pour vous reprocher pour la énième fois d'avoir fui vos responsabilités, vous l'informez que, de toute évidence, Kovco a délibérément sacrifié ses hommes, pour pouvoir filer en catimini dans une autre direction. Rendez-vous au 168.

### 342

Morrow applique les premiers gestes de secours, d'une succion pour retirer un maximum de venin. Mais le venin semble n'avoir aucun effet sur vous, et vous vous remettez très vite sur pied. Vous déclinez toute assistance, et notamment un hélicoptère prêt à vous hélitreuiller.

Peu de temps après, vous reprenez les rênes de votre Compagnie, comme si de rien n'était, sous le regard perplexe de Morrow (234).

### 343

Sans réfléchir davantage vous décampez le dos voûté. Votre instinct de survie stimulé par l'adrénaline qui déferle dans vos veines, rend votre sac à dos aussi léger qu'une plume.

Mais vous constituez une cible voyante pour les fusils hostiles dont les balles lacèrent les feuillages et convergent dangereusement vers vous.

Etes vous doté de la capacité <Sprinteur effréné> (455) ou non (36) ?

### 344

Cette fois, il n'y a personne pour vous guider : ni le son d'une fusillade, ni la voix de vos compatriotes à la radio, ni même Dam votre fidèle *pointman* qui vous ouvre habituellement le passage. Seuls les caquètements de singes venant de la cime des arbres vous accompagnent.

D'un point de vue olfactif, l'odeur d'excrément de votre treillis en loques ne vous lâche pas non plus, et vous donneriez cher pour plonger dans une étendue d'eau, puis échanger votre veste collante contre n'importe quel autre haut...

Après dix nouvelles minutes, l'idée vous vient de vous cacher. Vous suivez votre intuition (478) ou vous continuez votre marche forcée (237) ?

### 345

Au loin, les combats connaissent une accalmie passagère, le temps que les combattants pansent leur plaie, avant de s'affronter à nouveau. Mais, pendant cet intervalle, vos éclaireurs se retrouvent sans repère. Comme Khoat le LLDB est hésitant, tous se tournent vers vous quant à la direction à prendre.

Si vous possédez la capacité <Orientation dans l'espace>, vous n'hésitez pas (104). Par contre, dans le cas contraire, vous êtes bien embarrassé (272).

### 346

Vous arpentez le camp en large et en travers avant de retrouver la trace de Tho l'interprète de votre Compagnie, justement en train de batifoler avec des Montagnards de la Compagnie qui vous intéresse ; la 4<sup>ème</sup>.

Vous le prenez à part, sous le regard suspect de ses compagnons de jeu, et lui montrez discrètement le cliché troublant des deux strikers interloqués. La photo laisse l'interprète de marbre, mais il finit par lâcher après un moment : « J'en connais un sur deux. Mais il n'est plus là, il s'appelle Liem et il est revenu dans son village natal, à côté d'ici ». Après avoir demandé au jeune Montagnard s'il ne se rappelait de rien d'autre, vous inscrivez {Liem : 210} sur votre feuille d'aventures.

Maintenant que vous disposez d'un nom, vous vous mettez à sa recherche, au 434.

### 347

En une demi-seconde, la force de vos bras cède devant le poids de votre corps qui vous entraîne dans une profondeur abyssale. Votre réception est violente et vous brise la nuque, ce qui met un terme brutal à votre aventure.

### 348

Le petit éclaireur se gratte le menton, prend une posture théâtrale, et contemple le soleil par delà les frondaisons. Puis il braque son index dans une direction qui vous paraît la bonne, en ajoutant : « C'est sûr, c'est ici ennemi. »

Faisant confiance à Dam qui est dans la jungle comme un poisson dans l'eau, vous ordonnez à vos hommes de suivre la recommandation de l'éclaireur Nung (353).

### 349

Toute votre Compagnie est à pied d'œuvre, remplissant inlassablement des sacs de sable, qui iront renforcer la base des habitations, assemblages grossiers mais robustes de planches de bois soutenant un toit en tôles ondulées. Avec l'agitation qui règne dernièrement, le Capitaine Daniel craint des actions Nord-Vietnamiennes, dont la poliorcétique repose grandement sur le mortier.

Vous êtes à l'aise parmi vos hommes, et ce sentiment est réciproque. Il en résulte une atmosphère de travail bon enfant, entrecoupée de blagues potaches et d'éclats de rire. Le meurtre il y a deux jours au sein du camp ne semble pas avoir affecté le moral de votre Compagnie, preuve à vos yeux que vos Montagnards y sont étrangers.

Trois hommes sont particulièrement proches de vous, à commencer par votre adjoint ; le Sergent Morrow. A 20 ans, c'est le benjamin des Américains de ce camp. C'est un adepte de surf, et il en a gardé une énergie inépuisable, ainsi qu'un solide sens de l'humour. Par contre, il a dû sacrifier sa crinière blonde, réduite à des cheveux coupés ras, coiffure réglementaire des bérets verts. En plus d'être un sportif accompli, sa spécialisation en médecine fait de lui un précieux atout pendant les patrouilles.

Le deuxième des hommes de confiance s'appelle Dam. C'est un Nung agile et nerveux qui est à la fois votre garde du corps personnel, et surtout l'éclaireur durant les patrouilles, car il se sent dans la jungle comme chez lui.

Le troisième pilier de votre Compagnie est Tho, l'interprète. Du haut de ses 17 ans, il est à peine sorti de l'adolescence, ce qui ne l'empêche pas d'avoir déjà plusieurs années d'expérience de combat aux côtés des bérets verts. Sa réputation de joyeux drille l'a rendu célèbre chez tous les Montagnards du camp.

Le soir venu, après avoir passé la journée ensemble, les strikers vous proposent de se joindre à leur divertissement du soir (13), une invitation que vous ne pouvez pas refuser.

### 350

Aux heures les plus chaudes, Mason et vous êtes pratiquement les deux seuls à s'activer dans le camp, désert. La plupart des Compagnies sont de sortie, et les strikers qui ne le sont pas, sont calfeutrés à l'ombre des bâtiments. Seuls les cris de quelques enfants batifolant au centre du camp vous parviennent.

Votre tâche consiste à repasser une couche de ciment sur les deux épaisseurs de sacs de sable qui constituent les parois du solide bunker. Avec le temps, la couche existante de 5 cm s'est décrépie, laissant apparaître des fissures.

Une fois, vos travaux terminés, transpirant à grosses gouttes, il vous vient une idée : pourquoi ne pas piéger le bunker à l'aide de mines Claymore, si les choses venaient à mal tourner ?

Si vous souhaitez mettre en pratique votre initiative peu orthodoxe, allez au 332, sinon gagnez le 405.

### 351

Dans la moiteur de la jungle surchauffée par un soleil au zénith, la fatigue et la lassitude vous gagnent, à tel point que vous abandonnez tout effort pour chasser d'un revers de main ces hordes de moustiques qui pullulent autour de vous.

Par votre choix d'itinéraire, vous perdez en temps, ce que vous avez perdu en degré de pente. Concentrant votre attention sur les talons du Nung agile qui vous précède, vous poursuivez au 238.

### 352

Quand enfin des silhouettes sont en vue, ce sont des vôtres, et la fusillade a fortement baissé d'intensité. Quelques îlots de résistance subsistent, mais les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Compagnie contrôlent l'ensemble de la zone, et la reddition des transfuges n'est plus qu'une question de temps.

Vos strikers font la jonction avec la 2<sup>ème</sup> Compagnie et vous croisez Leusink le Sergent-chef à la cicatrice. Ses traits sont tirés et il vous jette un regard noir, tout en vous apprenant que les combats ont été durs, même contre une poignée de déserteurs, et que plusieurs de ses hommes sont restés sur le carreau.

L'autre mauvaise nouvelle, c'est que Kovco et Teeter, les deux meneurs de la fronde, sont introuvables. Vous êtes arrivé trop tard sur le champ de bataille et votre aventure est donc un échec.

Et ce n'est rien à côté du savon que s'apprête à vous passer le Capitaine Daniel, hors de lui.

### 353

Poussée par les objurgations du Capitaine Daniel, votre Compagnie est sur la bonne voie, mais le champ de bataille est encore loin, d'autant que vous devez traverser une jungle dense, sombre et jalonnée d'obstacles naturels.

Dans l'empressement, la colonne progresse en accordéon. Alors que Khoat le LLDB se fond sagement parmi les strikers, allez-vous vous manifester bruyamment pour encourager vos troupes (169), ou laissez faire (82) ?

### 354

Tapi dans l'herbe, et serrant fermement votre nouvelle blessure, vous ne pouvez que subir les événements. Or, à votre heureuse surprise, ils tournent en votre faveur, puisque les tirs ennemis ne vous prennent plus pour cible : ils s'amenuisent même, jusqu'à se tarir complètement. Vous en profitez alors pour jeter un coup d'œil vers la position présumée de Kovco et Teeter ; ils se sont évanouis dans la nature. Puis, pas très loin de vous, git le corps de Khoat le LLDB, dont le sang se répand dans l'herbe drue. Un petit homme nerveux se rapproche alors de vous ; c'est Dam l'éclaireur ! D'où sort-il celui là ? Avec son anglais rudimentaire, il vous invite à vous relever. Vous vous exécutez, ne sachant toujours pas à quel camp appartient finalement votre *Pointman*, qui vous a manifestement suivi à votre insu. Mais, comme il ne pointe pas son arme encore fumante sur vous, vous lui faites confiance...

Quelques mètres plus loin, Dam vous désigne votre agresseur surprise, en la personne de Tho l'interprète, étendu les bras en croix, plusieurs balles lui ayant traversé le dos. Dam vous exhorte ensuite à quitter ces lieux malsains, tout en vous expliquant la situation du mieux qu'il peut : « Moi voir Tho mon ami suivre toi, alors je suivre lui aussi. Mais lui pas ami en vrai, car j'ai vu tirer sur toi. Alors je dois tirer aussi sur ami qui est traître en vrai. »

Sur le chemin du retour, dans la moiteur de la jungle, vous maudissez Kovco, qui avait visiblement placé ses hommes un peu partout ; des célibataires de préférence, sans attache familiale, ... évidemment. Pendant que vous repensez à Tho, à ses plaisanteries bon-enfant, à tous ces moments de joie et de souffrance partagés, et au jeu qu'il cachait en fait, le RTO de votre Compagnie subit les hurlements du Capitaine Daniel qui désespère de ne pas voir vos hommes participer aux combats contre la Section rebelle. Mais c'est désormais secondaire pour vous. Et vous savez avant tout le monde que Kovco et Teeter se sont séparés de leurs strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, appât idéal, et sont maintenant loin.

Continuez au **168**.

### 355

Soulagé de la fin de ce cauchemar, vous remerciez intérieurement cette grande perche de Lieutenant Butler de sa démarche, mais vous vous demandez pourquoi vous n'avez pas simplement pris vous-même l'initiative de vous retirer. Peut-être étiez-vous impressionné par le sombre tableau qui se tramait devant vous, ou bien par la présence dans une même pièce de tous les officiers qui tirent les ficelles du camp.

Toujours est-il que vous n'êtes pas mécontent de retrouver l'air chaud et poussiéreux du camp, ainsi que les piailllements aigus des enfants Montagnards, absorbés par des jeux de leur âge.

Allez au **83**.

### 356

Vous ne laissez pas à votre agresseur une deuxième chance. Votre première balle le touche et il chute lourdement dans de larges feuilles. Les strikers loyaux se précipitent au point de chute et



brûlent plusieurs cartouches à bout portant. Peu importe si c'est votre balle, sa chute ou les balles des strikers qui l'ont tué, Morrow vous confirme que l'agresseur n'est plus de ce monde, et qu'il appartenait bien à la section transfuge de la 4<sup>ème</sup> Compagnie.

Vous vous remettez de vos émotions, et votre Compagnie reprend sa marche en avant, en respectant les consignes de prudence

Vous vous gardez cette fois de vous faire remarquer, et gagnez le **100**.

### 357

Vos deux sections se déplacent en ordre de bataille, devancées et flanquées par des éclaireurs. Cependant, il a fallu attendre les trainards et vous avez perdu un temps précieux.

Lorsque vous arrivez sur les lieux de la bataille, seules quelques escarmouches subsistent, pendant qu'une nappe de fumée stagne entre les troncs élancés et la voûte végétale. Les corps qui jonchent le sol, les écorces déchiquetées sont autant de séquelles témoignant de la dureté des combats. Votre Compagnie aide à regrouper les prisonniers et soigner les blessés, mais ça ne suffit pas à regagner les faveurs de Daniel, bien décidé à vous faire payer le retard de vos hommes, sans lesquels la bataille a été plus rude que prévue.

Comble de la déception ; Kovco et Teeter son sinistre acolyte ne comptent ni parmi les cadavres, ni parmi les prisonniers. Au grand désespoir des bérets verts loyaux, les Américains à la tête de la rébellion se sont échappés, ce qui fait de cette bataille une victoire peu utile.

Allez au **168**.

### 358

Lorsque vous pénétrez dans le bunker surprotégé des communications, la première chose que vous remarquez est la fraîcheur ambiante, à grand renfort de climatiseurs, contrastant brutalement avec l'atmosphère encore chaude de l'extérieur malgré le soir. Puis l'odeur âcre de la sueur vient chatouiller vos narines, signe de la longue présence du Sergent Collins dans cet endroit cloisonné. Ce dernier, arcbuté sur un tableau de réglage, se retourne pour vous accueillir comme il se doit. Son physique de jeune intellectuel est atypique pour les bérets verts : un nez proéminent qui supporte des lunettes épaisses, une peau blanche qui ne supporte pas le soleil, et un goût immodéré pour les chewing gums, qu'il mâchouille à longueur de journée.

« - Dis-moi, quel bon vent t'amène ? interroge le Sergent-radio d'un ton badin.

- Je suis venu comme ça, hésitez-vous. »

En fait, tout dépend de ce qui vous taraude l'esprit. Si votre feuille d'aventures contient le terme <Survivants>, ajoutez 202 au code dont vous disposez et rendez-vous à ce nouveau numéro. Dans le cas contraire, rejoignez le **476**.

### 359

Pendant que Dam éclaire devant lui, vous détectez des mouvements sur les côtés, à travers des embrasures pratiquées dans le mur. Cet endroit flaire le piège à plein nez, et si des assaillants vous observent de l'autre côté de la paroi, c'est que vous vous dirigez droit vers une embuscade.

Pris de panique, vous prenez Dam par le bras et lui enjoignez de rebrousser chemin, ce qu'il fait sans se faire prier. Vous bousculez les strikers qui vous suivaient anxieux, jusqu'à expulser tout le monde vers l'air frais de l'extérieur.

Aux premières lueurs du jour, vous prenez le temps de contourner les ruines, pour atteindre la jungle par un sentier détourné.

La matinée vous réserve une longue marche pour vos hommes, mais votre fatigue est atténuée par la satisfaction de laisser le temple maudit derrière vous (**51**).

### 360

Dissimulant mal son appréhension, Morrow le surfeur blond ne tarde pas à se confier à vous.

« - Je le sens pas bien ce coup là. On va au Cambodge sans autorisation, et sans soutien. S'il nous arrive une tuile là-bas, et qu'on demande l'aviation, le Capitaine Daniel sera tellement fou de rage de découvrir où on est, qu'il nous laissera crever.

- Arrête, pour une fois qu'on va passer par là où les Viets ne nous attendent pas, et qu'on va peut-être pouvoir leur donner la leçon qu'ils méritent.

- On a pas besoin de ça. Notre boulot est assez risqué comme ça.

- Si on veut pas qu'il le devienne davantage, il faut frapper les Viets là où ça fait mal. Il faut les affaiblir, avant qu'ils ne s'approprient toute la région.

- Mouais. »

L'argument semble avoir fait mouche chez le jeune Sergent qui boucle son volumineux paquetage. Puis, après un instant de réflexion, votre fougueux adjoint s'épanche sans retenue :

- « On risque notre peau, merde. A l'heure actuelle, il n'y a que ça qui compte. Laisse tomber la morale, la politique, le communisme, le capitalisme, ... Moi je veux pouvoir resurfer un jour, c'est ça qui compte ! »

Vous ne bronchez pas, car le jeune Sergent est coutumier de ce type d'exutoire, avant une patrouille. Vous savez par expérience qu'il ne perdra pas ses nerfs sur le terrain.

Ressassant le laïus de Morrow, et pris par des crises d'angoisse passagères, vous peinez à trouver le sommeil. Allez au **17**.

### 361

Pas grand chose ne se passe dans ce lieu de perdition, en plein après-midi. Attablé à quelques mètres de vous, l'antipathique Sergent Teeter, adjoint de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, semble s'endormir devant une bouteille d'alcool fort. A ce moment de la journée, ce lieu de rassemblement qui rime le soir avec convivialité, n'est qu'un repaire de pochards tristes et esseulés. Quoiqu'il en soit, l'idée d'égayer l'endroit en vous épanchant auprès de Teeter ne vous effleure pas, car l'homme à la tête de bouledogue est pour vous aussi sympathique qu'une porte de prison.

En milieu d'après-midi, le supérieur de Teeter, le séduisant Sergent-Chef Kovco fait irruption, et rapporte que la 3<sup>ème</sup> Compagnie est de retour de patrouille.

Allez-vous prendre la suite des deux conseillers américains de la 4<sup>ème</sup> Compagnie (**59**), ou ne pas vous laisser entraîner, et rester devant votre cannette de bière qui n'a pas bougé depuis de longues minutes (**430**) ?

### 362

Jugeant que la bande sonore de l'embuscade de Mars 1968 n'apporterait rien de nouveau hormis des cris de détresse, vous déclinez la proposition de Collins, qui vous jette un regard surpris, par-dessus les montures de ses lunettes.

Concernant le crime à l'arme blanche, vous n'avez pas vraiment de piste pour démasquer le meurtrier qui rôde dans le camp. Le Montagnard qui a été tué lâchement le 30 Avril 1969 appartenait à la 4<sup>ème</sup> Compagnie. Celui qui est mystérieusement tombé dans la jungle, 3 jours plus tôt, le 27 Avril, atteint par une balle 'silencieuse', lors d'une embuscade visiblement ciblée, faisait partie d'une patrouille menée par la 3<sup>ème</sup> Compagnie.

Sans trop savoir pourquoi, vous demandez à Collins de pouvoir compulsurer les fiches de l'ensemble des pensionnaires du camp.

Allez-vous commencer par la 2<sup>ème</sup> Compagnie (**292**), la 3<sup>ème</sup> (**435**) ou la 4<sup>ème</sup> (**93**) ?

### 363

Vous vous séparez de Morrow et Aguilar, qui jugent plus utile d'être au milieu de leurs strikers pour les encourager à défendre le périmètre extérieur.

Une fois dans le périmètre intérieur, vous trouvez très vite votre place dans une position de mortier semi-enterrée et ceinte de sacs de sable. La pièce est servie par deux Nungs nerveux et vous

en prenez le commandement. Autour de vous, un obus au phosphore vient de tomber sur un bâtiment du périmètre extérieur. L'édifice est aussitôt impitoyablement rongé par les flammes orangées, et l'air s'emplit de l'odeur âcre de la chair brûlée, qui se mêle à celle de la poudre. Les cris de douleur, les appels à l'aide ont également un impact sur le moral des deux Nungs qui vous regardent d'un air effrayé, attendant de vous un ordre.

Allez-vous participer à la riposte sans tenir compte de la tragédie qui se joue (77), ou laisser les servants faire leur métier, tandis que vous vous répondez aux cris de détresse (482) ?

### 364

Plusieurs faits concordants vous portent à croire que le Sergent Tharp, chef malheureux de la patrouille sanglante du 5 Mars 1968, est toujours en vie. Un témoin, membre de son équipe, l'a vu échapper à une grenade et parvenir à se dissimuler. Un prisonnier Nord-vietnamien vous a confié qu'une tribu sauvage hantait la jungle entre le camp et la frontière cambodgienne, et serait donc susceptible de le prendre sous son aile. Enfin, vous avez découvert que la cote 175 est le centre de gravité des bassesses qui se trament dans la jungle, l'objectif pour lequel la compagnie de Tharp est tombée dans une embuscade. C'est donc là-bas qu'il faut commencer à enquêter. Cette cote étant en territoire cambodgien, vous comptez vous focaliser sur le Sud de cette zone, limite septentrionale du Sud-Vietnam.

Lors d'une fraîche soirée, après un dîner copieux, vous prenez à part le Capitaine Daniel, de bonne humeur et disposé à vous écouter. Vous lui exposez votre point de vue, et à force d'étayer votre argumentaire, parvenez à capter son attention. En effet, le cas du Sergent-chef Tharp a profondément marqué le Capitaine aux tempes grisonnantes. Proche de ses hommes, Daniel est prêt à tous les efforts pour rapatrier ceux-ci, s'il existe la moindre chance – même infime – que l'un d'eux soit encore en vie.

Finalement, votre supérieur se laisse convaincre du bien-fondé d'une action à mener, et vous donne son feu vert pour une expédition avec une équipe réduite, simplement « pour voir ce qu'il en est ». Il précise : « Ne déconne pas. Tu as mon accord mais je ne veux pas de grabuge ; tu fais juste de la reconnaissance pour voir si tu peux nouer des contacts avec ces indigènes, et s'il y a des traces de Tharp, c'est tout. »

L'opération est planifiée pour le lendemain, dans la nuit, mais, le soir même, vous préparez minutieusement le profil de votre équipe. Morrow, votre assistant surfeur sera bien sûr de la partie ; il aura la lourde tâche de supporter la radio sur ses épaules. Dam l'éclaireur, qui est dans la jungle comme un poisson dans l'eau, sera également un précieux atout. Enfin, vous recrutez Tho le jeune Montagnard, dont les talents d'interprète risquent de vous être fort utiles.

Après une nuit reposante, et une journée volontairement allégée en activité, c'est le grand soir. C'est peu dire que la météo ne vous est pas favorable car, juste avant la tombée de la nuit, le ciel se charge de nuages sombres, et les précipitations ne tardent pas. Lorsque vous quittez le camp avec votre barda et flanqué de vos trois frères d'armes, c'est une pluie diluvienne qui vous accueille, tambourinant sur les toits en tôle ondulée. En passant sous l'écriteau de la porte principale du périmètre extérieur, les sentinelles de faction vous regardent vous éloigner avec empathie. Très vite, dans l'obscurité, et noyé sous des rideaux de pluie, le camp disparaît de votre vue. Vous réalisez alors que vous ne distinguez pas à 10 mètres.

A l'intérieur de la jungle, c'est encore pire ; le grondement de la pluie sur la voûte végétale résonne comme dans la nef d'une cathédrale, et l'eau ruissèle de façon continue par les rares trouées de la canopée. Vous marchez droit vers le Nord, à une allure lente.

Choisissez-vous de faire route aux côtés de Dam (10), Morrow (469) ou Tho (373) ?

### 365

Chacun vide ses chargeurs sans compter, tirant plus ou moins au jugé dans la nuit, et pensant que votre seul volume de feu suffira à dissuader les Nord-Vietnamiens d'aller plus loin.

Comme le bruit court que les choses se gâtent de votre côté du camp, les strikers de votre Compagnie se joignent peu à peu à vous, dont Dam l'éclaireur et Tho l'interprète. Ces deux là occupent chacun une extrémité de votre muret qui s'étend sur une dizaine de mètres, et espacé avec d'autres parapets similaires au vôtre.

Au fur et à mesure que la bataille se développe, Morrow et ses voisins tiennent bon au milieu, mais vous remarquez que Dam et Tho semblent en difficulté, chacun à sa manière. Le premier demande du soutien, semblant débordé, tandis que le deuxième perd son sang-froid, vidant nerveusement ses chargeurs sans même viser.

Allez-vous vous porter au secours de Dam (460) ou Tho (193) ?

### 366

Si vous avez des raisons de penser que le Sergent-chef Tharp, l'infortuné Commandant de la « patrouille sanglante » du 5 Mars 1968, est toujours en vie, vous pourrez peut-être convaincre vos supérieurs d'organiser une expédition punitive au cœur de la forteresse qui le détient.

Pour y parvenir, le premier jalon est de disposer sur votre feuille d'aventures des indices {Coordonnées}, {Révélation} et {Tharp}. Alors, ajoutez les codes apposés aux trois indices et rendez-vous au numéro qui constitue le résultat.

Si ce n'est pas le cas, il vous faut tenter un autre angle d'attaque, en revenant au numéro précédent.

### 367

Vous vous redressez pour mieux appréhender vos cibles et, tel un possédé, vous ouvrez le feu en direction du moindre mouvement dans la nuit. Mais vos chances de toucher des ennemis sont minces, et, comme vous vous exposez dangereusement, votre marge d'erreur est minime...

Possédez-vous le talent <Tireur d'élite> (120) ou non (441) ?

### 368

Vous prétendez être pressé, et ajoutez avec un sourire fabriqué que ce sera un plaisir pour vous de remettre cette conversation à plus tard.

Mais, le « plus tard » arriva plus tôt que prévu.

La nuit même, alors que vous vous déplacez en direction des sanitaires, pour répondre à un besoin naturel, guidé par la lueur des étoiles et une lampe torche discrète, vous tombez à nouveau sur la silhouette athlétique du Sergent-chef Bandonill, en train d'enjambrer une tranchée déserte. L'étonnement se peint sur vos deux visages et vous déclarez le plus naturellement du monde :

« - Je vais aux chiottes, et toi qu'est-ce que tu fais ?

- Je vérifie que les heures de garde sont bien respectées, répond le Sergent-chef afro-américain après un moment d'hésitation. »

Vous songez que c'est précisément le rôle des deux Américains de garde d'organiser les rondes des strikers, et que Bandonill n'en fait pas partie cette semaine. Vous vous séparez donc de votre homologue avec l'impression étrange que ce dernier vous épie, ou du moins manigance quelque chose.

Allez au 447.

### 369

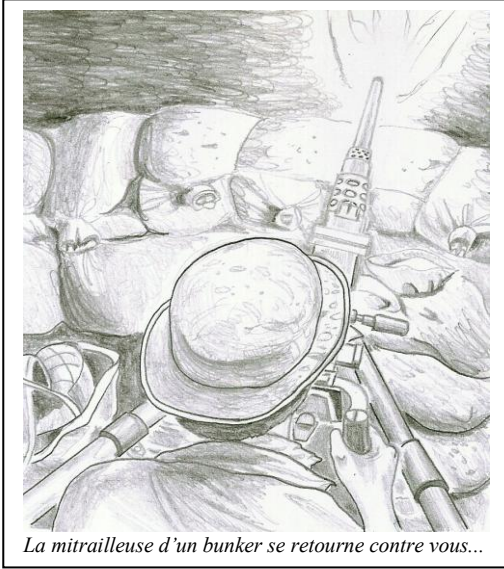
Vous entraînez votre adversaire au sol. N'excluant pas la possibilité que Kovco puisse faire usage de son arme dans un moment de folie, votre priorité est de le désarmer, d'un coup sec sur son poignet, avant de le neutraliser proprement avec une clé de bras. La majorité des strikers applaudit, pensant avoir assisté à un spectacle de bonne facture : une leçon improvisée d'auto-défense pour impressionner les Montagnards. Mais le ton change lorsque Morrow le surfeur se rue sur Kovco et l'insulte copieusement. Cette fois, le doute n'est plus permis ; constatant que ce n'est finalement pas

un simulacre de pugilat, les strikers de la 4<sup>ème</sup> Compagnie se dévisagent d'un air interrogatif, puis se décident à s'interposer entre Kovco et vous.

Le Lieutenant Butler qui passait par là est informé que le Sergent-chef à la fine moustache a dégainé son arme de poing. L'officier de grande taille prend alors les choses en main et impose le retour au calme (442).

### 370

Après une fusillade nourrie, vous pouvez enfin profiter d'une accalmie passagère pour faire le décompte des morts et des blessés avec Morrow. Leusink, le Sergent-Chef de la 2<sup>ème</sup> Compagnie se joint à vous essoufflé et y va de son commentaire : « Ben je suis surpris les gars, les strikers se battent plutôt bien, et ils ont rien cédé. Par contre les LLDB je les ai pas vus de toute la bataille, ces petits lâcheurs ! Heureusement que les strikers se débrouillent très bien sans eux. »



*La mitrailleuse d'un bunker se retourne contre vous...*

au 22.

Comme pour contredire ce vieux baroudeur de Leusink, un des bunkers d'angle entre littéralement en éruption et déverse son feu meurtrier... sur des strikers d'une autre Compagnie en contrebas...

Il s'ensuit un mouvement de panique que vous observez de loin, impuissant, pendant que Leusink éructe : « Oh putain ! Oh putain ! »

Est-ce des strikers qui se sont retournés contre vous ? La position est-elle tombée aux mains des Nord-Vietnamiens ? Ont-ils pour cela bénéficié d'une complicité à l'intérieur du camp ? Peu importe... La priorité du moment est de neutraliser cette tête de pont ennemie au plus vite, avant que tout ce côté du camp ne soit investi.

Si vous possédez le terme {Claymore} sur votre feuille d'aventures, ajoutez 120 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro résultant. Si ce n'est pas le cas, allez

### 371

Votre baraquement, au confort très spartiate, est une structure en bois de 6 mètres sur 18, recouverte de tôle ondulée, construite avec des matériaux récupérés. Chaque pièce, constituée d'un lit et d'un rangement sommaire fabriqué à partir de caisses de munitions démembrées, est délimitée par des cloisons en contreplaqué qui ne confèrent que peu d'intimité.

Une fois allongé sur votre matelas, tout en fixant le plafond en planches de bois mal dégrossies, vous songez à trois axes de réflexion possibles :

- ✓ S'efforcer de démasquer le traître évoqué par le Capitaine Daniel l'instant d'avant (20).
- ✓ Commencer par le début, c'est-à-dire enquêter sur la première embuscade qui a dégénéré en bataille rangée et qui a endeuillé le camp, le 5 Mars 1968 (410).
- ✓ Imaginer un complot ourdi par une autorité supérieure dont les meurtres et embuscades récentes ne seraient que la face émergée de l'iceberg (424).

### 372

Midi. Le moment pour faire une pause est propice. En effet, la période entre 12h00 et 14h00 est également une période de repos pour les Nord-Vietnamiens ; ils stoppent toute activité et établissent un périmètre de sécurité en postant des sentinelles. L'ennemi est donc particulièrement vigilant pendant cette période, et beaucoup plus difficile à prendre en défaut. Les bérets verts s'adaptent donc à leurs adversaires en les imitant.

Une petite clairière sera l'endroit idoine pour la pause roborative. Après s'être assuré qu'aucun piège ne jonchait le sol, les strikers délimitent une étendue circulaire qui permettra à la majorité de s'avachir par terre, pendant que des sentinelles désignées guetteront tous les angles d'approches possibles.

Au-delà des hévéas, on devine le sol qui monte en pente douce, annonçant la silhouette menaçante de la côte 175. Vous avez en quelque sorte franchi le Rubicon ; impossible de faire demi-tour, et, en dépassant la frontière cambodgienne, vous avez pris une décision qui peut s'avérer lourde de conséquence. De plus, vous craignez que votre stratagème ne soit découvert, car la topographie qui vous fait face n'est pas courante dans la région, et peut mettre la puce à l'oreille à certains.

Après avoir avalé vos rations de combat et somnolé quelques instants, vous vous redressez, donnant ainsi le signal du départ pour l'ensemble de la Compagnie.

Cette fois allez-vous vous positionner en tête de gondole (226), prenant la place du *pointman*, ou bien, comme à l'accoutumée, juste derrière les éclaireurs Nung (25), ou, enfin, à l'arrière, aux côtés de Khoat le Sergent LLDB (184).

### 373

Tho s'est placé en bout de file, fixant régulièrement la voûte végétale d'un air inquiet, comme si elle allait s'effondrer sous les coups répétés de la pluie drue. Se tenant les coudes dans son espèce de parka en camouflage tigré, il se penche vers vous pour vous murmurer : « La météo est trop mauvaise, on aurait dû partir autre jour. » Tout aussi préoccupé que le jeune interprète à la frange d'écolier, vous ne pouvez qu'acquiescer. Tharp est porté disparu depuis plus de quinze mois maintenant ; sa localisation aurait pu attendre une journée ou deux...

Gagnez le 257.

### 374

Malgré toute sa bonne volonté, Leusink, fort de son expérience, reste à distance par rapport à vous. En effet, vous devez non seulement affronter le canon destructeur de la mitrailleuse de 12,7 mm du bunker, mais également quantité de fusils d'assaut de moindre calibre ; tous ont maintenant repéré votre stratagème hardi et vous prennent pour cible dans la pénombre. Vous vous abritez derrière des piles de planche, abri précaire qui ne résistera pas longtemps. En attendant, les balles martèlent votre environnement dans un bruit sourd et effrayant, vous arrosant au passage de poussière et de copeaux.

Des barils remplis de terre vous tendent les bras à une dizaine de mètres. Vous n'avez pas le choix ; il faut atteindre ce nouvel emplacement.

Etes-vous blessé (votre feuille d'aventure contient le mot {blessé}) (303) ou non (481) ?

### 375

Ayant un dernier mouvement de recul avant votre mise à mort, vos mains tombent sur une de vos poches pectorales. Plus boursoufflée que d'habitude, elle contient les 125 Dollars que vous aviez remportés de haute lutte. Vous vous en saisissez avant que Tho ne presse la détente et les brandissez au nez de votre agresseur. Dans une sortie improvisée, comme si vous cherchiez à gagner la moindre seconde de vie, vous rugissez : « Pourquoi tu fais ça ? Tu veux du fric ? C'est ça ? Tiens, prend tout ! » Liant le geste à la parole, vous profitez de cette diversion pour envoyer valser les

billets sur le visage de Tho. Le temps que les billets retombent, et que votre agresseur hésite à les ramasser pendant une fraction de seconde, vous avez disparu de son champ de vision.

Vous vous êtes lancé dans une fuite éperdue, et votre avance dans la jungle n'est pour le moment que de quelques mètres (302).

### 376

Tout-à-coup, l'affrontement change de tournure ; sans prévenir, une explosion sèche déchire l'intérieur de la casemate ennemie. Puis une deuxième déflagration finit le travail, exactement au même endroit que la première. Cette fois, parmi le tumulte des combats, vous avez entendu le « blop » caractéristique du lance-grenade M-79, derrière vous. En effet, derrière les baraquements en flammes se découpe la silhouette de Leusink, accroupi, endossant le rôle du sauveur improbable. Avec sang froid, ce dernier a profité du fait que vous monopolisiez l'attention du bunker hostile, pour s'exposer et prendre le temps d'ajuster les Nord-Vietnamiens au M-79.

Comme si votre diversion avait été pensée et planifiée, il vous interpelle : « C'est bon ! Tu peux revenir maintenant. Bien joué ! »

Vous vous relevez, mais, au moment où vous pensiez que le pire était passé, un groupe d'hommes fond sur vous, baïonnette au canon ! (129)

### 377

Le ciel se couvre d'une chape de nuages menaçants, ce qui apporte un peu de fraîcheur. Morrow le surfeur, à vos côtés, affiche un air maussade. Il est resté peu loquace, tout comme les deux acolytes qui vous suivent. Dam l'éclaireur a mis sa bonne humeur de côté, et Tho, l'interprète, habituellement facétieux, s'est subitement renfrogné, comme s'il partait en mission de combat. Chacun d'entre vous quatre possède son arme chargée. Vous avez tenu à prendre cette précaution, même si vous vous imaginez avec peine ouvrir le feu contre le Sergent-chef Kovco, au milieu de ses hommes.

En peu de temps, vous retrouvez la trace de Kovco, stationnant devant les baraquements de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, pendant que ses hommes se rassemblent. Il ne s'attend pas à votre visite, à en juger par sa posture parfaitement détendue.

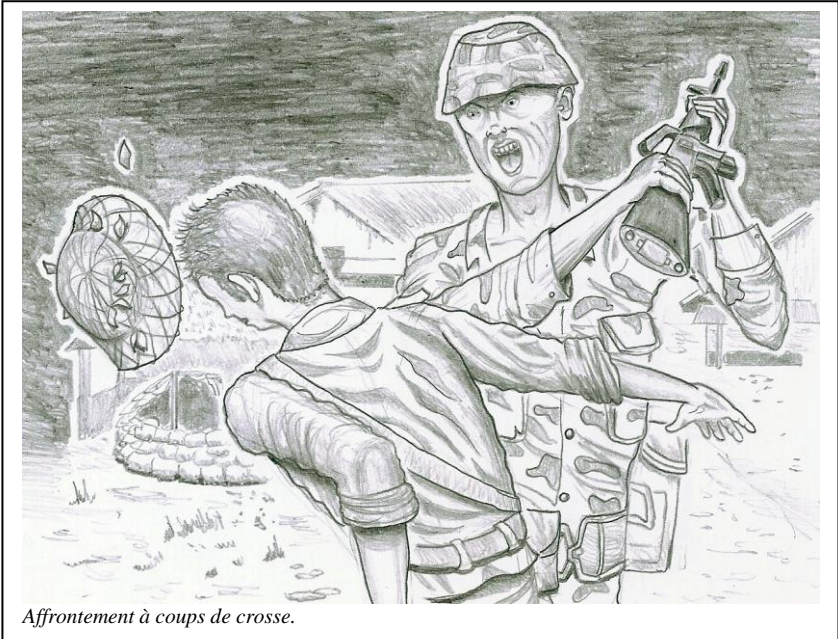
Allez-vous faire passer Tho et Dam devant, de telle sorte qu'ils se positionneront derrière Kovco lorsque vous le questionnerez (227), ou préférez-vous que les deux asiatiques restent en retrait, à la suite de Morrow et vous (53).

### 378

Vous vous retrouvez tous deux au sol. Se comportant comme s'il était possédé, face à un ennemi mortel, Kovco fait preuve d'une rage peu commune. En se débattant dans la poussière avec toute son énergie, il parvient à diriger le canon de son arme vers vous, et un coup de feu claque. Morrow qui tentait de vous séparer, est alors rejoint par une meute de strikers, décidés à mettre un terme à ce qui n'était pour eux au début qu'une mauvaise plaisanterie.

Tandis que Kovco est maîtrisé par quatre Montagnards, du sang s'écoule d'un de vos bras. La balle a traversé la chair et vous laissera une cicatrice pour le restant de vos jours. Cela aurait pu être pire, mais notez toutefois {blessé} sur votre feuille d'aventure.

Vous êtes emmené à l'infirmerie, tandis que Kovco le fauteur de troubles est escorté *manu militari* par le Lieutenant Butler et ses sbires, et va devoir s'expliquer (442).



*Affrontement à coups de crosse.*

Vous vous jetez sur le premier venu et lui assénez plusieurs coups au visage qui le font chavirer. Mais, autour de vous, les Nord-Vietnamiens rescapés de vos premières rafales assistent effarés à votre action, et, dans l'instant qui suit, vous mitraillent à bout portant.

Votre aventure est arrivée à son terme.

### 380

Le ton du Capitaine est grave mais très respectueux à votre égard. Il évoque notamment cette sacoche anodine, incrustée d'une odeur pestilentielle et renfermant de nombreux documents rédigés en vietnamien. Les LLDB l'ont analysée, et, très vite, son contenu est remonté haut, très haut. Il est remonté aux huiles de Saïgon qui y ont extrait une liste de contacts impliqués dans un tentaculaire trafic de drogue, sapant le moral des troupes alliées, et prenant sa source à la frontière cambodgienne. Sur cette liste figurent des gradés Sud-vietnamiens, mais également des complices américains.

Mais le Capitaine Daniel a également une pensée pour vos hommes qui ont laissé leur vie dans cette expédition hasardeuse, dont Morrow : « Ca vous a coûté cher cette sacoche. Même si vous semblez bien vous remettre physiquement, on comprend que vous ayez besoin de plus de repos psychologique », et conclut par une note positive : « En tout cas mon vieux, je sais pas comment vous avez fait, mais vos exploits vont vous mener très loin ! »

Le Capitaine Daniel prend congé de vous, mais le Lieutenant Butler reste à vos côtés et, une fois son supérieur parti, se confie à vous d'un air pincé : « Grâce à vous et à vos indications, on a pu reconstituer le fil des événements ; une quelconque tribu sauvage dont l'existence nous avait échappé, et qui niche je ne sais où, utilise ce temple d'une ancienne civilisation pour des cérémonies qui ressemblent à des offrandes, ou quelque chose du genre. En tout cas, il existe un 'contentieux' – je dirais – entre cette tribu et les Nord-Vietnamiens. Cette tribu est comme une épine dans le pied des Nord-Vietnamiens, et gêne leurs déplacements en tuant leurs hommes quand ils en ont



l'occasion, et réciproquement. Parmi les Nord-Vietnamiens qui sont tombés entre les mains de ces primitifs, et qui ont dû être jetés dans le puits que vous avez décrit, il a dû y figurer un gradé ou *a minima* un messenger qui détenait les informations sensibles que vous nous avez ramenées par le plus grand des hasards. Les Nord-Vietnamiens étaient parfaitement conscients de cela, c'est pourquoi ils ont envoyé un commando de sapeurs sensé expliquer la disparition du messenger, le localiser, et si possible récupérer le précieux sésame. Les Nord-Vietnamiens avaient un coup d'avance car ils connaissaient la position du temple, et ce qui s'y passait occasionnellement, par contre, ils en ignoraient les pièges retors que vous nous avez décrits. Tho, l'interprète de votre Compagnie, était à leur solde. Il était donc parfaitement renseigné sur les enjeux de cette sacoche. Il a dû surveiller votre sortie du temple, s'apercevoir que vous portiez quelque chose qui ressemblait à cette sacoche, d'où sa féroce volonté de vous arrêter coûte que coûte. En outre, il n'a pas pris le risque de vous abattre à distance, car sa fiche indique une forte myopie. »

Encore abasourdi par ce que vous venez d'entendre, vous glanez une des trois récompenses suprêmes de cette aventure : SUCCES2. Félicitations !

### 381

La pièce est de forme oblongue, avec un plancher dallé, qui jure avec le sol fruste que vous avez foulé jusque là. Deux torches plantées dans le mur de part et d'autre de l'entrée se consomment doucement et éclairent la pièce d'une lumière vacillante, preuve que les lieux ne sont pas totalement désertés.

Il règne dans cette salle une ambiance lugubre. L'odeur pestilentielle se fait très forte et vous reconnaissez la senteur caractéristique de la mort ; un mélange de gaz et de fromage en décomposition. Vous hésitez longuement avant d'engager quiconque dans ce qui sent la souricière à plein nez. Le faisceau rouge de votre lampe coudée parcourt lentement les parois, à la recherche d'un danger sous forme de mécanisme. Les murs sont faits de pierres de taille imposante. Une araignée à l'abdomen rebondi est surprise par la lumière, et court se réfugier dans un interstice. Le plafond est constitué des mêmes dalles que le sol. A l'autre bout de la salle, votre rai de lumière rouge révèle une lourde porte de bois sertie de métal, à une quinzaine de mètres. Mais, devant elle, à hauteur d'homme, flotte un lourd rondin menaçant, à l'horizontal, garni de pics acérés et maintenu au plafond par une épaisse corde.

Pendant que vous scrutez attentivement les lieux, Morrow craque : « Ca sent la merde, ça sent la merde ! On a rien à foutre ici, rien à gagner ; cassons-nous. » « Ici danger. » confirme Dam l'éclaireur d'une voix chevrotante. Devant la fébrilité de vos hommes, vous réfléchissez à haute voix :

« - Visiblement les Viets connaissaient l'existence de cet édifice, mais pas assez. Ils sont venus délibérément braver ces dangers, ils sont venus faire quelque chose ici, et c'est ce qui m'intrigue. On ne vient pas dans un tel endroit pour le plaisir d'une visite. Il y a une bonne couche de poussière fraîche, qui a recouvert leurs empreintes, donc je sens que le tremblement de terre qu'on a entendu tout à l'heure venait d'ici.

- Et alors, raison de plus pour qu'on se casse, martèle Morrow. On s'en fout de ce que sont venus chercher les Viets. Un trésor ? Qu'est-ce que ça peut nous faire si on doit crever avant ! »

Tho l'interprète, malgré son jeune âge fait alors montre d'une détermination qui vous surprend :

- « Nous sommes venus jusques ici pas pour rien. Les Viets sont venus ici et n'ont pas disparu. Nous sommes venus pour prisonniers. Je vous conseille de juste vérifier si les corps des Viets sont derrière la porte en face. » Et, pour joindre le geste à la parole, il s'engage dans la pièce et pose le pied sur une vaste dalle.

Vous vous résignez à suivre le courageux Montagnard, bientôt également suivi à contrecœur par Dam, puis Morrow, en dernière position. Comme le surfeur soupire ostensiblement, vous tentez de le calmer en lui promettant que, quelque soit le résultat de ce que vous trouverez derrière la porte à l'autre bout, vous rebrousserez chemin ensuite.

Revenant vers Tho qui a pris les devants, allez-vous lui demander instamment de traverser la salle par le centre (73), ou de longer un des bords (397) ?

### 382

Votre index est crispé sur la détente de votre arme lorsque le RTO vous tend le combiné. Vous délaïssez la ligne de palmiers qui vous fait face, le temps d'écouter le message du Lieutenant Butler, pantelant, et oubliant pour une fois son langage châtié : « Ca c'est pas trop mal passé. On s'est fait repérer mais on a eu le temps de leur faire mal. Là on dégage en bon ordre, et de ce que je sais, aucune troupe ennemie ne se dirige vers votre Compagnie. »

Au moment où vous alliez raccrocher, le Lieutenant essoufflé continue : « Attendez ! Avant de déclencher l'opération, les SOG ont discrètement croisé une poignée d'éclaireurs ennemis, en direction du Sud, vers vous, mais un peu plus à l'Est. » D'un ton péremptoire, Butler vous souffle : « Interceptez les pendant que vous êtes sur zone. Profitez de votre avantage ; vous savez où ils sont alors qu'ils ignorent tout de votre présence. »

Pensant passer un après-midi relativement calme, vous grogmez : « Fait chier ». Seul un petit groupe d'hommes peut se déplacer assez vite et furtivement pour accomplir cette mission. Vous n'imaginez pas un instant demander à vos strikers de prendre des risques tout en restant planté ici. Donc, vous prenez vous même la tête de l'expédition, confiant la responsabilité de la Compagnie à Khoat le LLDB, resté très en retrait jusque là.

Pour vous accompagner, vous sélectionnez les trois hommes en qui vous avez le plus confiance : Morrow votre inséparable assistant, Dam le *pointman*, pour qui la jungle n'a plus de secrets, et Tho le jeune et sémillant interprète, et combattant émérite.

Le groupe de quatre hommes que vous constituez s'enfonce dans la jungle ombrageuse, en direction de l'Est. Progressant vite et bruyamment au début, au rythme des coups de machette de Dam le Nung, votre allure ne tarde pas à infléchir, privilégiant la discrétion.

Tous vos sens sont en alerte, et, au bout d'un moment, vous remarquez que les bruits d'animaux se font plus rares. Puis les feuillages se raréfient également, vous permettant même d'apercevoir le ciel sans nuage. Dirigez-vous prudemment vers le 451.

### 383

Devant une telle confusion, vous restez perplexe. Morrow le surfeur, lui, ne cache pas ses craintes : « On se casse, on se casse, je sais pas ce qu'il y a dans ce truc, mais on aurait dit qu'il allait s'écrouler. » Dam ne laisse transparaître aucune émotion, et c'est Tho l'interprète, étrangement en retrait depuis votre chasse à l'homme, qui réagit cette fois, et vous pousse à agir : « Il doit y avoir des blessés Nord-Vietnamiens là-dedans. On est venu pour ça, non ? Je pense qu'il faut aller voir s'il n'y a pas des prisonniers à faire. »

Tout bien considéré, votre entraînement de béret vert vous revient à l'esprit, et vous avez été formé pour traquer l'ennemi là où il est. Lorsque vous vous approchez de la cavité, Morrow saisit le sens de votre décision et bougonne pour la forme : « Oh non, ça sent la chausse-trape à plein nez votre truc. Passez devant, moi je couvre vos arrières. »

Avant de pénétrer dans l'ancre qui laisse échapper un courant d'air froid et humide, vous contactez avec votre talkie-walkie la radio portative de Khoat le LLDB : « C'est le bordel ici. On est tombé sur un vieux temple, dans lequel seraient coincées des espèces de sapeurs Viets. On explore le temple pour récupérer des prisonniers. » Votre homologue Sud-vietnamien semble partagé entre incrédulité et admiration et se contente d'un : « Ok, vous faites bien. *Over.* »

Courageusement, Dam s'introduit le premier dans l'édifice en pierres anciennes. Vous le suivez à distance respectable, pour ne pas qu'un piège explosif vous happe tous les deux. D'emblée une forte odeur d'excrément emplit désagréablement vos narines, et provoque de nouveaux grommellements de Morrow. Le couloir étroit éclairé par la lumière rouge de votre lampe coudée se

scinde bientôt en deux. Rien ne distingue les deux chemins, si ce n'est une trace de sang et des bruits étouffés ressemblant à des râles, provenant du couloir de gauche.

Indiquez-vous à Dam de prendre à droite (109) ou à gauche (19) ?

### 384

Vos balles ralentissent le sapeur torse-nu, mais ce dernier, clopin-clopant, a pu déceler d'où venait votre tir, et vous adresse sauvagement une rafale de kalachnikov. Vous perdez connaissance, en attendant un sort beaucoup plus radical...

Votre aventure prend fin tragiquement.

### 385

Soudain, étouffé par le bruit des combats, un ronronnement lent, souverain, vous parvient ; la délivrance venue du ciel. En pleine nuit, la flèche de feu du périmètre intérieur a joué pleinement son rôle en indiquant à l'aviation, depuis le sol, la direction de la menace principale.

Ce ronronnement qui vous est familier, est celui d'un vieil avion à moteur, le C-47, dont la lenteur lui confère une précision redoutable. L'appareil a été équipé de plusieurs mitrailleuses Gatling sur le sabord, ce qui lui permet de cibler un point fixe en se penchant et en décrivant des circonvolutions à haute altitude autour de ce point. Les forces américaines lui ont donné le sobriquet de « *Puff the magic dragon* ».

Le feu d'artifice commence par une sonorité douce, musicale, légèrement aigüe et presque agréable à vos oreilles, au fur et à mesure que des traits rouges discontinus descendent du ciel. Quelques instant après, le son se transforme en un effroyable marteau piqueur qui vient hacher la terre à quelques centaines de mètres de vous.

Ce ballet infernal se poursuit pendant de longues minutes, faisant peu à peu taire les autres bruits de l'affrontement. Lorsque l'appareil quitte le champ de bataille et que son ronronnement disparaît, les seuls sons qui subsistent sont les cris des blessés et le crépitement des flammes qui lèchent certains bâtiments du camp.

C'est l'heure du bilan de l'affrontement (121).

### 386

Tout-à-coup, passant au loin devant la lumière dansante des flammes, vous distinguez avec effroi trois silhouettes qui enjambent la tranchée du périmètre intérieur. Ils sont torse nu, munis d'armes automatiques et d'imposants sacs à dos pèsent sur leurs épaules. Cela ne ressemble pas aux équipements des vôtres. De plus, vu la direction qu'ils prennent, et leur attitude furtive, le doute n'est pas permis ; ce sont des sapeurs ennemis, probablement chargés de répandre leurs sacs remplis d'explosifs au cœur du camp. Toute affaire cessante, vous quittez votre position de combat et cherchez par tous les moyens à neutraliser ces intrus avant qu'ils ne commettent leur forfait.

Allez-vous suivre la tangente pour les rattraper au plus vite (221), ou progresser plus prudemment, en prenant soin d'être toujours couvert par des obstacles sur votre parcours (75) ?

### 387

Vous vous ruez au pied de la tour de guet, enjambant les gravats, et bravant les balles perdues. Quand enfin vous empoignez la première échelle métallique qui vous vient, vous sentez que toute la structure tanguet et est sur le point de céder. Mais, de manière irraisonnée, vous continuez à grimper vers le sommet de ce lieu de tous les dangers, bien décidé à sauver celui qui guidait votre tir. Vous hurlez à son intention, mais c'est peine perdue ; soit il ne vous entend pas dans le fracas des explosions, soit il n'est pas en état de vous répondre...

Tout-à-coup des balles sifflent et vous prennent pour cible. Plusieurs s'écrasent contre la structure métallique et provoquent des étincelles. Vous vous arc-boutez sur l'échelle, tandis qu'une

explosion proche envoie valser des débris sur la tour de guet. Cette fois, c'en est trop pour l'édifice, qui penche irrémédiablement.

Etes-vous blessé (votre feuille d'aventure contient le mot {blessé}) (394) ou non (446) ?

### 388

En chemin, vous croisez d'abord une vieille femme asiatique chargée d'un panier à linge rempli d'uniformes crasseux, suivie par le Sergent-Chef Kovco, l'homme aux fines moustaches commandant la 4<sup>ème</sup> Compagnie reconnaissable à la couleur de ses foulards vert-olive. Kovco tient dans ses bras un chiot, aussi adorable qu'une peluche, mascotte officielle de sa Compagnie.

Le bunker de commandement, est un nom pompeux pour désigner la salle de débriefing où siège le Capitaine Daniel, et qui n'est rien d'autre qu'un « CONEX » ; un ancien container de métal, aménagé à l'intérieur en bureau, doté d'une double porte d'entrée à l'avant, et une fente à l'arrière. La chaleur suffocante qui règne à l'intérieur est difficilement dissipée par un ventilateur ronronnant.

Le Capitaine aux tempes argentées vous fait face, droit comme un 'i', se tenant devant une bannière étoilée dépliée et fixée au mur de métal : « Enfin ! Ca va mon vieux ? Bien remis ? Sachez que c'est un euphémisme de dire qu'on s'est fait du mouron pour vous. Vous nous avez causé beaucoup de soucis, vous savez ? » Pour toute réponse, vous balbutiez que vous avez été le premier à souffrir de cette situation.

Mais, après l'accueil bon-enfant pour la forme, Daniel change de ton : « Mon vieux, il va falloir m'expliquer certaines choses... et notamment votre position au moment de l'embuscade. »

Devant vos explications approximatives, le Capitaine fulmine : « Votre itinéraire était clairement défini, donc vous me prenez pour un con ! On ne joue pas ainsi avec la vie de mes hommes. En plus des morts, on a perdu une radio tactique avec vos conneries, et on a pas besoin de ça en ce moment. En conséquence, votre Compagnie est consignée dans le camp jusqu'à nouvel ordre. Maintenez sortez, avant que je décide d'être moins clément avec vous ! »

L'ordre du Capitaine aux tempes grisonnantes est tombé comme un couperet, et c'est complètement anéanti que vous rejoignez l'espace de détente USSF qui fait également office de mess, pour un déjeuner tardif (56).

### 389

Vous efforçant de garder votre calme dans le noir total, vos doigts longent le contour des murs terreux, à la recherche d'une quelconque ouverture, ou même un renforcement. Après avoir fait au moins un tour, vous n'avez rien remarqué, à part des anfractuosités qui pourraient laisser passer votre main, mais pas votre corps.

Allez-vous plonger vos doigts dans ces petites cavités à la recherche d'un mécanisme ou un objet (225), ou, désespéré, allez-vous frapper les parois et crier à l'aide (426) ?

### 390

Un mouvement de balancier est une judicieuse idée. Votre instinct de survie prenant le contrôle de votre peur, vous commandez à vos coéquipiers de provoquer un effet de balancier suffisant pour atteindre le sol de la nouvelle pièce, que vous devinez à la lueur des torches de l'entrée opposée. Morrow réplique que, au contraire, le mouvement va précipiter la chute, mais vous le convainquez que, si rien n'est fait, l'issue sera de toute façon la même.

Le jeu de balançoire qui s'engage donc, ne donne aucun droit à l'erreur.

Vous êtes le plus proche du pas de la porte, et, dès que l'occasion se présente, vous bondissez sur la porte endommagée, ce qui achève de l'enfoncer. Votre soulagement est immense, mais il faut maintenant se préoccuper de vos compagnons d'armes. Heureusement, plus le poids de la bûche diminue, moins la corde souffre, et surtout, plus son mouvement est aisé. Tour à tour, Morrow, puis Dam puis enfin Tho, prennent votre place sur le rondin, et peuvent sauter en direction du pas de la porte.

Vous réalisez seulement maintenant que votre pantalon de treillis dégouline de votre urine, mais personne ne vous en fera la remarque...

Lorsque vous récapitulez votre équipement restant, le bilan est maigre : vous êtes le seul à avoir pu conserver votre arme à feu - votre Smith & Wesson muni d'un silencieux - et toutes les lampes coudées sont tombées dans la fosse, les mains de chacun étant occupées à se saisir de la corde.

Tandis que Morrow éclate en sanglots, Dam inspecte la pièce faiblement éclairée par les torches de la salle précédente, située à un quinzaine de mètres, pour se rendre à l'évidence ; c'est un cul de sac. Cette nouvelle pièce est ronde, d'une circonférence d'environ 20 mètres. Du peu que vous voyez, son sol est terreux, et ses murs sont pavés de blocs de pierre. Au centre, vous ne pouvez pas manquer un large trou béant, comme un puits sans margelle, d'où il émane une odeur putride.

Allez-vous inspectez cet orifice (155) ou les parois de la salle (45) ?

### 391

Vous dirigez votre fusil automatique vers cette nouvelle menace, mais une volée de balles vous atteint en premier. Puis, à demi-conscient, vous sentez la lame d'une baïonnette s'enfoncer dans vos chairs. Cela sera votre dernière sensation...

### 392

Morrow et vous restez bouche bée à observer cette bande d'indigènes, se mouvoir nus pieds dans ce temple perdu, comme s'ils étaient chez eux, et se diriger vers l'édifice central du temple, qui était à l'origine du grondement brutal. Ils semblent particulièrement excités, faisant résonner un rire sardonique, et s'engouffrent tous avec vivacité dans l'ouverture unique du bâtiment vertigineux, de telle sorte que le silence retombe tout aussi soudainement qu'il avait été troublé.

Ce *statu quo* se prolonge pendant au moins une demi-douzaine de minutes, si bien que vous décidez de quitter le spectacle avant la fin, jugeant que ce mystère ne vaut pas la peine d'être élucidé. Vous vous contenterez de rendre compte au Capitaine Daniel et au Lieutenant Butler, que des autochtones primitifs continuent visiblement d'habiter la jungle, et qu'il faudra en tenir compte pour les patrouilles ultérieures dans la zone.

Vous quittez les lieux (452), non sans un dernier commentaire du sarcastique Sergent Morrow : « C'est fou ça ; ils viennent d'où ceux-là ? Si ce sont des vrais sauvages, faudra me dire où ils crèchent : y a pas un village à des kilomètres à la ronde ! »

### 393

Après trente minutes d'une furieuse mêlée confuse, les Nord-Vietnamiens ont globalement été contenus, mais la ligne de défense du périmètre extérieur a laissé apparaître des brèches, et une deuxième vague ennemie semble se préparer. De plus, les obus de mortiers ennemis continuent de pleuvoir au milieu du camp, fracassant les casernements et labourant la terre.

Vous pouvez décider de vivre la suite des événements à l'intérieur du bunker de communication qui fait office de centre tactique (212), ou rester à l'air libre (46).

### 394

Déséquilibré, ne trouvant pas vos marques dans la pénombre de la nuit, vous bondissez maladroitement sur le sol avant que la structure ne s'écroule totalement. Mais vous vous réceptionnez mal, et une pluie de matériaux atterrit sur vous, dont une grosse poutrelle qui s'abat sur votre dos. Dans l'instant qui suit, vos muscles de vos jambes ne répondent plus, et vous en êtes réduit à vivre le reste de la bataille cloué au sol, en tant que spectateur impuissant. Si vous survivez aux explosions et aux balles perdues, vous compterez à la fin de la bataille parmi les blessés graves. Votre aventure s'arrête là.

### 395

Vous vous dirigez vers la position de mortier à proximité de la flèche de feu, dans le périmètre intérieur. L'emplacement qui abrite une pièce de calibre 81 mm est une cavité semi-enterrée, de 5 mètres de diamètre. Il est ceint d'un parapet constitué de deux couches de sacs de sables.

Mason juge qu'il est préférable de consolider la position en entourant les sacs de sable de barils remplis de terre. Vous vous exécutez dans la chaleur de l'après-midi, et le silence, le Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie n'étant pas particulièrement prolix.

Après une bonne heure, le tee-shirt imbibé de sueur, Mason estime que la position est suffisamment consolidée, et vous 'libère' (447).

### 396

Le Capitaine Daniel, qui n'a pas plus fermé l'œil de la nuit que vous, toujours aussi remonté, vous pousse à vous hâter, et insiste sur le fait que si votre Compagnie est prise au Cambodge, l'information va éclabousser jusqu'à la Maison blanche, et que c'en est fini du camp, sans parler de sa carrière. Il ajoute : « Foncez plein Sud, ne perdez pas de temps. Si vous rencontrez une résistance Nord-vietnamienne, bousculez la, et foncez. Une force aérienne est en alerte pour vous, en cas de coup dur. »

Vous êtes au milieu de ce qui ressemble à une cour intérieure, entourée de ruines envahies de plantes grimpantes et au sommet desquelles des arbres aux troncs épais ont incrusté leurs racines aussi dures que la roche. Vous pouvez aller directement plein Sud, mais vous allez devoir vous engouffrer avec vos hommes dans une ouverture sombre qui vous fait face (48). Si la perspective de pénétrer dans la noirceur des restes d'un bâtiment inconnu ne vous enchante guère, vous pouvez effectuer un détour par l'Ouest, en passant par un espace entre deux murs laissant entrevoir la jungle (266).

### 397

Derrière vous, Morrow, le visage creusé par la peur, ne peut pas s'empêcher d'extérioriser son angoisse : « Ben dis-donc, ce gros morceau de bois suspendu là-bas, il est pas là pour la déco. On est sensé se le prendre dans la tronche. Les Viets sont passés par là et se sont fait prendre. C'était ça le gros bruit tout à l'heure. » Vous tempérez votre adjoint, avant que son angoisse ne déteigne sur vous : « Pour le moment on avance. Si on ne commet pas d'imprudence, il n'y a pas de raison qu'un piège se déclenche. »

Les faits vous donnent pour le moment raison ; mené par Tho le jeune interprète, vous progressez lentement mais sûrement, et la porte de bois se dresse bientôt devant vous (213).

### 398

A l'autre bout, la voix du Capitaine Daniel rugit dans vos oreilles : « Qu'est-ce que vous foutez mon vieux ! Grouillez-vous de rejoindre le champ de bataille. Si vos hommes étaient là, ça serait déjà terminé ; vous êtes responsables de certaines pertes ! »

Comprenant le message, vous mettez immédiatement vos hommes en ordre de marche, tandis que les échos de fusillade au loin se raréfient.

En chemin, les éclaireurs Nungs croisent Dam et Tho qui ont identifié les positions ennemies. Cependant, quand votre Compagnie débarque sur la zone, lesdites positions sont déjà investies par la 3<sup>ème</sup> Compagnie, qui rassemble quelques malheureux débrailés, levant les mains en l'air. La bataille s'est soldée par une victoire. Les strikers loyalistes font le décompte des morts et blessés du côté ennemi, mais il faut se rendre à l'évidence : il n'y a pas de trace ni du Sergent-chef Kovco, ni de son acolyte, le Sergent Teeter (168).

Lorsque vous franchissez le pas de la porte en bois, Collins l'opérateur radio est de dos, en pleine communication. Il échange avec un certain « Mikael », probablement un opérateur-radio appartenant à un autre camp des Forces Spéciales. Il met fin à sa communication sans tarder et pivote vers vous. Derrière ses lunettes, ses yeux vitreux trahissent un manque de sommeil certain.

Profitant d'un transistor dernier cri, vous savourez ensemble plusieurs morceaux de musique psychédélique, dont des extraits des Doors, les diodes clignotantes qui vous entourent se prêtant merveilleusement bien à l'ambiance. Ce moment de détente illustre la complicité qui vous lie tous les deux, depuis ce jour, il y a environ 6 mois, lorsque l'hélicoptère de liaison vous a débarqués ensemble dans ce camp reculé.

Cette nuit, vous dormirez l'esprit apaisé, prêt pour une nouvelle journée, au **66**.

#### 400

Les minutes s'égrènent dans un silence monastique, tout juste troublé par le vol d'oiseaux majestueux, et des insectes qui virevoltent avec instance autour de vous. Dam le *pointman* commence à trouver le temps long, et, d'un doigt sur sa gorge, vous suggère de liquider le Nord-Vietnamien en faction. Au moment où vous secouez la tête négativement, un choc terrible fait trembler le mur de pisé que vous côtoyez. La sentinelle ennemie sursaute et se précipite dans l'ouverture d'où s'échappent des nuages de poussière en suspension. Des échos de rafale claquent, alors que vos compagnons et vous êtes ébahis de stupeur. Une trentaine de secondes s'écoule encore avant qu'un Nord-vietnamien, autre que celui en faction, ne ressorte de cet enfer, le visage livide, sans armes, une manche d'uniforme déchirée et souillée de sang. Il prend ses jambes à son cou et disparaît de votre champ de vision par un interstice entre deux murs, qui mène à la jungle. Ceci avant même que vous n'ayez eu le temps de prendre de décision quant à son sort.

A cran, le fusil désormais braqué sur l'entrée de l'édifice principal, vous attendez de longues minutes avant que la jungle environnante ne retrouve sa sérénité et que la faune locale ne se manifeste à nouveau. Mais plus personne ne s'est extirpé de l'endroit maudit. Une discussion animée s'engage alors entre vos compagnons et vous (**383**).

#### 401

Le Sergent râblé de la 3<sup>ème</sup> Compagnie n'est pas un expansif. Aussi, bien qu'il soit ravi d'avoir trouvé de l'aide, il vous remercie du bout des lèvres.

Vous suivez tous deux l'artère principale du camp, dépassez les tranchées délimitant le périmètre intérieur, puis longez un chemin de terre perpendiculaire à l'allée principale qui vous conduit à un bâtiment aux murs de ciment formant le garage, au sein du périmètre extérieur du camp. Ce lieu attise la curiosité des enfants, et, malgré les heures de grosse chaleur, une poignée d'entre eux vous attendent, attentifs à vos moindres gestes.

Le solide bâtiment abrite deux jeeps et un camion, qui servent à assurer les navettes avec les villages environnants, reliés entre eux par un unique chemin de terre bordé par la lisière de la jungle.

L'une des jeeps est le véhicule personnel de Mason qu'il utilise pour des travaux à l'extérieur du camp. Ce dernier y tient comme à la prunelle de ses yeux, et a justement noté que le moteur nécessitait une révision. Le robuste Sergent Mason s'y attelle, tandis que vous lui passez les ustensiles requis, en ignorant tout de la mécanique, ceci sous le regard fasciné des enfants Montagnards. La chaleur n'invite pas votre compatriote à communiquer, lui qui est déjà peu bavard d'ordinaire. Vos seuls échanges se bornent à des phrases lapidaires : « Fais-moi passer ceci – OK – Fais moi passer cela – Voici. »

Enfin, après une demi-heure pour le moins ennuyeuse, Mason met fin à votre calvaire en vous remerciant de sa voix fluette, dont la tonalité est sans rapport avec son physique de forçat.

Mais l'après-midi ne fait que commencer (**487**).

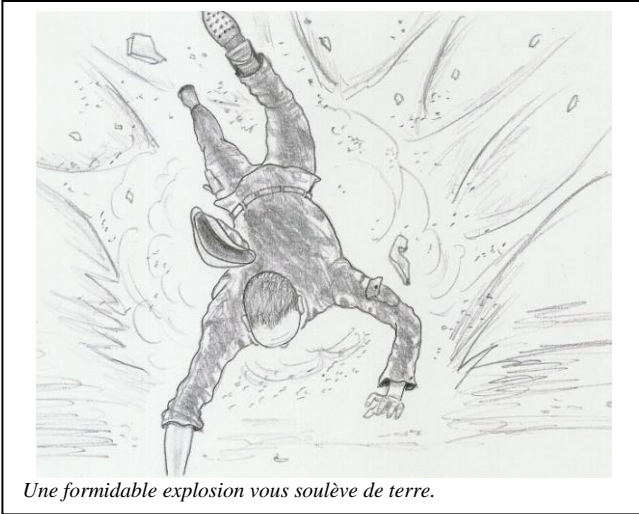
## 402

Le périmètre grouille d'ennemis et les cibles ne manquent pas. Tout-à-coup une grenade explose à proximité et les sacs de sable absorbent le gros des éclats ; vous vous en tirez à bon compte. Le groupe ennemi qui vous a expédié l'explosif s'est abrité derrière un des murs des bâtiments du

périmètre extérieur du camp. Alors qu'un duel à distance s'engage entre les fantassins Nord-vietnamiens d'un côté, opposé à Mason et vous de l'autre, un sifflement strident vrille vos tympans et termine sa course par une formidable explosion dont l'onde de choc vous soulève de terre.

C'est une fusée artisanale, engin à grande portée dont l'explosion est à fort effet de souffle, mais peu meurtrière. Vous vous relevez groggy et couvert de poussière au beau milieu d'un épais nuage de fumée.

Etes vous doué de la capacité <Orientation dans



*Une formidable explosion vous soulève de terre.*

l'espace> (419) ou non (337) ?

## 403

Les échos assourdis d'enfants se chamaillant parviennent jusqu'à vos oreilles. Vous êtes enfin rentré chez vous, dans votre Pennsylvanie natale qui vous manque tant. Enfin. C'en est fini de cette guerre... Puis, vous reprenez peu à peu vos esprits, juste assez pour faire disparaître en un battement de cil votre maison familiale, et la remplacer par une pièce sombre, exiguë, sentant le renfermé.

Vous émergez avec difficulté d'un sommeil de plomb. La langue pâteuse, les yeux mi-clos, vous maudissez le sort de vous avoir gardé dans ce camp aux confins du Vietnam. D'un geste lent, vous inspectez votre montre : 14 heures, ce qui signifie que votre sieste matinale a duré huit heures. Mais vous jugez que cette période de repos est courte, comparativement aux efforts consentis la veille. Puis les événements traumatisants de la veille vous reviennent distinctement en mémoire, et lorsque vous êtes sur pied, le poids de la culpabilité d'avoir mené une partie de vos hommes à la mort pèse sur vos épaules.

Accueilli à la sortie du baraquement par un soleil tropical aveuglant, allez-vous vous diriger vers le bunker médical (133), celui des communications (260), ou celui de commandement (388) ?

## 404

Jouant de prudence, vous vous retournez une dernière fois promptement, et une vision d'horreur vous glace le sang. Juste devant vous, Tho a brandi une arme de poing munie d'un silencieux. Son regard de dément traduit sa nervosité et une grande détermination, si bien que vous n'avez pas le temps de l'apostropher sur son geste fou ; vous lui assénez un violent coup de crosse au visage qui le couche au sol. Vous devez réitérer plusieurs fois votre geste, car le jeune Montagnard devenu incontrôlable se débat autant qu'il peut. Tho finit par perdre connaissance, et vous vous emparez de son silencieux, arme dont il n'est pas censé être le porteur.



Les pensées se bousculent alors dans votre esprit. Vous êtes d'abord soulagé d'être en vie, ce qui tient du miracle. Puis, vous repensez au jeune interprète, un de ceux qui comptait le plus dans votre Compagnie, et qui a su vous duper pendant toutes ces épreuves que vous avez traversées ensemble. Enfin, encore sous le choc, vous vous préoccupez de Kovco, personnage clé de la cabale. Hélas, profitant de la confusion, le Sergent-chef félon s'est éclipse, et il est maintenant impossible de retrouver sa trace.

Vos pensées reviennent vers Tho : pourquoi s'est-il muni de son silencieux alors qu'il lui suffisait de diriger le canon de son fusil vers vous ? Les seules explications qui vous semblent plausibles sont un jeune homme trop sûr de son fait, ainsi que la peur d'attirer le feu de Kovco se croyant embusqué.

Votre Compagnie finit par faire la jointure avec vous, et chacun s'étonne de la trahison de Tho, aussitôt constitué prisonnier. De votre côté, vous restez peu expansif, n'osant plus vous fier à personne.

A plusieurs centaines de mètres de votre position, la bataille entre les strikers corrompus par Kovco et les Compagnies loyales s'est achevée sur une victoire militaire, et ce malgré l'absence de votre Compagnie, événement maintes fois fustigé par le Capitaine Daniel...

Dirigez-vous vers le **168**.

#### **405**

Mason, peu disert, prend la peine de vous remercier de sa voix douce, en désaccord avec son physique de bûcheron. Au moment où le soleil tend à disparaître derrière l'horizon verdoyant et vallonné, vous vous séparez en bons termes, et promettez de vous revoir au réfectoire pour le dîner.

Allez au **447**.

#### **406**

Après que vous ayez donné votre consigne, Collins monte le volume d'un de ses récepteurs, et vous entendez les commentaires du pilote de bombardier, couvert par un grésillement intermittent : « Ok, je suis sur vous dans quelques instants... Je vous vois de loin... Ok, le champ de bataille est bien illuminé... Je fais direct un passage sur une vague de petits gusses qui courent... OK, largué... »

Il vous faut attendre encore plusieurs secondes, avant que les bombes à fragmentation de l'appareil nocturne A-6 *intruder*, ne matraquent le sol, et fassent frémir les murs de votre casemate malgré la distance.

Collins augmente le son d'un autre de ses postes récepteurs, et, cette fois, c'est la voix familière de l'athlétique Sergent-chef Bandonill que vous distinguez clairement : « Ouhéé, dans le mille ! Ils ne vont pas revenir de si tôt ceux-là ! La classe les gars ! On les tient, ils commencent à déguerpir. »

Vous n'êtes pas peu fier d'avoir entamé la résistance des Nord-Vietnamiens ainsi que leur moral. Le coup de grâce ne saurait tarder (**385**).

#### **407**

Epuisé, vous vous asseyez en tailleur, prenant soin de choisir un emplacement le plus stable et le plus sec possible, au milieu des cadavres démembrés. A bout de nerfs, vous ne pouvez réprimer un vomissement de bile, le contenu habituel de votre estomac s'étant vidé dès le début de votre calvaire.

Dans un silence de mort et dans le noir absolu, vous percevez de temps en temps le frémissement de pattes d'insectes suffisamment volumineux pour que vous puissiez entendre leurs déplacements. Vous donnez donc régulièrement de petites secousses dans le sol tapissé de monceaux humains, en espérant que les vibrations dissuaderont les cloportes ou autres parasites de monter sur vous.

Après une vingtaine de minutes, votre pause se prolonge malgré vous, car vous n'avez plus le courage de vous lever et de vous égosiller à appeler de l'aide.

Etes-vous nanti de la capacité <Endurance de marathonien> (7) ou non (230) ?

#### 408

Les explosions provoquées par les mortiers ennemis ne stoppent pas, et cela vous rend nerveux. Collins est tout autant angoissé, et tente de se calmer en mâchouillant avec insistance son chewing gum.

Soudain, un sifflement plus aigu que les autres vous fait redresser, ... et la foudre s'abat sur votre bunker.

Vous perdez brièvement connaissance, et lorsque vous vous réveillez, du sang coule de vos oreilles, et une partie du toit s'est écroulé sur vous. Son treillis couvert de poussière, Collins est indemne et vous crie des mots que vous n'entendez pas. Des Nungs de faction ont également fait irruption dans la casemate ébranlée et s'emploient à dégager les palettes et sacs de sables qui pèsent sur vous.

Possédez-vous la capacité <Résistance d'acier> (322) ou non (2) ?

#### 409

Le Sergent replet n'attendait que ça ; il vous narre avec entrain comment il a su améliorer les conditions d'hygiène des villages environnants, généraliser l'utilisation des latrines, gérer le flux d'ordures, et comment il a fait monter des enclos pour les porcs qui erraient naguère en liberté parmi les habitations et véhiculaient des maladies. Le monologue devient vite pénible pour vous, d'autant que les bruits conjugués du moteur et du courant d'air obligent Linden à hausser le ton pour se faire entendre. Résigné, vous le laissez dérouler sa litanie sans pouvoir placer une phrase, et vos oreilles bourdonnent devant tous ces bruits. Ce mauvais moment perdure jusqu'à ce que, enfin, votre destination se profile à l'horizon (110).

#### 410

Vous vous remémorez le journal de bord de la « patrouille sanglante », telle qu'elle est communément appelée par les bérets verts occupant actuellement le camp. Cependant, à l'époque, aucun d'entre eux n'était présent, la période de rotation étant fixée à 1 an.

La date du 5 Mars 1968 est inscrite d'une pierre noire dans l'histoire du camp ; une expédition qui a mal tourné. La Compagnie de strikers de sortie cette nuit-là a subi une attaque-surprise qui l'a décimée en grande partie. Le rapport indique que les deux bérets verts qui guidaient la Compagnie – le Sergent-chef Tharp et son adjoint – sont officiellement MIA (*Missing in Action* – Portés disparus). Le souvenir de l'emblématique leader américain de la Compagnie maudite restera à jamais lié au camp, car il a laissé son nom au présent baraquement dans lequel vous méditez, sous la forme d'un panneau surplombant l'entrée du bâtiment : « Baraque Tharp ».

Puis vous vous rappelez chaque mot du récit poignant des combats, comme s'ils étaient inscrits devant vous : le déclenchement de l'embuscade par un feu nourri, les *strikers* qui tentent de répliquer, et, pour finir la fuite éperdue des survivants. Des survivants... Evidemment... La présence même d'un rapport aussi détaillé implique l'existence de survivants.

Inscrivez {Survivants : 52} sur votre feuille d'aventures et rejoignez le 9.

#### 411

Trempé jusqu'aux os, vous courez aussi vite que possible, malgré vos bottes qui s'enfoncent dans le sol détrempé. Vous tentez vaguement de longer les sculptures grotesques et érodées qui ornent les édifices du temple, pour vous abriter d'éventuels regards indiscrets. Après une course folle rythmée par le bruit du tonnerre, vous parvenez enfin à l'entrée des ruines. Votre fusil

automatique est pointé vers l'avant, prêt à parer à toute éventualité, mais vous n'avez pas besoin de l'utiliser.

Une fois n'est pas coutume, vous êtes tout heureux de vous retrouver au cœur de la jungle sombre, plutôt que dans ce temple hanté par des esprits malsains. La lumière des éclairs a du mal à percer la double canopée qui vous surplombe mais, malgré l'obscurité, vous décidez de vous diriger à tâtons plein Sud, le temps qu'il fasse jour. Moro vous suit en grognant, la lourde radio portative sur ses épaules.

Allez au **274**.

#### 412

Vous vivez la bataille de l'arrière, tenant informé le Capitaine Daniel de la progression de votre Section de tête. Le crépitement des armes se fait de plus en plus violent au fur et à mesure que vos hommes avancent. Puis, les grenades sont utilisées contre les nids de résistance, permettant de progresser davantage. Mais vous constatez que vos efforts se paient au prix fort, lorsque des strikers qui se sont improvisés infirmiers ramènent à vos côtés des blessés graves, voire des cadavres enroulés dans des ponchos.

Mais, pour votre bonheur, petit à petit, les tirs baissent d'intensité alors que les Montagnards de votre Compagnie continuent d'aller de l'avant. Allez au **153**.

#### 413

A bout de nerfs, Morrow se met à hurler de tout son saoul : « Mais c'était qui ces malades ?! Les Viets ? » N'ayant pas de réponse à lui apporter, vous continuez de dévaler l'escalier jusqu'à rejoindre la bifurcation. Morrow n'a qu'une envie : « Bon on se casse, ça pue et on va tous y lasser notre peau. » Mais vous êtes perplexe, tandis que Tho l'interprète fait preuve d'une étonnante témérité : « Non, il faut juste aller de l'autre côté, où doivent être les Vietnamiens du Nord. C'est de ce côté qu'on a entendu du **bruit**. Il faut au moins voir car sinon on a fait tout ça pour rien. »

Vous vous laissez convaincre par l'argument, et entraînez Morrow derrière vous, qui soupire bruyamment pour marquer son mécontentement (**381**).

#### 414

A peine avez-vous franchi l'entrée du bâtiment en ruine, et avant même que Morrow ait allumé sa lampe coudeé, vous ressentez une très mauvaise impression ; cet endroit transpire le mal. Et, en effet, en plissant les yeux, vous distinguez des ombres tapies dans le noir n'attendant qu'un signe pour se jeter sur vous.

Immédiatement, vous ordonnez d'une voix calme et ferme à votre assistant de faire demi-tour. Vous prenez sur vous-même pour ne pas céder à la panique et ainsi contaminer vos hommes, et également pour ne pas alerter ces ombres qui vous attendent. Lorsque Morrow vous demande ce qui se passe, vous le faites taire d'un index sur la bouche, et le pressez de sortir d'ici.

Vous prenez le chemin de l'entrée du temple, sous des trombes d'eau, et votre arme toujours dirigée vers le sordide édifice que vous venez de quitter. C'est seulement lorsque plusieurs encablures vous séparent du bâtiment, que vous prenez le temps d'expliquer à Morrow que vous avez détecté une présence hostile et que vous avez préféré ne prendre aucun risque, quitte à effectuer un détour pour rejoindre la jungle.

Quand enfin vous franchissez la limite du temple, au Nord, vous contournez son mur d'enceinte en piteux état, avant de repiquer vers le Sud.

Retrouver la végétation dégoulinante ne vous déplaît pas, comparé aux dangers que vous venez de quitter. Mais la fatigue et l'obscurité totale, en l'absence de fenêtre sur le ciel étoilé, vous obligent bientôt à décider d'une halte, véritable bénédiction pour Morrow, dont le poids de la radio portable lui scie les épaules (**274**).

#### 415

Tho prend la tête de la marche, rôle habituellement dévolu au défunt Dam. Le coup de machette du jeune interprète est moins assuré que celui du Nung, si bien que vous prenez régulièrement le relais, luttant pied à pied contre les branchages, les moustiques, les fourmis qui vous tombent dessus, sans oublier la chaleur omniprésente.

Seule la beauté pittoresque de la jungle parvient à vous reconforter, avant les derniers kilomètres qui vous séparent du camp de base ; les quelques rais de lumière qui percent la voûte végétale font ressortir la poussière en suspension, comme dans un havre de paix féérique (296).

#### 416

Encore ankylosé, vous étirez chacun de vos membres avant d'être en état de vous déplacer. Puis vous faites le tour de vos deux compagnons et quelque chose vous tracasse ; Morrow a tout bonnement disparu ! Vous ne pouvez pas croire qu'il vous ait abandonné, et songez d'abord qu'il s'est éloigné temporairement pour satisfaire un besoin pressant, mais, au bout de quelques minutes, toujours aucun signe de vie de la part de votre fidèle assistant. Tho le jeune interprète, baille, se redresse difficilement, et ne peut que faire le même constat que vous : Morrow s'est éclipsé pendant la nuit...

Allez-vous d'abord inspecter le sol (299) ou interroger Tho sur ce qu'il aurait pu voir ou entendre pendant cette mystérieuse nuit (187) ?

#### 417

Réalisant que votre corps n'est pas inépuisable, vous baissez de rythme. Puis, tournant la tête, malgré l'obscurité, vous réalisez que Morrow ne suit pas. Alors vous faites quelques pas dans les hautes fougères pour revenir vers lui. Il marche courbé en deux, l'air hagard, tel un zombie.

Tho le jeune interprète vous aide à soutenir le Sergent au bord de l'épuisement, qui a eu à supporter en outre le poids de la radio portative. S'appuyant sur deux épaules, Morrow récupère petit à petit, mais pas encore assez pour se déplacer par ses propres moyens.

La pluie qui continue de gronder tout autour de vous, la pénombre de la nuit amplifiée par l'épaisseur de la végétation, la fatigue qui vous gagne, sont autant de facteurs qui jouent sur votre moral et vous font comprendre que nous ne pourrions guère aller plus loin (274).

#### 418

N'en faisant qu'à votre tête, vous continuez tout droit, sans en informer Khoat le LLDB, et dans l'intention de faire ensuite un ample mouvement tournant avec plus d'amplitude qui vous fera tomber sur les arrières de l'ennemi, augmentant l'effet de surprise.

Mais vous ne pouvez pas cacher votre véritable dessein indéfiniment au Capitaine Daniel qui ne vous voit pas déboucher sur le champ de bataille, et ce dernier s'inquiète par le biais du combiné de la radio :

« - Vous foutez quoi bordel ? On attend plus que vous !

- J'ai un peu dévié, pour prendre les déserteurs complètement à revers.

- Quoi ? Je vous ai pas demandé de dévier ! Allez au plus vite aider les autres Compagnies ! Nos hommes meurent en ce moment ! » se raidit le Capitaine.

Embarrassé, vous donnez les ordres en conséquence, aidé par Khoat, guidant vos hommes au son des échos de la fusillade lointaine qui s'est engagée.

Allez-vous faire progresser vos hommes au pas cadencé (62), ou les forcer à courir pour rattraper le temps perdu (339) ?

#### 419

Malgré le choc, grâce à certains repères qui apparaissent en filigrane derrière la fumée qui vous entoure, vous localisez votre abri en un quart de seconde, et vous vous laissez tomber dedans. De là,

vous voyez un trio de fantassins ennemis s'avancer imprudemment, comptant bien profiter de la situation pour achever les blessés. Vous les abattez tous trois alors qu'une brume de poussière continue de flotter dans l'air, et dissimule la provenance de votre feu meurtrier.

Vous passez le reste de la bataille tapi dans votre abri, priant pour qu'aucun tir direct d'obus ennemi ne mette fin à votre existence.

Les cris et les flammes continuent d'animer votre base, mais le gros des fusillades se cantonne maintenant au périmètre extérieur du camp. Vous avez le sentiment que, désormais, le temps joue en votre faveur (385).

#### 420

Par un heureux hasard, vous reconnaissez le bunker que vous aviez piégé lors de travaux d'aménagement avec le robuste Sergent Mason. Poussé par une force qui vous dicte exactement quoi faire, vous courez droit vers le danger, slalomant entre les sacs de sable et autres obstacles, bravant les balles, sous le regard de Morrow et Leusink qui vous prennent pour un fou. A une quinzaine de mètres du bunker assassin, vous plongez dans une position de combat semi-enterrée, priant pour que votre dispositif soit toujours là, enfoui dans la terre et recouvert d'un sac.

En attendant, le bunker d'angle ne voit que vous, et sa mitrailleuse de gros calibre laboure la terre autour de vous. Couché en chien de fusil, vous déterrez votre connecteur salvateur, relié au bunker grâce à des fils recouverts d'une fine pellicule de terre. Sans attendre, vous tournez l'interrupteur d'un mouvement sec, et, une seconde après, la terre tremble lors d'une série d'explosions meurtrières. Lorsque vous relevez la tête, l'emplacement du bunker n'est plus qu'un amas de sacs de terre éventrés, noyé dans un immense champignon de poussière montant vers le ciel obscur.

Mais vous n'avez pas le temps de savourer votre coup de poker magistral, car une nouvelle menace s'approche (194).

#### 421

Vous vous joignez à Morrow le surfeur blond, et Khoat le LLDB. Tous trois êtes invariablement vêtus du treillis tigré des strikers. Cela vous évitera de constituer une cible trop alléchante en cas de contact avec l'ennemi. De plus tout insigne d'unité ou de rang est proscrit. Ce subterfuge est surtout vital pour Khoat, qui pourra se faire passer pour un CIDG en cas de capture. En effet, les Nord-Vietnamiens sont plus magnanimes avec les Montagnards qu'ils essaient parfois de "ré-éduquer", et de retourner contre leurs anciens mentors, tandis que les LLDB sont honnis et impitoyablement torturés puis tués. Quant aux Américains comme vous, ils constituent des prises de choix, à forte valeur marchande.

Comme vous l'aviez anticipé, Khoat se soucie plus de sa condition physique et de sa capacité à suivre le rythme de marche, plutôt que de l'itinéraire emprunté. Le LLDB fronce les sourcils, à un moment où la végétation se fait encore plus dense, passant d'une double à une triple canopée, et s'adresse à vous dans un anglais exécrationnel :

- « Sûr ici chemin bon ?

- C'est OK, tout est OK", ajoutez-vous sans avoir besoin d'argumenter davantage. Khoat répond par un grognement et recolle au peloton d'une démarche chaloupée.

Après une nouvelle heure de marche forcée, la pause devient obligatoire (372).

#### 422

Après avoir repéré une concentration de ces commandos ennemis avançant en rampant, vous choisissez de refroidir leurs ardeurs à la grenade.

Saisissez-vous une grenade défensive en forme de citron (M26), ou une grenade offensive d'aspect cylindrique (Mk3A2) ?

Dans le premier cas, rendez-vous au 181. Pour la deuxième option, dirigez-vous vers le 174

## 423

Vous préférez ne pas vous précipiter, et vous mettez à couvert, tandis que Dam continue sa course, sans méfiance. Soudain, à droite, un mouvement attire votre attention ; le canon d'une arme émerge d'un bosquet et pointe sur Dam. Terrorisé et encore sous le choc des tirs dont vous avez fait l'objet, vous ne prenez aucun risque. Vous mitraillez frénétiquement la végétation hostile, ce qui a pour effet d'effeuiller les jeunes arbres, jusqu'à ce qu'ils laissent entrevoir une silhouette humaine s'affaissant. Tout votre chargeur y est passé, et vous vous hâtez de le remplacer, pendant que Dam se dirige vers cet invité surprise, qui a était à deux doigts de le faire passer de vie à trépas. Vous suivez du regard le courageux éclaireur, qui finit par hurler à votre intention : « C'est Teeter, lui demi-tour, et vouloir tuer nous, et fini mort maintenant ! »

Puis vous constatez par vous-même que vos balles ont effectué leur œuvre de mort sur le *biker* félon, avant de rebrousser chemin vers Kovco. Ce dernier, moribond, n'a que peu bougé depuis la dernière fois que vous l'avez vu. Vous le retournez sans ménagement, d'un coup de pied, vous assurant que son arme automatique est hors de portée, puis le délestez de ses grenades et autres armes de poing. Ses fines moustaches mêlées de sang coagulé ont perdu de leur éclat. Gagné par une intense émotion qui s'est accumulée au fil de tant de renversements de situations en si peu de temps, vous ne pouvez réprimer cette envie de vider votre sac : « Alors salaud ? Il va être temps pour toi de payer maintenant. Tu nous en as fait baver, mais on te tient maintenant ; tu devras t'expliquer, et bien poliment, sans rien oublier. »

Les paupières mi-close, peinant à respirer, un filet de sang s'échappant de sa bouche entrouverte, celui par qui tout est arrivé n'a ni l'énergie ni le moral pour relever vos imprécations...

Allez au **244** pour savourer votre succès.

## 424

Au cours d'une longue réflexion, vous partez du postulat que des membres d'une structure secrète manigancent contre les intérêts du camp. Cela pourrait ressembler aux agissements de la CIA, présente à tous les échelons au Vietnam, habituée à fourrer ses pattes dans les coups tordus, et pour qui l'idée d'assassiner ne rebute pas. Mais les intérêts ne l'agence ne vont jamais à rebours de ceux de la bannière étoilée. Donc, après tout, il serait tout à fait envisageable que la CIA compte des agents infiltrés dans ce camp, et le *striker* assassiné pourrait être un agent double qui commandait les embuscades étranges. Dans ce cas, tous les meurtres sont liés, comme vous le supposez, et l'histoire s'arrête là. Mais, comme vous le supposez également, si la CIA est présente, le Capitaine Daniel est forcément – *a minima* – au courant. Or son comportement ne laisse pas du tout penser que la situation est sous son contrôle.

Vous cherchez alors une autre explication.

Le complot pourrait également provenir des LLDB, dont la cupidité n'est plus à prouver, cherchant à détourner l'argent américain pour servir leurs propres intérêts. Le Capitaine Thu, propriétaire officiel du camp pourrait être à la tête des affidés, mais là encore, ça ne colle pas, car le matériel et la paie sont fournis et distribués par les bérêts verts. Le Capitaine Daniel contrôle scrupuleusement les ressources du camp, et serait intransigeant si le moindre bouton de chemise venait à manquer.

Vous en concluez que, soit les Capitaines Daniel et Thu sont de mèche, soit le complot inclut un nombre de personnes assez petit pour échapper à la vigilance de vos supérieurs.

En manque d'indices à ce stade de l'aventure, vous abandonnez votre réflexion et vous plongez dans des pensées plus légères (9).

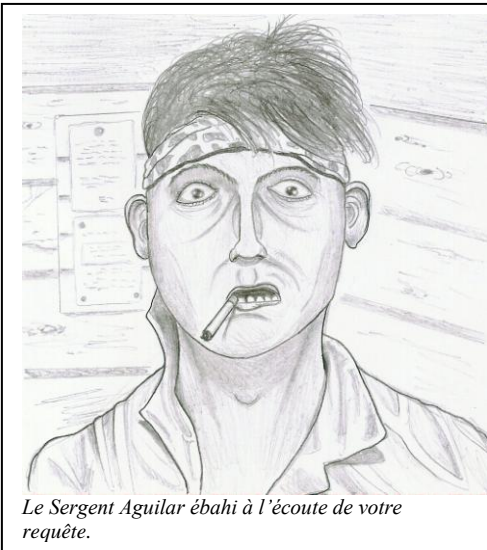
## 425

Jouant avec son chewing gum dans la bouche, Collins vous apprend que les *strickers* n'ont laissé aucune trace de leur passage ici. Aucun témoignage n'a été formellement consigné. Puis un détail

lui revient ; « Il y a peut-être un souvenir d'eux. Avant de quitter le camp pour se ranger à une vie paisible, dans leurs villages d'origine, ils ont dû rendre leurs armes. Donc leurs armes sont quelque part dans le bunker d'Aguilar, mais ça ne t'apprendra rien, car elles ont été nettoyées, puis redistribuées vers d'autres strikers, depuis. »

Aguilar, c'est le Sergent portoricain de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, spécialiste en armes légères, et par conséquent le gardien du bunker stockant les différents fusils d'assaut distribués puis rendus selon les besoins de jour.

Vous rendez visite à l'armurerie, avec le pressentiment de dénicher quelque chose là-bas. Vous n'avez que quelques mètres à parcourir dans l'atmosphère du soir, qui commence à se rafraîchir à mesure que le ciel s'obscurcit. Vous passez sous la tour de guet qui domine le camp de sa hauteur, puis entrez dans l'ambiance confinée du bunker des armes, aux senteurs de poudre et de graisse.



*Le Sergent Aguilar ébahi à l'écoute de votre requête.*

Aguilar, une cigarette à moitié consommée dans la bouche, un bandeau dans ses cheveux en broussailles lui donnant un côté rebelle, vous accueille à bras ouverts. Il écarquille les yeux en écoutant votre requête, puis écarte votre idée d'un revers de main : « Laisse tomber *Amigo*, ces armes je ne sais même plus où elles sont maintenant. Et y en a une bonne partie qui s'est égarée dans la nature car les Montagnards ont jugé qu'elles portaient malheur. Par contre, maintenant que tu m'y fais penser, des treillis ont été réutilisés, et il doit y en avoir qui traînent encore, dans un carton par là-bas ; les plus abîmés. C'est mon prédécesseur qui gérait ça, mais faudra que je pense à faire le ménage depuis ce temps... »

Sans en entendre davantage, vous vous dirigez vers une encoignure sombre où s'entassent des caisses en bois à l'odeur rance. Vous y trouvez pêle-mêle des pièces détachées d'armes, des casques et autres couvre-chef, et,

tout en dessous, une des caisses porte la mention : « Compagnie Tharp – 06/03/68 », soit le lendemain de l'embuscade fatale. A l'intérieur, vous trouvez des pantalons de treillis fripés, dont certains sont encore couverts de sang coagulé. Ces sinistres souvenirs ont été oubliés, car ils ne sont même plus bons à faire des chiffons. Surmontant votre dégoût, vous fourragez dans chaque poche, et, au creux de l'une d'entre elle, restant collé au pantalon, vous finissez par en retirer un énigmatique morceau de papier jauni et déchiré ; plusieurs ronds concentriques entourant un numéro, ainsi que des flèches et une croix.

Vous gardez précieusement cette relique sans en avertir le Sergent Aguilar, et ramenez l'objet dans votre chambrée pour l'étudier à tête reposée.

Par comparaison, vous établissez qu'il s'agit de l'écriture du Sergent-chef Tharp, le défunt chef de la patrouille sanglante. Un de ses strikers aurait sans doute récupéré ses effets, dont ce bout de papier, puis, souhaitant tirer un trait sur le passé, l'aurait oublié dans sa poche, de retour au camp.

Etes-vous convaincu que le numéro unique entouré d'un rond désigne un indicatif radio (335) ou une coordonnée sur une carte (223) ?

#### 426

Avec le plat de vos mains, vous frappez obstinément les parois terreuses, vous époumonant à appeler de l'aide. Quitte à mourir, vous préférez être transpercé d'une lance plutôt que décrépir à petit feu au fond d'un trou obscur.

Après trente minutes d'un raffût continu, vous êtes à bout de force. Votre estomac révolté n'a même plus la force de réclamer à manger, alors que, à court d'énergie, vous en auriez tant besoin.

Malgré tout, vous continuez inlassablement à frapper tant qu'il vous reste de la vie (317), ou vous vous octroyez une pause (407) ?

#### 427

La tour de guet domine le camp de toute sa hauteur. En cas d'attaque, son rôle est vital, car l'ouvrage permet de localiser les mouvements ennemis ainsi que guider l'artillerie et l'aviation alliées.

Vous atteignez son sommet avec Mason après avoir gravi des dizaines de barreaux de plusieurs échelles métalliques. Une fois là-haut, une légère brise vous apporte une fraîcheur bienvenue.

Jugé trop fragile, le toit est à refaire. Avec précaution, vous commencez par ôter les sacs de sable formant la couche supérieure. Puis Mason s'absente quelques instants, appelé d'urgence par l'aigri Lieutenant Butler. Vous vous retrouvez seul au sommet de la tour, à pied d'œuvre pour reconstituer la structure du toit.

Allez-vous utiliser des planches de bois (98) ou des palettes (331) ?

#### 428

Dans la nuit étoilée, vous n'avez que quelques enjambées à faire, pour rejoindre le baraquement USSF, juste en face du bunker des communications. Aucune lumière ne filtre depuis le camp, afin de ne pas délimiter le contour du complexe pour d'hypothétiques mortiers ennemis. Durant votre bref parcours, vous croisez tout de même deux silhouettes de LLDB, les forces spéciales vietnamiennes, sans doute parties rejoindre leur poste de garde à la périphérie du camp.

Une fois étendu sur votre matelas, vous passez une nuit reposante, et, le lendemain, votre Compagnie est d'attaque pour des travaux de renforcement du camp, sous la direction du robuste Sergent Mason (474).

#### 429

Vous avez beau tendre les bras pour éviter l'accident, la planche se fend en deux, et plusieurs sacs chutent lourdement sur vous. Pendant ce temps, Mason gravit les barreaux de l'échelle deux à deux, pour vous porter secours, redoutant que tout le toit s'effondre comme un château de cartes. Lorsque vous le voyez apparaître, vous vous tenez l'épaule, signifiant que « ça va ». Le robuste Sergent s'emploie alors à décharger les sacs de sable du toit. Pendant qu'il s'active, faisant fi de votre blessure, Mason vous gratifie de plusieurs reproches : « Tu n'aurais pas dû mettre des planches en bois. Tu n'as pas vu comment les toits de bunker sont faits ? Pour supporter des sacs de sable, il faut des palettes ! »

Penaud, vous redescendez la tour de guet avec difficulté, et vous en êtes quitte pour une épaule endolorie. Notez {Blessé} sur votre feuille d'aventures.

Ayant eu votre lot de déconvenues pour la journée, vous partagez le reste du temps entre le dispensaire du périmètre extérieur, et le lit de votre chambrée (447).

#### 430

Teeter s'étant absenté, à la suite du Sergent-Chef à la fine moustache, vous vous retrouvez cette fois totalement esseulé, et n'avez qu'une envie : quitter l'espace de détente USSF qui est devenu cet après-midi un lieu de désœuvrement.



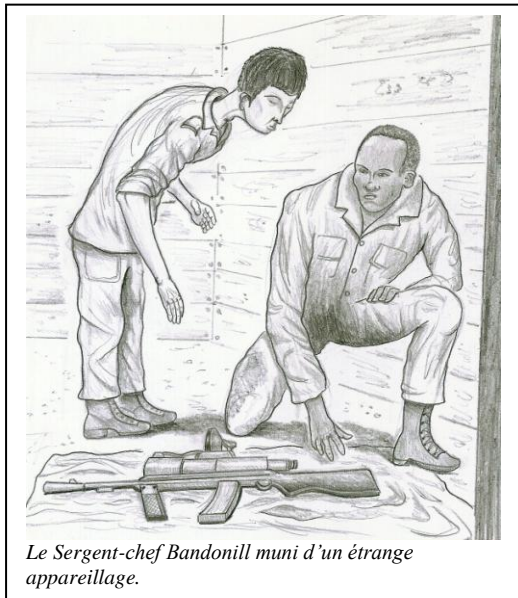
Comme un bateau ivre, vous musardez à travers le périmètre intérieur. Au détour du bunker des armes, vous reconnaissez la voix du Sergent-chef Bandonill, le *leader* de la patrouille de la 3<sup>ème</sup> Compagnie qui vient de rentrer. Que fait-il ainsi à l'écart, tandis que vous entendez devant le baraquement des LLDB les échos des occupants du camp acclamant le retour de ses hommes.

Vous vous rapprochez, tendez discrètement le cou, et distinguez à travers l'embrasure encadrée de sacs de sables la silhouette toujours athlétique du Sergent-chef afro-américain, malgré les kilos perdus à crapahuter dans la jungle. Agenouillé, Bandonill manipule un appareillage complexe, tandis qu'un Nung de sa Compagnie l'observe, penché.

Seule votre appartenance aux bérêts verts vous permet de reconnaître cette arme révolutionnaire

mise au point par les Allemands à la fin de la seconde guerre mondiale, et garnissant les forces américaines depuis peu. Une lunette imposante montée sur un fusil de précision. Cette lunette est elle-même connectée à une espèce de petit projecteur situé au-dessus du dispositif. Ce matériel encombrant mais redoutable est un appareil de visée infrarouge, permettant de voir la nuit.

Si les MACV-SOG et certaines unités spécialisées utilisent cette arme, votre camp de base n'est pas sensé en être muni. Vous vous éclipez discrètement, rebroussant chemin, comme si de rien n'était. Notez {Suspect : 32} sur votre feuille d'aventures, puis rejoignez le **487**, pour donner le ton quant à vos activités de l'après-midi.



*Le Sergent-chef Bandonill muni d'un étrange appareillage.*

### 431

Après un casse-croûte rapidement avalé dans votre chambre, simplement en compagnie de Morrow votre assistant, vous vous décidez à affronter la chaleur de l'extérieur. A cette heure, le camp est plutôt calme, car les civils Montagnards font la sieste, pendant que leurs enfants se tiennent tranquilles. Le soleil à son zénith ne vous invite pas à pratiquer une activité physique, mais le Sergent Mason, travailleur infatigable et consciencieux, hèle qui veut l'entendre pour demander de l'aide, concernant le garage dont il a la charge.

Malgré les hautes températures, allez-vous répondre présent à l'appel de votre compatriote (**401**), ou faire mine de ne pas l'entendre, et plutôt commencer l'après-midi par une petite visite à l'espace détente des USSF (**361**).

### 432

Vous vous arrêtez tous deux à une position de combat intermédiaire, en forme d'alvéole, ceinte de sacs de sable. L'écriteau du camp est à une trentaine de mètres devant vous, et, par delà l'obscurité et la fumée, vous apercevez une poignée de fantassins ennemis faisant feu de tous bords.

Mason réplique immédiatement pour chasser les intrus et vous vous attirez les foudres des Nord-Vietnamiens. Allez-vous vous redresser pour mieux distinguer les cibles (52), ou rester agenouillé pour soutenir Mason de votre feu nourri (402) ?

### 433

A la vue de ce spectacle d'un autre âge, vous vous insurgez immédiatement, apostrophant le Capitaine Daniel en rapprochant votre visage du sien : « Vous pouvez pas laisser faire ça, c'est insupportable ! Il y a d'autres méthodes pour faire parler ce mec ! » Daniel s'apprête à vous rabrouer vertement, mais Bandonnill s'engouffre dans la brèche : « Il a raison Capitaine ! », et Mason se tient les poings fermés sur les hanches, derrière le Sergent-chef afro-américain, comme pour montrer lui-aussi son soutien.

Comprenant la situation, et souhaitant éviter un pugilat dans le local et la mauvaise publicité qui en découlerait pour le camp, le maître des lieux, le Capitaine Thu en a assez vu : « Cela est suffisant. Stop la torture car nous savons que Bataillon ennemi dans temple vieux dans jungle. Maintenant emmenez le prisonnier dans la cage à tigre. »

Une fois n'est pas coutume, le Capitaine LLDB remonte dans votre estime.

Mais, concernant l'information révélée par le prisonnier sur l'emplacement de son Bataillon, vous doutez de sa véracité, et présumez que le Nord-Vietnamien a voulu gagner du temps, tout en connaissant néanmoins l'existence d'un tel temple.

Lorsque les LLDB détachent le prisonnier et s'en saisissent pour l'exposer au feu du soleil dans une cage étroite, le prisonnier vous jette un regard étrange derrière ses paupières boursoufflées, qui ressemble à de la reconnaissance, pour avoir mis un terme à son martyre.

Redoutant que les LLDB maltraite une nouvelle fois le prisonnier, vous les accompagnez jusqu'à l'extérieur, où les forces spéciales vietnamiennes se contentent d'enfermer le malheureux dans la cage à tigres, sans ménagement. Vous êtes vous-même escorté de Dam, l'éclaireur Nung de votre Compagnie, et occasionnellement un de vos gardes du corps personnel.

Dès que ses cerbères s'éloignent, vous vous approchez du captif, et vous avez l'impression que ses lèvres vous murmurent quelque chose, mais dans un langage que vous ignorez. Sans perdre un instant, allez-vous solliciter Dam pour la traduction, avec les quelques mots anglais qu'il connaît (143), ou faire mander Tho, l'interprète de votre Compagnie (198) ?

### 434

Ce matin, deux départs sont à l'ordre du jour.

- ✓ Le Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie, Mason, doit rallier avec sa jeep personnelle le village le plus proche afin d'effectuer des travaux de construction (106).
- ✓ Le replet Sergent-médecin Linden a planifié une inspection sanitaire dans un village reculé, qui nécessitera d'être escorté d'un peloton de strikers, le tout véhiculé par la deuxième jeep ainsi que le camion (208).

Faites le bon choix, en fonction de la tournure qu'a prise votre enquête.

### 435

Vous déroulez d'un œil attentif la liste des noms qui composent la 3<sup>ème</sup> Compagnie du Sergent-chef afro-américain Bandonnill. Rien n'attire votre attention, si ce n'est le prénom et nom du striker qui a été abattu dans la jungle le 27 Avril 1969, et qui a été entouré au crayon gras.

Souhaitez-vous maintenant consulter les fiches de la 2<sup>ème</sup> Compagnie (154) ou la 4<sup>ème</sup> Compagnie (96) ?

### 436

Après une courte collation de midi, Kovco le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie, est auditionné pendant un certain temps dans le container qui tient lieu de bureau au Capitaine Daniel. Dès lors, la

rumeur d'une possible accusation de trahison d'un membre des USSF se répand chez les bérets verts comme une trainée de poudre. Puis c'est le camp tout entier qui est en émoi lorsque Kovco est accompagné chez le responsable officiel du camp : Thu, le Capitaine des LLDB.

Un groupe de curieux, dont vous, s'est amassé à l'entrée du quartier des LLDB ; une demi-douzaine de Vietnamiens des forces spéciales sont à l'intérieur, ainsi que le Capitaine américain Daniel, et son adjoint, l'aigri Lieutenant Butler.

La scène rappelle étrangement l'interrogatoire de prisonniers Nord-vietnamiens. Morrow le surfeur vous a rejoint, et, d'un humour sarcastique qui n'appartient qu'à lui, vous glisse à l'oreille : « J'espère qu'ils vont pas le torturer. »

En votre for intérieur, vous doutez de la culpabilité du Sergent-chef à la fine moustache. Tout ceci vous paraît trop simple, et ses motivations restent pour vous une énigme. A côté de vous, Aguilar le Sergent portoricain semble rongé par l'anxiété, et fume cigarette sur cigarette, laissant à ses pieds un amoncellement de mégots. Quant au Sergent Teeter, l'adjoint du Sergent-chef accusé, il semble totalement à cran, hors de lui, fixant le local des LLDB d'un regard féroce.

L'attente est interminable, chacun pressent que la vie du camp ne sera jamais plus comme avant. En fin d'après-midi, c'est l'équipe USSF au complet qui fait le pied de grue à la sortie du bâtiment des LLDB. Leusink, le chevronné responsable de la 2<sup>ème</sup> Compagnie, de retour de patrouille, a tout juste pris le temps de se doucher pour assister à la scène. Linden, le replet Médecin-chef, a quitté le dispensaire pour rejoindre ses compagnons d'armes. Collins, le spécialiste radio, s'est fait remplacer par un Nung de confiance dans son bunker des radiocommunications. Après une bonne heure de *statu quo*, Bandonill est appelé à son tour dans l'antre des LLDB, sans que personne ne comprenne bien pourquoi. Puis, Teeter, l'assistant de Kovco, est lui aussi invité à rejoindre ce qui ressemble de plus en plus à un tribunal improvisé. Il faut attendre une nouvelle heure avant que les conciliabules sans fin débouchent sur la sortie de bon nombre de LLDB et des intervenants américains... sauf Kovco.



*Le Capitaine Daniel s'apprêtant à discourir.*

Daniel, le Capitaine des bérets verts s'adresse alors à la dizaine d'hommes qui forment sa *A-team* et qui se pressent autour de lui. Vous êtes vous-même suspendu à ses lèvres et vous n'allez pas être déçu, lorsque le gradé annonce : « Des événements graves nous permettent de douter de la loyauté du Sergent-chef Kovco. Il est mis aux arrêts et gardé en ces lieux, jusqu'à nouvel ordre. Des investigations vont être menées pour étayer ces accusations, ou, au contraire, disculper le Sergent-chef Kovco. Je ne vous donnerai pas plus de détails sur les chefs d'accusation pour l'instant, mais l'affaire est extrêmement grave, et elle concerne différentes attaques dont nos patrouilles ont été l'objet. »

Un silence de plomb accueille la déclaration du Capitaine. Les Américains déboussolés se regardent mutuellement, comme s'ils cherchaient à se persuader d'avoir tous entendu la même chose.

Le dîner qui fait suite dans le réfectoire des USSF est recouvert d'une chape de plomb. Le Capitaine Daniel et le Lieutenant Butler ont préféré s'isoler ce soir, pour éviter de faire face à une avalanche de questions embarrassantes. Tous les regards se tournent alors vers Bandonill et Teeter, seuls témoins de l'interrogatoire. Teeter le *biker* s'est muré dans un silence hostile et froid, et s'est contenté de lâcher un « C'est du n'importe quoi ! », révélant une haleine avinée. Bandonill est tout aussi discret, éludant les rares questions que ses homologues se risquent à lui poser.

La nuit venue, vous parvenez difficilement à trouver le sommeil, mais, lorsque vous sombrez, un tapage extérieur perturbe votre rêve.

Souhaitez-vous rester dans le monde onirique (262), ou, d'une nature soucieuse, allez-vous commander à votre esprit de vous réveiller en sursaut (471) ?

#### 437

A votre contact, le Lieutenant Butler vous toise d'un air supérieur. Il est le parfait opposé de son supérieur, le Capitaine Daniel - attentionné et proche de ses hommes. Vous aviez déjà remarqué cette ambivalence lors de votre formation à l'Armée, où le mauvais Sergent instructeur sadique secondait le bon formateur, auquel on pouvait se confier sans crainte. Comme si une autorité supérieure reproduisait systématiquement ce modèle de commandement, pour mieux vous contrôler, à l'instar d'un animal, que l'on dirige par la carotte et le bâton. Butler, avec son physique d'échalas sec, ses petits yeux enfoncés dans leurs orbites et ses cheveux noir corbeau ; c'est le bâton. Rarement un homme n'a autant fait l'unanimité contre lui de la part de tous ses congénères. Les Sergents américains le trouvent tour à tour arrogant, pédant, faux jeton et ignorent ses ordres tant qu'ils le peuvent.

Vous prenez sur vous pour briser la glace qui vous sépare du distant officier.

« - passe ici Lieutenant ?

- Pardonnez-moi, mais je pense que je suis comme vous ; dans le flou le plus total. Il va falloir que nous conjugions nos efforts, tous ensemble, pour juguler cette menace, et je compte d'ailleurs sur vous pour redoubler de vigilance. Faites-nous part de tout ce qui pourrait vous paraître étrange, au Capitaine Daniel et à moi. »

Butler ne peut pas s'empêcher de s'exprimer avec son ton théâtral habituel, sur-joué, comme s'il était le centre du monde, et, même si vous n'en laissez rien transparaître, cela vous agace au plus point, si bien que vous mettez un terme rapidement à cette conversation qui ne mène à rien...

Vous pouvez désormais vous rendre utile en installant des barbelés autour du camp (319), ou bien vous détourner de vos compatriotes en flânant en solitaire dans le camp (99), ou enfin vous diriger vers le dispensaire, sachant que vous n'y êtes pas attendu (127).

#### 438

Vous n'en croyez pas vos yeux ! Un de vos frères d'armes, avec qui vous avez partagé tant de moments de joie, de peine, de souffrance, pointe désormais une arme sur vous. Un tel geste de folie ne peut s'expliquer que par la culpabilité avérée de Kovco.

Morrow, statufié par la surprise ne bronche pas non plus, tandis que, tout en braquant son arme de poing sur vous deux, le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie fait des pas de retrait, en direction de la sortie du camp. Il faut immédiatement mettre un terme à cette scène surréaliste.

Vous vous mettez à crier pour alerter les strikers autour, qui n'ont pas fait attention à la scène (69), ou vous dégainez votre propre arme de poing d'un geste prompt (135) ?

#### 439

Alors que vous vous dirigez vers le bunker des communications qui fait aussi office de centre de commandement, vous croisez le Capitaine Daniel suivi de son adjoint, l'aigri Lieutenant Butler, tout juste sortis du bunker en question, et déjà en route vers l'entrée du camp pour accueillir la 3<sup>ème</sup> Compagnie. Ils ont l'air nerveux et diablement pressés.

Décidez-vous de talonner vos deux supérieurs (71), ou, pendant que vous vous situez devant l'édifice à l'antenne vertigineuse, faites-vous au préalable une visite improvisée à votre complice, le Sergent-radio Collins (162) ?

#### 440

Profitant de la confusion dans l'obscurité, et des tirs qui proviennent de toutes les directions, vous vous plaquez sur le petit homme en face de vous et tombez tous les deux lourdement sur le sol. Vu la mêlée qui s'ensuit, vos adversaires peinent à distinguer le bien du mal et hésitent à intervenir.

De votre côté, vous n'hésitez pas. Après avoir étourdi d'un geste sûr le Nord-Vietnamien sur lequel vous vous êtes affalé, vous vous saisissez de son arme et videz un nouveau chargeur sur tout ce qui vous entoure, présumant qu'il n'y a aucun allié parmi eux. Les petites silhouettes basculent comme dans un jeu de quilles, et, lorsque les munitions vous font défaut, un seul Nord-Vietnamien reste debout, juste en face de vous, pétrifié de terreur. Mais il n'aura besoin que de quelques secondes pour reprendre ses esprits, analyser la situation et vous prendre pour cible de son propre fusil d'assaut...

Si vous pensez à un objet évoqué dans le précédent numéro, et à votre portée en une fraction de seconde, utilisez le système A=1, B=2, multipliez par 2 le total résultant du mot, et rendez-vous à ce numéro.

Si vous ne trouvez pas de solution rapidement, vous devez vous résoudre à rejoindre le **249**.

#### 441

Vous tirez frénétiquement sur tout ce qui bouge, mais une balle vous transperce la poitrine et sonne comme un dur retour à la réalité.

Vous vous effondrez comme un pantin désarticulé. La scène n'a pas échappé à Morrow qui se précipite sur vous, vous prodigue les premiers soins, et vous fait évacuer précipitamment en direction du bunker des soins urgents, dans le périmètre intérieur.

Vous vous en sortirez... mais en gardant des séquelles toute votre vie. De plus, la bataille s'arrête là pour vous, ainsi que votre aventure.

#### 442

A l'annonce de l'incident, une foule de LLDB se presse autour de Kovco. Le Capitaine Thu en personne, affublé de ses inaltérables lunettes noires, se joint en personne à l'attroupement, pour remettre de l'ordre parmi les curieux. Quant à Kovco, il est 'pris en charge' pendant l'heure du déjeuner par le Lieutenant Butler assisté de Nungs qui jouent le rôle de sbires.

Avant que le Sergent-chef de la 4<sup>ème</sup> Compagnie ne soit cuisiné, le Capitaine Daniel et Butler passent vous voir, et vous leur faites part de tous les éléments que vous avez rassemblés, et des soupçons qui vous ont poussé à intervenir. Daniel lâche : « Une histoire comme ça, mon vieux, t'aurais dû nous en parler avant, et nous laisser faire, nous. »

Rendez-vous au **436**.

#### 443

L'estomac plein, vos hommes ont juste eu le temps d'emporter leur barda et leurs armes, avant de se retrouver sans transition, plongé dans la jungle épaisse, humide et étouffante, avançant d'un pas rapide, droit vers la frontière cambodgienne.

Vous manœuvrez vos hommes, depuis le milieu de colonne, assisté d'un striker portant la radio, et entouré de vos trois hommes de confiance : Morrow votre adjoint, Dam l'agile *pointman*, et Tho l'interprète à l'allure juvénile. Khoat votre homologue LLDB, vous suit de près, avec son propre porteur de radio, et en relation avec la Capitaine Thu.

Comme cette opération est orchestrée par le Capitaine Daniel, qui a la haute main sur les moyens aériens, vous êtes logiquement aux commandes de la Compagnie, en tant que point de contact avec le Capitaine américain, reléguant Khoat au rôle de conseiller. Ce dernier, comme d'accoutumée, peine à suivre la cadence et respire la bouche ouverte.

Au bout d'un moment, vous entendez un hélicoptère vrombir au-dessus de la canopée qui vous recouvre, filer à basse altitude vers le Nord, tourner, puis s'éloigner, toujours en direction de la

frontière cambodgienne. Vous avez beau questionner Daniel sur la présence de cet hélicoptère, le Capitaine élude votre interrogation. Même son de cloche de la part de Bandonill, faisant avancer la 3<sup>ème</sup> Compagnie au centre du dispositif. La présence de cet hélicoptère fantôme ne semble surprendre personne, et, quand bien même, personne ne s'en soucie.

Après une heure de marche harassante, la direction prise par vos trois Compagnie était la bonne, car une fusillade éclate, mettant aux prises la 3<sup>ème</sup> Compagnie, au milieu et légèrement en pointe, et des éléments hostiles, identifiés comme les transfuges de la 4<sup>ème</sup> Compagnie que vous aviez pris en chasse. Aussitôt, la 2<sup>ème</sup> Compagnie du chevronné Sergent-chef Leusink bifurque sur sa droite pour prendre en tenaille les strikers félons.

Allez-vous commander la 1<sup>ère</sup> Compagnie pour qu'elle se déporte sur sa gauche (145), afin de soutenir au plus vite la 3<sup>ème</sup> Compagnie au centre du dispositif, ou allez-vous tenir votre cap encore un certain temps (418) ?

#### 444

Plusieurs bérets verts ont eu récemment un comportement suspect, et cela n'a pas échappé à votre sagacité. Ce ne sont pas nécessairement des fauteurs de trouble mais ils agissent en catimini, pour le compte d'une espèce de société secrète qui leur donne des moyens dont vous ne disposez pas.

Si vous les démasquez, vous pourrez sans doute faire la lumière sur nombre d'événements inexplicés dans le camp, puis prendre part à leur action, et par là-même réduire la capacité de nuisance ennemie.

Pour cela, vous devez avoir glané les indices {Conspiration}, {Suspect} et {Expert}. Additionnez les codes adjacents aux trois termes et rendez-vous à ce nouveau numéro.

Si cette quête n'est pour vous qu'une chimère, regagnez le numéro de paragraphe d'où vous venez.

#### 445

Les deux hommes écoutent vos dernières recommandations puis disparaissent dans la jungle, Dam, plus petit, prend la tête, tandis que Tho, de taille assez grande pour un Montagnard, suit tant bien que mal le Nung. Vous mémorisez leur direction exacte, aidé en cela par les traces qu'ils laissent sur leur passage. En effet, il ne vous faudra pas plus de cinq minutes pour que votre groupe réuni se mette enfin en route, empruntant les pas du Nung et du Montagnard partis en repérage.

Morrow qui était en fin de colonne ne tarde pas à vous rejoindre, et, au moment de donner le signal du départ, le striker en charge de votre radio portative vous tend le combiné.

Si le terme {Enregistrement} est sur votre feuille d'aventures, ajoutez 130 au code apposé et rendez-vous à ce nouveau numéro. Dans le cas contraire, rejoignez le 398.

#### 446

Vous descendez les barreaux avec agilité, et juste avant que la structure ne se disloque dans un fracas de chocs métalliques, vous vous laissez tomber sur le sol, suivi d'une roulade. Vous récoltez en retour quelques gravats, mais rien de grave.

Sortant groggy du nuage de poussière, vous vous employez alors à défendre les environs en vous réfugiant dans une alvéole fumante provoquée par un obus ennemi (393).

#### 447

La journée se termine sobrement...

Si le mot {Enregistrement} est inscrit sur votre feuille d'aventures, ajoutez 32 au code dont vous disposez, et gagnez ce nouveau numéro.

Si ce n'est pas le cas, plusieurs jours plus tard, des éléments étranges surviennent. De nombreux réfugiés se pressent à l'entrée du camp pour demander sa protection, craignant des représailles de la part de Nord-Vietnamiens qui ont été signalés dans les environs de leur village (58).

#### 448

La flèche de feu est une structure de bois de 3 mètres de long, contenant des récipients métalliques remplis de fuel. Le tout forme une flèche, sensée indiquer la direction principale de l'ennemi pour les aviateurs alliés. Le nombre de cylindres en flammes au niveau du manche de la flèche est proportionnel à la distance de l'ennemi par rapport à la flèche.

Les forces spéciales vietnamiennes sur place sont des officiers subalternes et ils s'en remettent à vous lorsque vous vous matérialisez à la lueur des premières torchères allumées.

Faisant abstraction des obus de mortier qui secouent votre camp sans discontinuité, allez vous orienter la flèche de feu vers la limite du périmètre extérieur, dans la direction où les échos de fusillade sont les plus violents (64), ou indiquer une distance supérieure, vers la position présumée des mortiers ennemis (199).

#### 449

Devant votre insistance, Le Lieutenant furibond se met dans tous ses états ; il ne tient plus en place, comme s'il voulait en découdre physiquement avec vous, et hurle à l'insubordination. Le Capitaine Daniel s'interpose et vante vos mérites pour tenter de calmer Butler. Sans doute alerté par le bruit provoqué par l'esclandre, le Sergent-chef Bandonill fait irruption dans la pièce et se range lui-aussi de votre côté, affirmant que les hommes de votre trempe sont une denrée trop rare pour s'en priver.

Finalement, Butler cède et daigne vous laisser participer à l'expédition de destruction non sans vous avoir décoché une dernière flèche : « Je vous préviens ; s'il se ramène, je ne veux pas avoir affaire à lui, et il reste derrière ! » Puis le sulfureux Lieutenant disparaît dans un claquement de porte.

Le lendemain, alors que le soleil est au zénith, vous vous retrouvez plongé en pleine jungle, suivant les pas de Butler et Bandonill, ainsi que quelques Nungs triés sur le volet. Ensemble vous effectuez la jonction avec deux équipes de MACV-SOG ; quatre Américains grimés de noir, accompagnés d'une vingtaine de mercenaires locaux. Leurs équipements et uniformes sont très hétéroclites, et certains portent des chapeaux de cow-boys atypiques que vous n'aviez jamais vus auparavant. Vous vous attendiez à rencontrer des Américains bodybuildés au visage de tueurs, bardés de cicatrices, mais c'est tout l'inverse ; ces types respirent la sérénité, avec des physiques très quelconques. L'un d'entre eux vous évoque un paisible rat de bibliothèque avec son air sage et ses lunettes, s'il n'y avait ce maquillage noir qui lui recouvrait une partie du visage.

Les hommes ne sont pas diserts, et se contentent de filer droit vers leur cible. Cette froideur vous est familière, car le Lieutenant Butler qui a revêtu un treillis sombre ne vous a pas même adressé un regard de la journée. Il a simplement chargé Bandonill de vous faire fermer la marche, vous tenant à l'écart de l'action. Votre groupe hétéroclite franchit la frontière cambodgienne sans état d'âme et s'approche de la cible avec un grand professionnalisme.

Le relief est ici plus escarpé. Depuis un coteau boisé, votre groupe identifie l'emplacement du gros des installations ennemies, en contrebas de la cote 175. Cette cote semble concentrer les troupes et les ouvrages de défense, au Sud des installations stratégiques Nord-vietnamiennes. Après avoir discrètement contourné la cote 175, votre groupe se scinde en deux équipes de taille égale. L'une ciblera le pool de camions et autres engins mécaniques (291), tandis que l'autre se réservera un complexe de huttes de grande taille (192). A quelle équipe souhaitez-vous être rattaché ?

Soudain, vous ralentissez l'allure, et Morrow fait de même. Vous avez senti un danger, un mouvement dans l'obscurité de la jungle. Vous restez un moment tapi, embrassant d'un regard perçant les troncs élancés qui se profilent devant vous. A l'ombre de grandes feuilles de latanier, deux masses se déplacent, des hommes imposants, *a contrario* des silhouettes fluettes des Nord-Vietnamiens. D'un geste lent, vous pointez de l'index ces intrus improbables, à destination de Morrow, qui hausse d'abord les épaules, puis vous fait le signe du pouce vers le haut, après être enfin parvenu à distinguer un mouvement dans l'obscurité.

Ces deux inconnus deviennent votre nouvel objectif, et vous vous glissez très discrètement à leur suite. Quand vous parvenez à vous approchez suffisamment de ces silhouettes courbées sous le poids de lourds havresacs, vous reconnaissez avec horreur les deux complices honnis : Kovco et Teeter. Ces derniers n'ont pas hésité à sacrifier leurs propres hommes en leur faisant jouer le rôle de l'appât, tandis qu'ils s'évaporent tranquillement de la zone de danger, de leur côté.

Sans vous apitoyer, vous épauliez alors votre arme, et imposez à Morrow de faire de même. Par gestes, vous signifiez que vous ciblez le premier homme de la file, et que votre assistant s'occupera du deuxième.

Après une fusillade brève mais intense, votre professionnalisme n'a laissé aucune chance aux deux félons, pris par surprise. Lorsque vous vous rapprochez pour faire le bilan de vos tirs, Teeter git inanimé, mais Kovco, se tenant le ventre, n'est que blessé.

Vous portez le scélérat sans le ménager, puis revenez sur vos pas avant de croiser votre Compagnie menée par Khoat. Le LLDB, accueille la nouvelle avec joie, fixant le captif avec rapacité, et pensant déjà à récolter les lauriers de cette prise de choix.

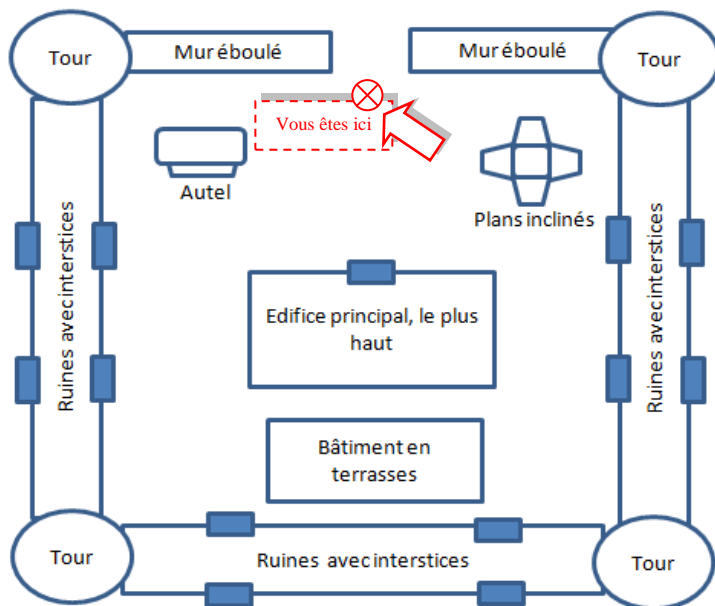
Puis, on vous passe le Capitaine Daniel à la radio, sur le point de vous radier de l'Armée pour avoir manqué à l'appel durant la bataille. Lorsque vous lui apprenez la capture de Kovco, le Capitaine aux tempes argentées se ravise, et, passant subitement de la colère à l'enthousiasme, se permet même de vous féliciter. Quant à la bataille contre la section transfuge, elle sera gagnée, les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Compagnie étant en large supériorité numérique. Enfin, quand Dam et Tho, partis en éclaireurs, réintégreront votre Compagnie dans la jungle, l'arrestation de Tho se fera sans heurts, même si ce dernier clamera son innocence.

Rendez-vous au **244**.

Suivant la piste fraîche laissée par les fuyards, les plantes basses ayant été foulées il y a peu, vous tombez soudainement nez à nez avec une construction en pierre de la main de l'homme, au beau milieu de la jungle. C'est une espèce de temple ceint de ruines envahies par la végétation. Quelques arbres vertigineux ont même élu domicile au sommet des bâtiments partiellement éboulés, ce qui rend les édifices indétectables depuis le ciel. Venant du Nord, vous êtes face à ce qui devait naguère être l'entrée du temple, mais qui n'est plus qu'un tapis de pierres. Autour de vous, les murs sont ornés de sculptures frustes, rongées par les intempéries et le lierre grimpant, représentant naguère des visages grimaçant.

Un bâtiment central dominant les autres de sa hauteur, attire votre attention.





Allez-vous vous diriger vers ce bâtiment (310) ou longer un des murs éboulés en direction d'une tour (80) ?

#### 452

Force est de reconnaître que vous avez perdu la trace des fuyards Nord-vietnamiens. Avant de quitter le temple, vous rendez compte à Bandonnill :

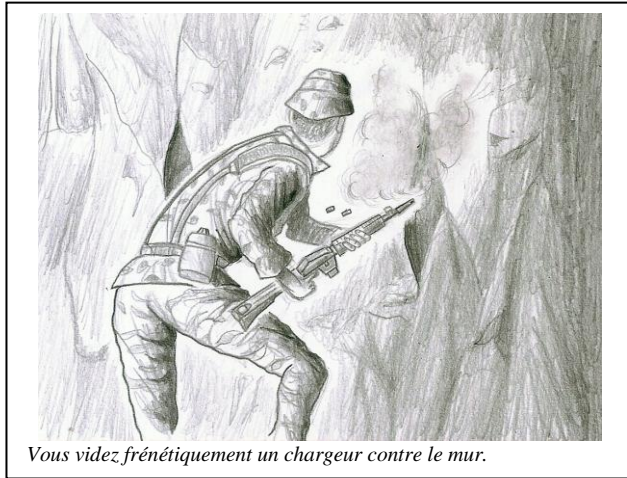
« - On les a perdus. C'est embêtant... mais on les a perdus.

- OK, qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Dans ce cas, abandonnez la poursuite, et revenez à votre point de départ. »

Têtes basses, Morrow et vous refaites le chemin inverse, réempruntant vos propres pas (461).

#### 453

Soudain, grâce à la lumière diffuse de la lampe de Dam, vous apercevez avec horreur une pointe sortir du mur. Des meurtrières ont en fait été creusées et il y a une forme humaine de l'autre côté de la paroi. A la vitesse de l'éclair, vous esquivez le trait qui vous était destiné, probablement tiré d'une arbalète. Puis vous brandissez votre arme, et videz un chargeur sur la portion du mur qui était en fait trouée d'embrasures.



*Vous videz frénétiquement un chargeur contre le mur.*

Avant que vos compagnons ne comprennent ce qui se passe, vous les enjoignez à redescendre l'escalier au plus vite, tout en éclairant les murs. Une fois que le danger semble écarté, vous criez : « Les murs sont creux à certains endroits, faites gaffe ; on a essayé de me tuer tout à l'heure ! » Poursuivez au **413**.

#### **454**

Morrow est lui-aussi fortement incommodé par cette odeur peu naturelle, et vous en fait part : « C'est fou comme ça pue ici. Attends, je vais allumer ma lampe pour y voir clair. »

A la seconde où votre assistant blond projette son faisceau lumineux sur les blocs de pierre qui vous entourent, une horde de spectres irréels, dissimulés dans le noir, fond sur vous en poussant des cris inhumains. Pétrifié de terreur, vous n'avez pas le temps de réagir, et vous mourrez sous les coups répétés d'armes blanches, sans avoir pu voir clairement vos mystérieux agresseurs.

#### **455**

Vous jetez toutes vos forces dans votre fuite éperdue. Des lianes vous fouettent le visage, des branchages vous tailladent les bras, mais ni votre épiderme, ni les tendons de vos jambes ne vous renvoient des signaux de douleur ; votre instinct de survie a pris le contrôle de vos fonctions cérébrales.

C'est seulement lorsque vous avez le sentiment d'avoir laissé les bruits de fusillade loin derrière vous que vous infléchissez votre course, remplaçant votre foulée alerte par un trotinement maladroit. Malheureusement, vous avez perdu plusieurs de vos hommes dans l'embuscade.

Vous fiant à l'herbe écrasée, et aux échos de conversations paniquées, vous parvenez toutefois à rejoindre un contingent de strikers efflanqués, en aval de la cote 175. Ils sont plantés, comme des chiens à l'arrêt, incrédules devant le tableau qui s'offre à eux (**38**).

#### **456**

Pris de vertige, vous cédez aux appels de votre corps, qui vous somment de vous arrêter. Vous vous effondrez au pied d'un arbre dont vous ne voyez pas la cime, espérant que vous allez recouvrer des forces avec le temps. Ruisselant de sueur, vous respirez difficilement, la bouche grande ouverte.

Affaibli par le venin qui vous a été inoculé, vous n'avez pas remarqué une ombre qui vous suivait à distance, et qui s'est rapprochée de vous dans votre dos. Quand enfin vous décelez une présence à quelques mètres de vous, c'est pour vous trouver nez à nez avec un bras tendu dans votre

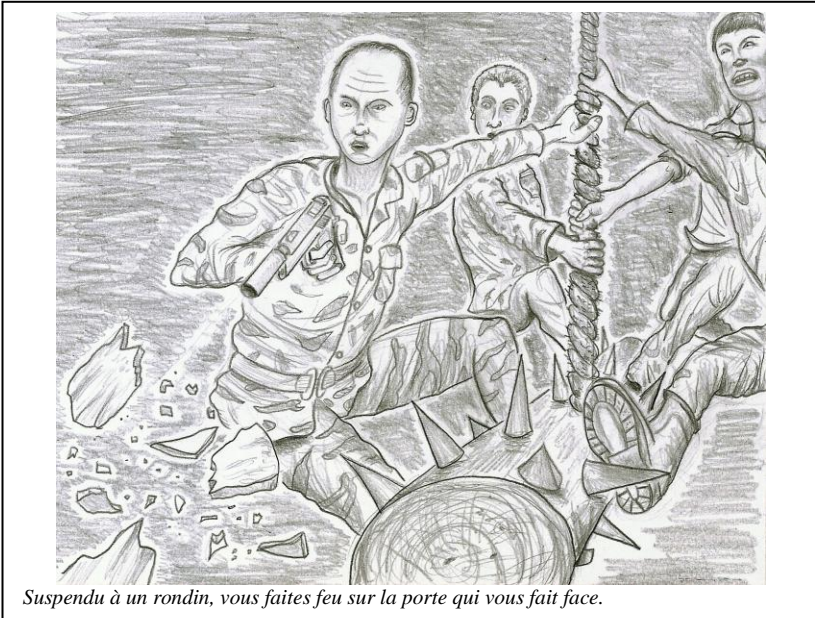
direction, et, à son extrémité, une arme de poing muni d'un silencieux. Vous êtes mort avant d'avoir pris conscience de la situation.

457

Le temps s'arrête pendant plusieurs secondes. Votre groupe forme une grappe humaine, suspendu au dessus du vide par une corde usée qui ne supportera pas longtemps ce poids. Les pics d'apparence si dangereux sur le rondin forment maintenant autant de marchepieds salutaires. Au fur et à mesure que la poussière se dissipe, la configuration de la salle vous apparaît. Comme vous l'aviez deviné, les dalles étaient cimentées en deux parties égales, et amovibles par le bas, à la manière d'une gigantesque chausse-trape. Dam, seul homme à avoir pu conserver sa lampe coudée, en dirige le faisceau vers le bas, pour sonder la noirceur menaçante. La lumière rouge révèle de sinistres pieux acérés, sur lesquels se sont empalés les Nord-Vietnamiens que vous preniez en chasse. L'un deux n'a visiblement pas été tué sur le coup, et son corps s'est figé en une posture grotesque de marionnette. C'est probablement le malheureux qui a émis les râles que vous aviez entendus au moment de pénétrer dans l'édifice.

Morrow pleure comme un enfant : « Merde, merde, merde », tandis que vous vous efforcez de rester très prosaïque : « Déconne pas Morrow, tu vas tous nous faire tomber. »

Il vous faut trouver une idée. Pour commencer, vous saisissez la seule arme qu'il vous reste ; votre Smith & Wesson muni de silencieux, et videz votre chargeur dans la porte de bois qui vous fait face, à deux mètres de distance.



Le deuxième loquet saute, et la porte s'entrouvre. Mais personne de votre groupe n'a suffisamment d'appui pour faire un bond jusqu'à la porte.

C'est le moment de trouver une idée lumineuse, avant que la corde ne cède sous votre poids. Tentez de résumer votre idée en un mot de 9 lettres ; un déplacement impliquant tout le groupe. Suivez ensuite la règle « A = 1 », « B = 2 », ...et multipliez le résultat final par six pour trouver le numéro de destination.

Si vous n'êtes pas inspiré, la corde se rompt, et vous vous écrasez contre le sol en même temps que le rondin qui vous supportait. Votre agonie sera violente mais brève.

#### 458

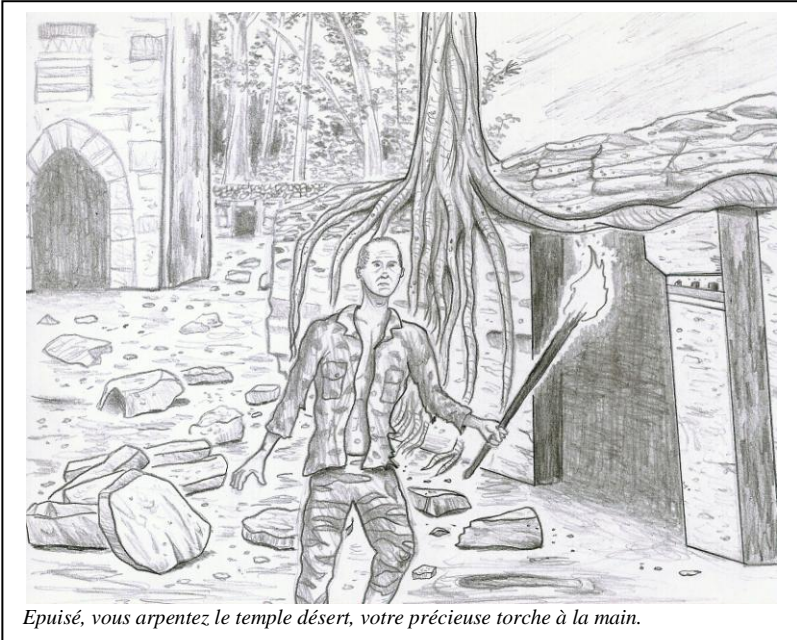
Rassemblant toutes vos forces, d'un violent mouvement d'épaule, vous vous libérez d'abord d'un bras, ce qui vous permet ensuite de libérer votre deuxième main, à l'aide de coups de poing magistraux, arrachant des cris de douleurs à ces troglodytes sournois et sans visage. Mais votre soulagement est de courte durée, car vos coéquipiers affrontent un danger autrement plus réel ; une importante bande armée d'aborigènes emprunte la salle dallée et se dirige vers votre salle. Inutile de tenter de parlementer, car ils vous assaillent de carreaux d'arbalètes et de lances. Devant cette écrasante supériorité numérique, tous vos coéquipiers ont compris que la seule échappatoire est le puits immonde. La chance de trouver au fond un tunnel salvateur est infime, mais si vous ne bougez pas, votre mort est certaine (219).

#### 459

La nouvelle épreuve que vous vous infligez en vaut elle la chandelle ? Après vingt longues minutes d'une marche épuisante, tout en s'assurant que personne ne vous suive, la sinistre vision du temple vous fait à nouveau frissonner, mais il semble cette fois étrangement vide de toute vie.

Une terreur indicible vous envahit lorsque vous devez faire quelque pas dans le bâtiment central. L'odeur, le souvenir insoutenable de ces monceaux de corps humains entassés vous hanteront pour le restant de vos jours.

Faisant montre d'une volonté surhumaine, vous vous saisissez de la première torche à votre portée dans le couloir menant à la salle piégée, et faites demi-tour aussitôt après, tout heureux de retrouver la lumière du jour, et de constater que le temple est toujours aussi désert.



*Epuisé, vous arpentez le temple désert, votre précieuse torche à la main.*

Vous réempruntez le même trajet dans la jungle, votre précieuse torche à la main, mais, les animaux sont silencieux tout autour de vous, comme si une force supérieure leur intimait de se taire,

ou comme si une autre présence les dérangeait ; vous avez parfois le sentiment d'être épié, suivi, mais à chaque fois que vous vous retournez, rien ne vous apparaît.

Soudain, un bruissement suspect parvient jusqu'à vos oreilles, suivi du pépiement d'un oiseau exotique dans la direction opposée. Vous plantez votre torche dans le sol, puis continuez à avancer en vous baissant sur une quinzaine de mètres pour tromper un ennemi éventuel.

Allez-vous surveiller la direction du premier son entendu (247), ou du bruit d'oiseau (40) ?

#### 460

Vous vous précipitez dans l'obscurité aux côtés du Nung de petite taille, qui est dans un état de panique auquel il ne vous avait pas habitué jusque là. Il balbutie dans son anglais rudimentaire : « Viets là Viets là-bas Viets partout ! » Vous visez des silhouettes fugaces, sans pouvoir évaluer le résultat de votre tir, mais votre simple présence rassure Dam.

Allez-vous vous montrer téméraire en vous redressant pour mieux distinguer les ennemis approchant (367), ou rester prudemment tapi derrière le parapet constitué de plusieurs épaisseurs de sacs de sable (124) ?

#### 461

De l'autre côté de la frontière cambodgienne, une fois l'ennemi repéré au sol, les bombardiers américains parachèvent l'œuvre de destruction des commandos MACV-SOG.

L'opération de la CIA a donc permis d'affaiblir les forces armées ennemies, et de mettre à mal un réseau de trafic d'opium qui permettait de financer le Nord-Vietnam, et qui dans le même temps alimentait le marché de la drogue pour les troupes américaines.

Vous concernant, hormis révéler au grand jour l'équipe de l'agence\* infiltrée dans votre camp (Butler et Bandonill), votre contribution aura été somme toute secondaire et non déterminante ; vous n'avez fait que suivre le mouvement.

Même si vous avez préservé l'essentiel, c'est-à-dire votre vie, considérez que cette aventure est un échec, car votre action n'a pas été décisive.

*\* Nom par lequel est désignée communément la CIA.*

#### 462

Le Capitaine Daniel, flanqué du Lieutenant Butler, vous rend visite au saut du lit, et vous avez à peine le temps d'ajuster votre ceinturon afin d'être un minimum présentable. Une conversation s'engage dans votre chambre, tout juste grande pour vous faire tenir tous les trois debout.

Le terme {Sacoche} est-il présent sur votre feuille d'aventures ?

Si c'est le cas, ajoutez 75 au nombre apposé au code, et dirigez-vous vers le numéro résultant. Sinon, rejoignez le 250.

#### 463

Rassemblant vos dernières forces, vous plongez d'une impulsion fulgurante sur votre ennemi, parvenant à le déséquilibrer, puis à prendre le dessus sur lui. Alors, vous retournez son arme contre lui et l'abattez à bout portant sans le moindre état d'âme. C'était lui ou vous.

Puis, vous vous frictionnez la tête, le temps de vous remettre de vos émotions, et laissez là pourrir le cadavre de celui qui n'a pas hésité à tuer vos deux plus fidèles compagnons pendant que vous étiez dans la fosse... (243)

#### 464

Quelques rais de lumière parviennent à percer la voûte végétale, éclairent la poussière en suspension, et colorent les ramures d'un vert vif. Ces nuances de vert, filtrés par des contrastes d'ombre et de lumière brouillent votre vision et rendent impossible la détection d'un homme

immobile dans la jungle à plus de dix mètres. C'est pourquoi vous n'avez d'autre choix que de vous fier à vos autres sens, notamment l'odorat et l'ouïe.

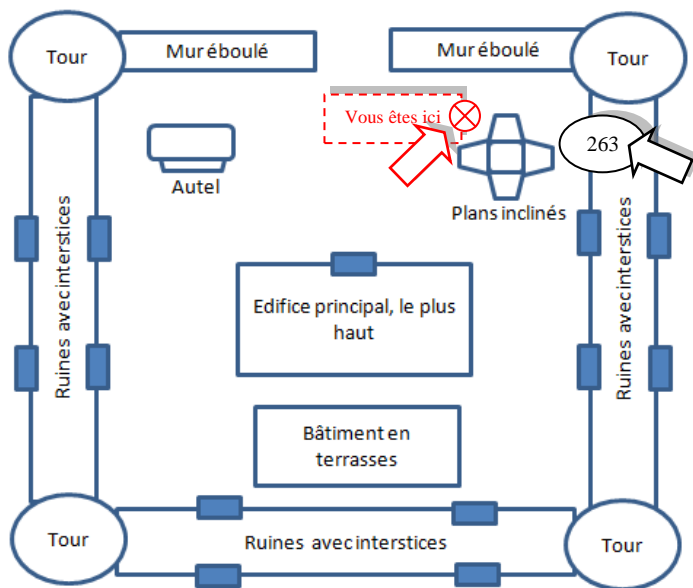
A ce propos, un hullement qui ne ressemble à aucun animal que vous n'ayez entendu jusque là attire votre attention.

Flanqué de votre fidèle RTO, un Montagnard transportant un radio-émetteur, allez-vous continuer votre route et vous diriger vers le bruit intrigant (183), ou bifurquer et entreprendre un long détour pour le contourner (238) ?

#### 465

Vous envoyez Dam longer l'enceinte de pierre par la gauche, et Tho faire de même par la droite. Après quelques minutes, vos deux acolytes sont de retour, alors que l'obscurité a envahi les lieux. Dam a le sourire aux lèvres ; il a repéré l'entrée du complexe, complètement effondrée, ce qui éviterait de traverser d'hasardeux bâtiments en ruine. A la lueur des étoiles, l'éclaireur Nung vous guide en enjambant les éboulis et les herbes sauvages. Parfois, un éclair zèbre le ciel et projette l'espace d'un instant des ombres effrayantes.

Venant du Nord, vous déplacez ce qui était jadis une voûte de pierres, et pénétrez dans une vaste cour où trône une masse sombre, qui se présente comme un plan incliné. Comme il n'y a nulle trace du commando ennemi, et que la pluie commence à vous glacer les os, vous vous mettez en quête d'un abri au sec.



Allez-vous gravir le plan incliné du temple (140) ou jeter votre dévolu sur une des entrées des bâtiments annexes autour de l'édifice principal, et dont le toit de pierre ne s'est pas encore écroulé (263) ?

#### 466

D'un lancer précis, vous atteignez Tho au thorax. Il s'affaisse, toussant comme s'il allait cracher ses poumons. Profitant de cette opportunité qui ne se reproduira pas deux fois, vous vous précipitez sur votre ennemi juré, vous vous emparez de son arme et la retournez contre lui, sans la moindre compassion.

Haletant, vous vous effondrez ensuite à votre tour, épuisé psychologiquement. Ce n'est seulement après de longues minutes de récupération que vous vous redressez, les traits creusés, mais soulagé intérieurement de vous en être sorti... (248)

#### 467

Vous escaladez rapidement l'autel de pierre démesuré pour vous retrouver sur une longue dalle craquelée qui en constitue le sommet. Vous serrez contre vous votre fusil automatique tandis que vous parveniez des bribes de conversations dans une langue inconnue, ainsi que des bruits de déplacement.

Au bout d'un moment, à bout de patience, Morrow vous suggère un autre moyen de dénouer cette situation sans issue ; il vous tend le combiné de sa radio : « Tiens, dis à Daniel de se préparer à venir nous chercher en hélico pour demain matin. Qu'il fasse mitrailler tout ce petit monde et qu'on en finisse ! » A peine votre assistant a-t-il achevé sa phrase qu'une flamme de torche se matérialise au loin, résistant aux assauts de la pluie. Elle se rapproche de vous à une vitesse assez élevée, mais le plus étonnant, c'est qu'elle semble flotter dans les airs. Vous n'en croyez pas vos yeux, tandis que Morrow maugrée : « C'est quoi ce bordel ? »

Allez-vous attendre de pied ferme ce phénomène étrange (293), ou, flairant une sorcellerie malfaisante, allez-vous descendre prestement de l'autel de pierre pour fuir éperdument vers l'entrée éboulée du temple (91) ?

#### 468

Vous vous ruez sur votre antagoniste avant qu'il n'ait pu diriger le canon de son arme vers vous. Au moment où il presse la détente, vous l'écrasez de votre poids et ses balles se perdent dans les larges feuilles. Après plusieurs coups portés à son visage, vous parvenez à lui arracher son arme. Comme Tho cherche obstinément à reprendre son fusil, il ne vous laisse pas le choix ; vous pressez la détente avant lui, pendant que vous contrôlez encore l'arme. Vos balles le font tressauter comme une poupée de chiffon, et il s'effondre face contre terre.

Vous laissez passer plusieurs minutes, avant de reprendre votre souffle et de vous remettre de vos émotions... (248)

#### 469

L'humeur de votre assistant blond n'était pas au beau fixe lorsque vous lui avez annoncé votre projet d'infiltration. Mais la pluie tombant sans discontinuité l'a achevé, lui qui est épris de surf et de plage hawaïenne...

Engoncé dans son poncho ruisselant, il passe son temps à bougonner, et, malgré le brouhaha des précipitations s'écrasant contre les hautes feuilles, vous distinguez de sa part des « Fait chier », entremêlés de « Et merde ».

Rendez-vous au 257.

#### 470

Dans l'après-midi, Collins le Sergent-radio vous rend visite. Dans un langage scientifique dont vous ne comprenez que les grandes lignes, il vous explique comment il a pu établir que la voix de la bande enregistrée était celle de Tho.

Avec l'aide d'un traducteur local très spécifique, Collins a également pu déchiffrer le langage utilisé par Tho : un dialecte propre à la tribu du félon, dont les principaux membres ont épousé la cause Nord-vietnamienne.

Lors de son message radio précipité, le transfuge demande expressément à un contact Nord-vietnamien de mettre un terme à l'attaque de votre patrouille, car l'ennemi américain est en fuite, et l'objectif qui consiste à simplement repousser tout intrus hors des environs de la cote 175 est atteint. Mais surtout, pris de panique, Tho réalise que les explosions risquent de l'atteindre, donc il craint

avant tout pour sa propre vie. Pour prévenir ses complices de l'autre bord et éviter d'être une victime collatérale des échanges de coups de feu, il n'a pas hésité à éliminer à l'abri des regards le striker porteur de la radio.

Cela ne fait que conforter votre satisfaction de savoir que Tho est désormais hors d'état de nuire.

#### 471

Votre rêve devenant un peu trop bruyant à votre goût, vous écarquillez les yeux, et basculez subitement dans le monde réel. La nuit s'est emplie de cris et d'une agitation peu commune. Dans l'espace adjacent au vôtre, Morrow votre assistant blond, est déjà en train d'enfiler un pantalon de treillis à la va-vite. Aussitôt après, il se précipite dans la noirceur du périmètre intérieur. Sans en savoir davantage, vous vous saisissez de votre arme à feu, et affrontez à votre tour la fraîcheur de l'extérieur, torse-nu. Au clair d'une demi-lune, vous revivez alors l'attaque du camp, mais sans les explosions ; les Nungs courent en tous sens, tandis que les LLDB hurlent en vietnamien, vêtus à la hâte d'un simple tee-shirt. A la recherche de l'épicentre de tout ce remue-ménage, vous talonnez un groupe de Nungs surarmés, jusqu'à la limite du périmètre extérieur. Le camp grouille de lampes torches dont les faisceaux éclairent les habitations dans lesquelles se sont calfeutrés les civils apeurés. Vous croisez alors Morrow le surfeur, haletant, qui a fait demi-tour pour vous trouver. Ses propos vous frappent comme une dague : « Kovco s'est barré ! »

En fait, les militaires convergent vers la sortie du camp, par où le fugitif s'est visiblement fait la malle. Cette hypothèse vous laisse perplexe, car sortir seul en jungle en pleine nuit, sans préparation ni provision équivaut à une mort certaine.

Puis, vous vous dirigez vers l'autre source d'attroupement ; les cantonnements LLDB, où, éclairés par la lueur laiteuse de la lune, deux cadavres de LLDB gisent face contre terre.

Pour une fois, cadres USSF et LLDB sont à l'unisson, cherchant par tous les moyens à comprendre et punir les agresseurs. Ces agresseurs n'ont pas fait dans le détail ; les deux sentinelles ont été froidement abattues par balles, sans doute l'œuvre d'un ou plusieurs silencieux, ce qui tendrait à dire que Kovco a bénéficié de complicités. Dans votre esprit, la présence de complices pourrait alors laisser penser que la fuite ait été organisée, avec le matériel adéquat, et donc la piste d'une sortie en jungle devient dès lors envisageable.

Peu de temps après, le médecin Linden arrive sur les lieux, essoufflé, son pantalon défroqué laissant bringuebaler sa bedaine. Hélas, il ne pourra rien faire de plus que prendre acte des deux décès, tandis que le Capitaine Thu, chef des LLDB, gesticulant, vitupérant, laisse éclater sa colère. A l'inverse, éclairé de manière intermittente par des mouvements de lampe-torches, son vis-à-vis américain, le Capitaine Daniel, est prostré, désespéré que son camp s'enfonce jour après jour dans une violence intestine. Puis, il finit lui-aussi par éructer : « Les fumiers qui ont fait ça, ils vont payer ! Ils sont forcément quelque part ! Ils ont pas pu se casser du camp sans que ça se sache ! »

Cherchant à vous rendre utile, vous pouvez participer à la fouille extérieure qui mobilise actuellement les trois quarts des forces armées de ce camp (315), mais vous pouvez également cibler la chambre de Kovco (63).

#### 472

Vous videz un demi-chargeur sur les assaillants qui se jettent sur vous comme s'ils étaient possédés par une force maléfique. Les morts qui tombent n'arrêtent pas l'élan des suivants, et vous devez vous résoudre à vous replier, n'ayant pas assez de balles pour contenir cette horde déchaînée. Au moment où vous vous tournez vers Morrow pour lui ordonner de s'engouffrer dans le couloir dont vous aviez la garde, une vision d'horreur vous envahit. Votre assistant se tient la gorge, transpercée par un trait dont vous n'avez pas vu la provenance. Il s'affaisse définitivement dans un râle étranglé.

Inscrivez {Morrow mort} sur votre feuille d'aventure, et, votre instinct de survie prenant le dessus sur la vive émotion qui vous étreint, fuyez au 284.



#### 473

Après plusieurs gorgées d'un liquide dont vous savourez le parfum capiteux, vous saluez tout le monde avec bonne humeur, ce qui donne un prétexte à Leusink de vous gratifier d'une vigoureuse tape sur l'épaule.

Vous quittez le réfectoire d'une démarche légèrement chancelante, et, malgré l'heure avancée et le ciel obscur, vous pensez qu'il est encore temps d'aller visiter l'autre du Sergent-radio Collins (358).

#### 474

Le robuste Sergent Mason, spécialiste en construction, donne les consignes à Dam, l'éclaireur Nung de votre Compagnie, concernant la disposition de sacs de sable à placer autour des bâtiments. Le *pointman* connaît des rudiments d'anglais, et se fait ensuite un plaisir de transmettre l'information à l'ensemble de la 1<sup>ère</sup> Compagnie.

Alors que vos strikers sont à pied d'œuvre, Mason s'affaire, seul, à consolider un bunker de combat, ébloui par le soleil qui monte dans le ciel.

Allez-vous prêter main forte au Sergent de la 3<sup>ème</sup> Compagnie (74) ou préférez-vous vous joindre à vos strikers (211) ?

#### 475

Vous partagez l'attente et l'appréhension avec Morrow et sa précieuse radio sur le dos. Le surfeur blond s'est positionné à la limite du caveau et contemple d'un air maussade l'averse qui s'abat lourdement sur la cour intérieure, tel un incessant roulement de tambour. Mais l'ennui ne dure pas car, par delà la nuit zébrée d'éclairs, de petites silhouettes convergent lentement vers vous. D'abord décidés à vous défendre becs et ongles, vous vous ravisez lorsque vous réalisez avec étonnement que ces êtres venus de nulle part ne sont pas des combattants Nord-vietnamiens. Ce sont des espèces de primitifs, bravant les précipitations simplement vêtus d'un pagne, et... munis de coutelas. Lorsque leurs véritables intentions vous sautent aux yeux, il est trop tard ; ils se mettent brutalement à tous courir dans votre direction comme un seul homme.

Si vous possédez la capacité <Tireur d'élite> rendez-vous au 139. Dans le cas contraire, allez au 472

#### 476

Vous vous épanchez auprès de celui qui est arrivé le même jour que vous dans ce camp, à propos de la profonde inquiétude qui vous étreint :

« - Je ne sais pas si toutes ces embuscades sont liées, et je ne sais pas si le meurtre du pauvre striker dans le camp est aussi lié à tout ça, mais ça fait quand même beaucoup d'éléments troublants en à peu près un an. Ca te fait pas peur toi ? Tu en penses quoi ?

- Ouais ça me fait un peu peur aussi. Mais j'ai aucune idée de ce qui peut se tramer derrière. En apparence, tout le monde s'unit ici pour lutter contre notre ennemi commun : Les Viets du Nord » répond doctement le Sergent-radio, entre plusieurs mastications de chewing gums.

Puis, votre conversation reprend une tournure plus gaie, en évoquant des souvenirs communs lors de votre arrivée dans le camp, et vous finissez par prendre congé de votre compatriote à la peau d'une blancheur malade (148).

#### 477

La balle arrête net votre course. Clopinant sur une jambe, vous tentez de vous redresser pour atteindre les barils emplis de terre, mais une deuxième balle vous électrise et vous cloue au sol. Vous songez que votre colonne vertébrale a sans doute été touchée, lorsque des balles de gros calibres ne vous laissent cette fois aucune chance de survie...

#### 478

Parmi toutes les scènes cauchemardesques que vous avez vécues pendant les dernières vingt quatre heures, vous vous remémorez celle où vos trois compagnons se sont affrontés entre eux au-dessus de vous alors que vous croupissiez au fond du puits. Comme personne ne s'est manifesté pour vous venir en aide à l'issue de cette mêlée surréaliste, vous en étiez venu à la conclusion que deux de vos compagnons ont été lâchement assassinés par un traître. Cette conclusion est absurde, mais vous n'en avez pas de meilleure... En conséquence, si ce traître rôde encore dans les parages, il peut tout-à-fait vous avoir suivi.

Encore une fois, l'idée paraît saugrenue, mais, poussé par votre sixième sens, vous jugez qu'il ne vous en coûtera pas grand chose de vous abriter quelques instants au milieu de la végétation. Vous vous abaissez subitement, rampez jusqu'à un plant de larges fougères, puis inspectez discrètement les environs, n'entendant que le friselis des feuilles.

A propos, qui soupçonnez-vous le plus parmi vos trois compagnons d'arme : Morrow (97), Dam (242) ou Tho (33) ?

#### 479

Estimant qu'une bonne chose ait été faite, le bouillonnant Leusink vous remercie de votre soutien, puis annonce : « Bon, ma Compagnie doit avoir besoin de moi maintenant, je peux pas les laisser comme ça trop longtemps ; j'y vais. » Aussitôt après, il disparaît dans l'obscurité, en direction du centre du camp.

Vous extrayant du bunker, vous imitez Leusink en cherchant à rallier vos hommes dans la nuit, en bordure du périmètre extérieur. Vous enjambez un cadavre de civil et tentez de discerner le bon grain de l'ivraie parmi la nuée de silhouettes qui s'égaillent autour de vous (129).

#### 480

Nul ne peut ignorer les cris étranglés qui résonnent dans le périmètre intérieur, et vous décidez de tourner les talons, écœuré par ces méthodes d'un autre âge.

Après un moment, pendant que vous vous changez les idées au réfectoire USSF, Dam l'éclaireur Nung de votre Compagnie vient vous trouver en toute hâte : « *Trung-si*, torture finie, nous mettre lui dans cage ».

Désabusé, vous suivez le *pointman* plus par réflexe que par envie, jusqu'à un recoin du périmètre intérieur, à proximité des sanitaires. Ici, des Nungs en faction montent la garde autour d'une cage en fils de fer, si étroite qu'il est impossible de s'asseoir, ou de se tenir debout. A l'intérieur croupit le Nord-Vietnamien. Son visage sanguinolent est inexpressif, et du sang perle également depuis plusieurs extrémités de ses doigts.

D'après ce que vous comprenez du laïus à nonné de Dam l'éclaireur Nung, les LLDB ne sont pas parvenus à le faire parler. En discutant avec ses congénères Nung qui ont assuré la sécurité autour du quartier LLDB, Dam vous apprend que le bruit court que la seule information qu'a bien voulu lâcher le Nord-Vietnamien est l'emplacement de son Bataillon ; un temple ancien. Cette nouvelle vous laisse dubitatif ; vous pensez qu'il s'agit d'un mensonge.

Ensuite, ordre a été donné d'épuiser le détenu en le laissant rôtir au soleil, pour faire céder ses dernières capacités de résistance.

En vous voyant, le prisonnier croise votre regard. Ses pupilles sombres sont les seules parties de son corps qui bougent et vous font penser qu'il n'est pas mort. Puis, comme s'il puisait dans ses dernières forces, il chevrote quelque chose à votre intention.

Intrigué, allez-vous vous tourner vers Dam pour qu'il vous traduise ses propos avec son anglais rudimentaire (143), ou bien faire mander sans attendre Tho, le jeune interprète de votre Compagnie (198) ?

#### 481

Défiant les balles, vous vous lancez d'un sprint fulgurant, pour atteindre les barils de terre d'un plongeon. Vous êtes indemne... mais guère plus avancé : Les balles font résonner les barils comme un orage de grêlons, et vous dissuadent de lever le petit doigt. Pendant que vous êtes cloué au sol, les fantassins ennemis sont probablement en train de manœuvrer pour vous prendre à revers ; vous sentez que votre fin est proche (376).

#### 482

Vous voyant détalier, les Nungs haussent les épaules et s'activent à leur pièce.

Quant à vous, vous êtes déjà au beau milieu du périmètre extérieur, parmi les baraquements de la 2<sup>ème</sup> Compagnie. Une femme Montagnard hystérique hurle en direction d'un bâtiment dont les murs de bois sont dévorés par les flammes. Sans réfléchir davantage, vous créez une brèche à grands coups de pied, brisant les planches de bois fragilisées par le feu et à moitié consumées. Un foulard sur votre nez, plissant les yeux, vous vous engouffrez ensuite dans le bâtiment en flammes, où la chaleur qui règne est comparable à celle d'un four. Une silhouette de petite corpulence, recroquevillée sur le sol, attire votre attention. Vous retenez votre respiration, la prenez de vos deux bras, et sortez au plus vite par là où vous êtes entré, les flammes léchant votre treillis au passage.

Enfin à l'air libre, vous reprenez votre souffle, tandis que la femme Montagnard se précipite vers l'enfant que vous venez de sauver d'une mort certaine. Vous prenez à peine le temps d'écouter ses remerciements tout aussi hystériques que ses cris de détresse, car déjà de nouveaux dangers guettent le centre du camp (386).

#### 483



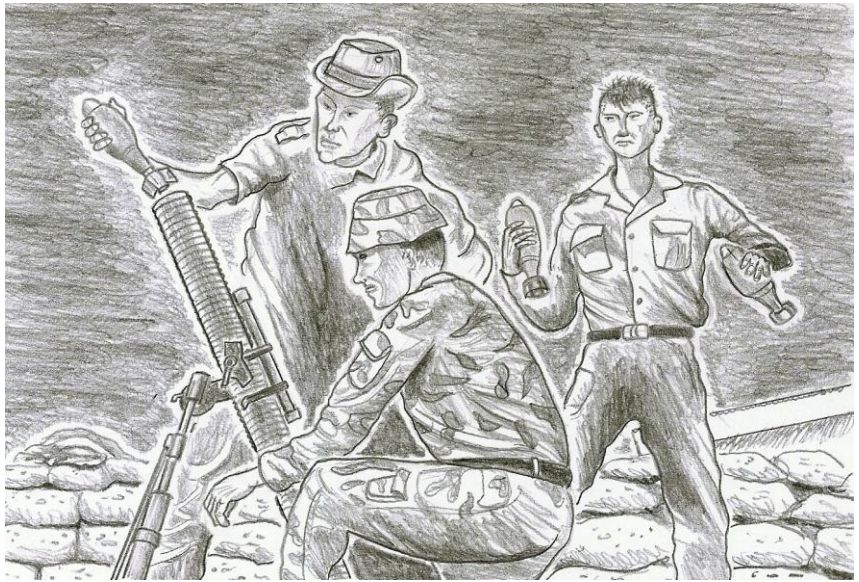
*Une rafale vous frôle.*

Vous vous plaquez contre l'herbe folle encore davantage, épousant la forme du sol. Comme vous vous y attendiez, une deuxième rafale claque et se rapproche de vous, vous éclaboussant de terre. Vous devez trouver refuge rapidement.

Allez-vous vous précipiter dans le chambranle de la paillote de Vui qui s'offre à vous (235), ou plonger dans le buisson le plus proche (115) ?

#### 484

Les deux Nungs avaient prévu des obus éclairants, mais vous les poussez à utiliser directement des obus explosifs pour briser les vagues humaines à l'assaut du camp. Ils s'exécutent sans broncher et les premiers obus ne tardent pas à pleuvoir en dehors du camp, entre la limite du périmètre extérieur et la jungle.



*La pièce de mortier en action.*

Les impacts de vos obus sont difficiles à distinguer dans la nuit pour la tour de guet. Par contre, le chevronné Sergent-chef Leusink qui est en première ligne les sent passer, et finit par vous contacter par le biais de la radio portative placée à côté du mortier : « C'est toi qui canarde devant nous ? Ouais ? C'est pas mal mais c'est un peu trop près, essaie de viser plus loin. Mais de toute façon, on voit pas grand-chose, donc c'est dur de juger. *Over.* »

Pendant ce temps, dans le camp, la situation se détériore (386).

#### 485

Comme une nouvelle rafale vous prend pour cible, vous vous recroquevillez pour constituer la cible la plus petite possible. Puis vous vous glissez lentement vers un arbre au large tronc couvert de mousse, qui constitue un abri idoine pour vous, ainsi que pour le striker venu vous soigner. Sans attendre, ce dernier stoppe l'hémorragie, tandis que vous vivez les combats en première loge, mais sans y participer.

Les échanges sont d'abord féroces, le terrain étant conquis mètre par mètre, à grand renfort de grenades, des deux côtés. Presque sous vos yeux, un de vos strikers a une jambe emportée par un explosif, et est évacué vers l'arrière dans un nuage grisâtre.

Mais vous n'ignorez pas que les renégats sont pris dans l'étau de trois Compagnies : la 2<sup>ème</sup> Compagnie par l'Ouest, la 3<sup>ème</sup> par le Sud, et vos hommes par l'Est. Avec l'avantage de la supériorité numérique, le temps joue en votre faveur, et les tirs s'estompent peu à peu, tandis que la progression de votre Compagnie se fait plus facile (153).

#### 486

Prenant tous les risques, vous positionnez le tube en position quasi-verticale, et expédiez des obus explosifs à la limite de votre ligne de défense, en bordure du périmètre extérieur. La manœuvre est très risquée ; par le biais de la radio, vous recevez régulièrement des jurons de conseillers américains qui vous maudissent pour leur provoquer de belles frayeurs. Mais les explosions brisent l'élan des assaillants Nord-Vietnamiens de votre côté, ce qui permet de libérer des troupes alliées

pour combler les brèches à d'autres endroits du périmètre extérieur. En effet, quelques sapeurs sont parvenus à s'infiltrer pour semer le trouble (**393**).

#### **487**

Pour les jours qui s'annoncent, êtes vous disposé à dépenser votre énergie sans compter pour contribuer au bien-être collectif du camp (**50**), ou prévoyez-vous plutôt de vous économiser en prévision des patrouilles dans la jungle (**60**) ?

1. **Glossaire**

CIA	<i>Central Intelligence Agency</i> . Agence américaine chargée du renseignement extérieur, par le biais de l'espionnage et contre-espionnage.
CIDG	<i>Civilian Irregular Defense Groups</i> . Troupes Sud-vietnamiennes locales, en dehors de l'Armée régulière, directement payées par les Américains.
CIDG	<i>Civilian Irregular Defense Groups</i> . Troupes Sud-vietnamiennes locales, en dehors de l'Armée régulière, directement payées par les Américains.
CTZ	<i>Corps Tactical Zone</i> . Le Vietnam était découpé en quatre zones militaires par les forces américaines.
MACV-SOG	<i>Military Assistance Command, Vietnam – Studies and Observations Group</i> Derrière cette appellation innocente, se cache une unité américaine secrète, dévoilée longtemps après la guerre du Vietnam ; des commandos d'élite s'immisçant dans les territoires sur lesquels les Etats-Unis n'avaient légalement pas le droit de fouler le sol (Cambodge, Laos, Nord-Vietnam).
Nung	Ethnie chinoise qui a fui le Nord-Vietnam communiste. Une vingtaine de Nungs garnissent chaque Compagnie. De par leur loyauté et leur détermination sans faille, ils servent souvent de gardes du corps aux bérets verts.
PSP	<i>Perforated Steel Plate</i>
RTO	<i>Radio-Telephone Operator</i>
SFGA	<i>Special Forces Group Airborne</i>
<i>Strikers</i>	Appellation des CIDG dans le jargon des soldats américains.
TOC	<i>Tactical Operation Center</i>
USSF	<i>United States Special Forces</i> . Berets verts.

2. **Bibliographie**

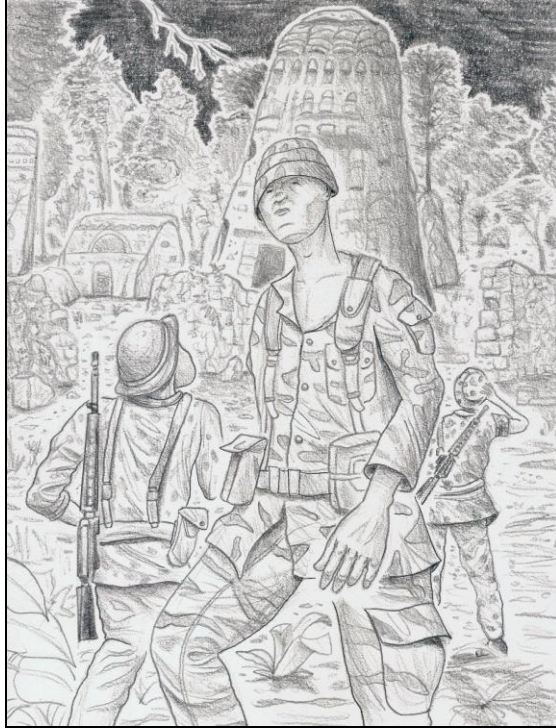
- ❖ Les berets verts au Vietnam, ©2002 Osprey publishing Ltd, Gordon Rottman
- ❖ Special forces camps in Vietnam 1961-70, ©2005 Osprey publishing Ltd, Gordon Rottman
- ❖ US Elite forces – Vietnam, ©1985 Squadron/Signal publications, INC.
- ❖ Running recon, ©2004 paladin press, Franck Greco



## « AVH Vietnam » - Episode 4

Dans cet épisode, vous incarnez un membre des forces spéciales américaines.

Membre d'une *A-team*, vous êtes aux commandes d'une Compagnie de Montagnards locaux, bien décidée à repousser les incursions Nord-vietnamiennes dans la jungle environnante. Toutefois, un meurtre non élucidé, au sein même du camp reculé va perturber votre routine quotidienne. A vous de démêler l'écheveau, puis d'entrer en action pour sauvegarder l'existence même de votre camp de base.



La série « AVH : Vietnam » regroupe des aventures indépendantes articulées autour de la deuxième guerre d'Indochine (1959-1975), impliquant les forces pro-communistes (Nord-Vietnam et la rébellion Viêt-Cong au Sud) opposées au camp pro-occidental (Sud-Vietnam et Etats-Unis d'Amérique).

Les ouvrages de la série « AVH : Vietnam » sont des fictions historiques. Le héros, inventé de toutes pièces, vit des actions imaginaires, dans un cadre réaliste, conforme à l'époque du conflit. Le personnage principal est différent lors de chaque aventure et peut appartenir aussi bien au camp pro-communiste qu'au camp pro-américain.

C'est au lecteur de guider 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 les différents mots-clés qui jalonnent votre odyssee. 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.