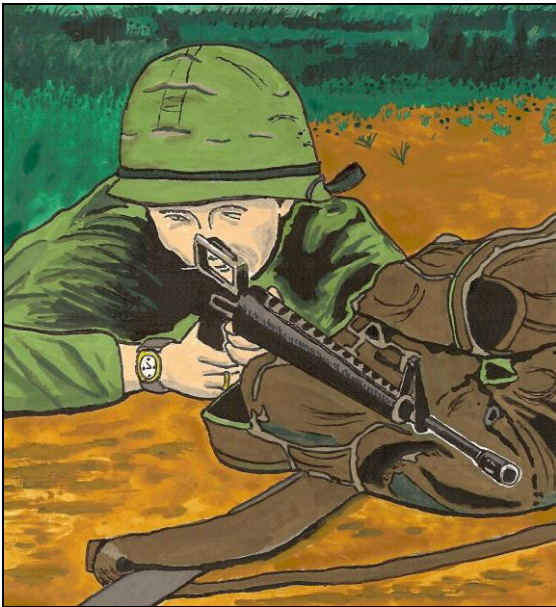




« AVH Vietnam »  
Episode 2

## **Mad minute**



# Table des matières

<b>FEUILLE D’AVENTURE .....</b>	<b>5</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>6</b>
<b>DEBUT DE L’AVENTURE.....</b>	<b>9</b>
<b>ANNEXE.....</b>	<b>231</b>
DEROULEMENT DE LA BATAILLE DE LZ X-RAY .....	231
DEROULEMENT DE LA BATAILLE DE LZ ALBANY.....	232
<b>LEXIQUE .....</b>	<b>233</b>
1. GLOSSAIRE / CONNAISSANCES GENERALES .....	233
2. LES FORCES EN PRESENCE.....	235
3. LES ARMES / EQUIPEMENT .....	238
4. LES APPAREILS VOLANTS.....	241
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>244</b>

# Préambule

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

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

L'action se passe en 1965.

Votre équipement est le suivant :



- 1 fusil d'assaut M-16, calibre 5.56 mm
- 2 grenades anti-personnelles M-26
- 4 chargeurs de 20 soit **80** munitions
- 1 couteau de combat
- 1 pelle
- 2 gourdes de 1 litre (dont une à demi remplie), soit **150** centilitres (cl) en tout

Votre objectif premier est de rester en vie.

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

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

**Vous devez également savoir que, après avoir parcouru environ le tiers de l'aventure, une énigme pourra se présenter à vous. Pour la résoudre, il vous faudra glaner plusieurs indices. Si votre quête est couronnée de succès, vous vous adjugerez dix points <Succès>, récompense ultime de votre odyssee.**



Pour jouer, il est nécessaire de se munir d'une feuille de papier, désignée « feuille d'aventure », et d'un crayon. Les munitions et les grenades doivent être décomptées selon leur utilisation.

Si, à un moment donné, vous êtes dans l'obligation d'utiliser votre arme alors que vous êtes à court de munitions, (Munitions  $\leq 0$ ), considérez que vos pérégrinations s'arrêtent là car vous succomberez sous le feu ennemi.



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

N'oubliez pas que le récit se veut le plus réaliste possible, et qu'il n'est pas dans votre intérêt de jouer les héros de séries télévisées.






Par ailleurs, vous trouverez en fin d'ouvrage un lexique expliquant les principales abréviations, expressions et armes utilisées au cours de ce récit.

## Feuille d'aventure

### *Personnage*

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

### *Equipement*

Munitions 	80 →
 Grenades	2 →
 Eau <i>(à noter : 1 litre = 100 cl)</i>	150 cl →
 Indices collectés	
 Armes supplémentaires	
 Autres : <i>(objets trouvés ou mots-clés à inscrire selon le récit)</i>	Pelle Couteau

# Introduction

## Avertissement :

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

L'aventure qui suit est vue du côté américain. Ainsi, dans cet épisode, le terme 'ennemi' désigne le camp 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. Il est alors soutenu par les Etats-Unis, qui envoient argent, matériel et hommes. Dans le contexte de la guerre froide, l'*US Army* est inspirée par la 'théorie des dominos', c'est-à-dire que si l'un des pays du Sud-Est asiatique tombe aux mains des communistes, les autres suivront, aussi sûrement que tombent des dominos. Les Américains interviennent donc militairement, avec la même motivation que pour la Corée du Sud, quinze années plus tôt.

Toutefois, à la différence de la Corée, ce conflit ne se borne pas à un simple affrontement Nord-Sud. C'est également un soulèvement qui a pris racine à l'intérieur même du territoire Sud-vietnamien : un mouvement de libération des paysans aspirant à un meilleur niveau de vie, contre la dictature de leurs gouvernants. Ces 'rebelles' 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, d'où l'absence de ligne de front mais une guérilla larvée, à l'intérieur du territoire Sud-vietnamien.

## Début du récit :

Suite à la défaite militaire des forces Sud-vietnamiennes à Ap Bac, en Janvier 1963, le gouvernement américain réalise qu'il devra lui-même engager des forces terrestres massives, pour interdire une invasion Nord-vietnamienne.

En outre, le gouvernement du Sud-Vietnam est déstabilisé par plusieurs coups d'état entre 1963 et 1964. En Décembre de cette dernière année, 23 000 militaires américains sont présents au Vietnam.

Le 8 Mars 1965, suite à l'incident du golfe du Tonkin (en 1964, un Destroyer américain est prétendument attaqué par des vedettes lance-torpilles NVA (*Armée régulière Nord-vietnamienne*)), 3 500 Marines débarquent à Da Nang et donnent ainsi le départ du déploiement du contingent des Etats Unis. Leur première mission est de protéger les bases aériennes. En Août 1965, a lieu la première mission offensive 100% américaine. C'est l'opération 'Starlite'. Le 1<sup>er</sup> Régiment Viêt-Cong est encerclé par 5 500 Marines près de Chu Lai, sur la côte de la mer de Chine orientale. Les canons des croiseurs américains sont mis à contribution. La bataille aura coûté la vie à 45 Marines et 614 Viêt-Cong.



La première Division aéromobile, ou '*First Cavalry Division*' débarque au Vietnam à partir d'Août 1965. Cette Division entièrement hélicoptérée s'installe dans la région des hauts plateaux, au centre du pays. En effet, le manque d'infrastructures routières ne convient pas aux Divisions motorisées 'classiques'. Sa base opérationnelle, le camp Radcliff, est situé plus précisément dans la vallée d'An Khe. Ce dernier est surnommé le '*golf course*' (Parcours de golf), en raison de ses vastes étendues d'herbe courte qui peuvent accueillir les 434 hélicoptères de la '*First Cav*'.

Ayant intégré l'*Air Cav* en tant que Caporal, vous êtes membre du 1<sup>er</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie.

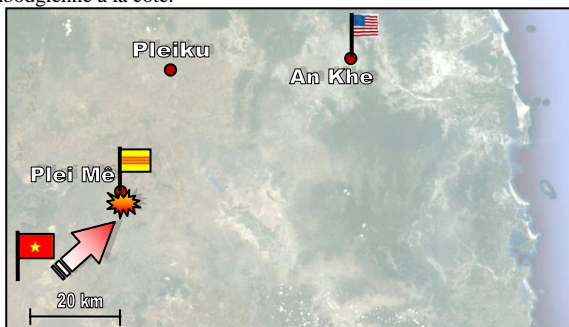
Les exercices militaires réguliers que votre Compagnie a endurés avant de rejoindre le Vietnam vous ont fait retenir deux règles essentielles :

1- Les armes à feu sont par définition létales. Autrement dit, durant un combat, la première chose à faire est de se mettre à couvert.

2- L'efficacité au combat repose sur l'objectif que vous vous fixez. Ce dernier doit être simple et facile. Il faut apprendre à voir son adversaire avant qu'il ne vous voie, ouvrir le feu rapidement et se protéger immédiatement après. Arroser de balles au hasard constitue un bon tir de couverture mais est rarement fatal à l'ennemi.

Vous passez le premier mois de votre présence au Vietnam à débroussailler les abords du '*golf course*'.

Le 19 Octobre 1965, deux Régiments de l'Armée régulière NVA (*North-Vietnamese Army*) attaquent le camp allié de Plei Mê. Le but de la manœuvre ennemie est de couper le Vietnam du Sud en deux, en reliant la frontière cambodgienne à la côte.



Le camp de Plei Mê, dans la région des Hauts Plateaux, est occupé par douze hommes des forces spéciales américaines ainsi que 350 Montagnards (une des quatre ethnies du Sud-Vietnam, avec les Khmer, les Cham et les Vietnamiens). Le siège du camp dure plusieurs jours, mené par le 33<sup>ème</sup> Régiment NVA. Venant de Pleiku, à quarante kilomètres au Nord, une colonne Sud-vietnamienne arrive en renfort, mais tombe elle-même dans une embuscade tendue par le 32<sup>ème</sup> Régiment NVA. L'artillerie de la 'First Cav', débarquée par hélicoptères sur une zone d'atterrissage spéciale (LZ *Field Goal*), permet de dégager la colonne de renfort Sud-vietnamienne, et plus tard de rompre le siège.

Immédiatement après, l'*Air Cav* contre-attaque, en envoyant sur place la 1<sup>ère</sup> Brigade de la Division, dont le but est de débusquer l'ennemi puis l'anéantir.

Votre Brigade (la 3<sup>ème</sup>) prend la relève le 9 Novembre 1965. Allez au **1**.



# Début de l'aventure

## 1

Avant toute chose, vous devez choisir si vous souhaitez faire partie de la Compagnie B ou de la Compagnie C du 1<sup>er</sup> bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment (3<sup>ème</sup> Brigade / 1<sup>ère</sup> Division de Cavalerie). Votre choix étant fait, notez-le sur votre feuille d'aventure.

Votre mission commence le 10 Novembre 1965. Elle entre dans le cadre de l'opération '*Shiny bayonet*' (également appelée 'Campagne de Pleiku'), qui a pour but de refouler toute présence ennemie de la région des hauts plateaux.

Dans le vrombissement assourdissant de la dizaine d'hélicoptères UH-1 sur le départ, vous pénétrez dans l'habitacle exigu de votre destrier d'acier. D'immenses tourbillons de poussière se forment sur la piste terreuse de votre base, à An Khe - Scène amenée à se répéter un nombre de fois innombrable au cours de ce conflit. A un signal commun, les engins s'élancent en même temps, à la conquête d'un ciel dégagé.

Le trajet dure quinze minutes, sans que l'habitacle ne soit troublé par la moindre conversation, chacun des occupants ayant le regard lointain et vide du soldat qui redoute ce qui l'attend.

Puis le camp des forces spéciales de Plei Mê se matérialise sous votre appareil, semblable à une écorchure dans le paysage vallonné ; Une tâche marron triangulaire, dans un océan de verdure.

La noria d'hélicoptères dépose tour à tour les fantassins, à proximité du camp, ceint d'une bande de terre mise à nue, et constitué de baraquements en bois ainsi que de bunkers délimités par des sacs de sable.

Les stigmates de la bataille passée sont encore vifs ; Des cratères ont éventré le sol, la plupart des structures du camp sont carbonisées, une quantité surréaliste de douilles et de débris divers jonche le sol. Sur le visage des résidants de Plei Mê - des combattants autochtones Montagnards - se lit une profonde fatigue, et l'affliction d'avoir perdu des frères d'armes.

C'est dans cette ambiance de recueillement que votre section commence à patrouiller dans la sylvie environnante.

Vous n'êtes pas confronté à une jungle épaisse telle qu'on la côtoie dans la chaîne annamitique, mais à une forêt comparable à celles du climat tempéré européen. Les arbres, au tronc élancé sont espacés, au milieu de taillis et d'herbe folle. Ce type de terrain favorise donc la progression de votre section, que seule la chaleur liée à la saison sèche vient perturber.

Vos compagnons et vous cheminez en ordre dispersé, le canon de vos M-16 pointés vers l'avant. L'allure est lente, parce qu'il faut régulièrement inspecter le sol pour déjouer les éventuels mines et pièges Viêt-Cong.

Vous ne perdez pas de vue la demi-douzaine de compatriotes qui vous précèdent, disposés en éventail, et qui, comme vous, s'échinent à enjamber ou contourner les buissons. Personne ne sait bien où il va, suivant vaguement la direction indiquée par le Lieutenant, lui-même guidé par de fréquents appels radio.

Pendant des jours, vous quadrillez ainsi plusieurs secteurs, autour de Plei Mê, sans qu'aucun affrontement notable ne soit à déplorer. Les quelques pertes dans les autres Compagnies sont dues à des maladies endémiques (du paludisme à la malaria, en passant par la dysenterie). Des heures et des heures de marches ennuyeuses et harassantes s'écoulent ainsi.

Allez au **358**.

## 2

Le dernier effort accompli lors de votre raid est magistral. Poussé par la peur, vous bravez les balles et courez en évitant les explosions de mortier, tout en maintenant un blessé sur votre dos. Votre coéquipier valide ne tarde pas à vous rejoindre pour vous aider à transporter le corps du malheureux, jusqu'à ce que vous atteigniez avec un grand soulagement votre point de départ : la clairière.

Là, vous débarquez transpirant, au beau milieu de vos compatriotes qui vous observent ébahis, comme si vous étiez un héros de cinéma revenu de l'enfer. Le stress de la situation passée vous ayant fait perdre quelque peu vos esprits, un officier vous ramène à la raison en vous exhortant à vous abriter.

Après vous être assuré que le blessé était pris en charge, vous rejoignez un poste de combat au hasard, parmi d'autres soldats.

Vous reste-t-il des munitions (**312**) ?

Ou non (**561**) ?

## 3

**Serrant les dents, les paupières closes, vous voyez défiler votre vie.**



Mais aucune balle ne met fin à vos jours, comme si vos prières avaient été exaucées. Pensant qu'il devait probablement s'agir de deux balles perdues, vous expirez un long soupir pour libérer la tension accumulée.

Rendez-vous au **200**.

#### 4

Toujours flanqué de Dinh, vous vous extrayez de la cuve salvatrice. Puis, sur la pointe des pieds, vous vous rapprochez de la sortie unique donnant vers l'Ouest. Des bribes de conversations sont perceptibles depuis le boyau que vous empruntez et qui mène à la salle d'où vous venez : la cuisine. En effet, vous ne tardez pas à distinguer une demi-douzaine de silhouettes qui s'activent.

Vous pouvez tenter de la traverser avec d'infinies précautions (**251**), ou bien vous contenter de pénétrer dans la pièce de quelques mètres afin de reprendre discrètement le conduit derrière le rideau, côté Sud (**473**). C'est le passage qui vous avait amené jusqu'ici lors de votre première visite.

#### 5

Préparez-vous à la pire nuit que vous n'ayez jamais passée, esseulé, tapi et traqué par des meutes de Nord-Vietnamiens à la recherche des derniers survivants américains. La nuit a maintenant recouvert entièrement le paysage de son manteau noir. Régulièrement, des coups de feu et des cris de terreur rompent le silence de l'obscurité et vous glacent le sang. Vous entendez au loin les soldats ennemis passer le périmètre au peigne fin et réalisez que vous n'êtes plus en mesure de les prendre en défaut. Votre objectif unique devient : survivre.

Le mot { « Régiment » } orne t'il votre feuille d'aventure ?

Si oui, ajoutez 329 au numéro dont vous disposez et rendez-vous à la valeur résultante.

Sinon, allez au **620**.

#### 6

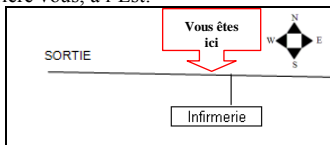
Vous vous levez et vous ruez vers les broussailles les plus proches. Une rafale vous brise l'os de la jambe. La suivante vous déchiquète l'abdomen. Votre souffrance aura été brève et la vallée d'Ia Drang sera votre tombeau.

Vous passez discrètement devant le rideau en toile situé sur votre gauche. Tout-à-coup, une terrible explosion retentit et fait trembler les murs qui vous entourent. Vous vous plaquez au sol, avant de vous relever doucement et de vous abriter derrière une anfractuosité de la paroi rocheuse. **La toile s'ouvre précipitamment et il en sort trois infirmiers en blouse blanche.**



Après vous être assuré qu'ils ne vous aient pas vu, vous penchez la tête afin de détecter tout nouveau danger empruntant le passage principal.

Une poignée de soldats plus en amont, en haut de la pente, à l'Ouest, courent vers vous et vous dépassent sans davantage vous voir. Puis plus rien, à part les cris provoqués par le pandémonium indescriptible qui règne derrière vous, à l'Est.



Vous émergez alors de votre cachette. Allez-vous remonter la pente du boyau qui conduit à l'air libre (**330**) ou pénétrer préalablement dans la salle fermée par un large morceau d'étoffe, maintenant sur votre droite (**189**) ?

## 8

Jim accepte difficilement votre décision mais s'y soumet. Il est trop faible pour vous accompagner et sa présence ne ferait que vous ralentir. Il va se contenter de mettre ses dernières forces dans l'ouverture en force de la porte.

Après de longues minutes d'attente, gardant une oreille attentive au moindre son, vous décidez que c'est le moment !

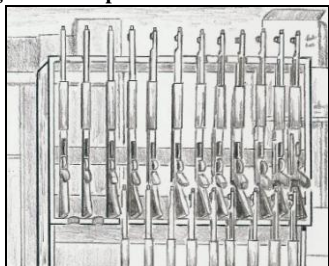
Tous ensemble, vos poids cumulés ont raison de la paroi en bois, qui cède dans un magnifique craquement. Tout heureux de recouvrer votre liberté, Dinh et vous ne perdez pas une seconde, tandis que Jim vous regarde vous éloigner, d'un œil sombre.

Un couloir creusé dans la terre argileuse vous amène à une salle oblongue, où des lits superposés se profilent presque à perte de vue. C'est un vaste dortoir éclairé par des lampes à pétrole. Il n'y a pas âme qui vive... pour le moment. Toutefois, sur votre droite, les parois laissent entendre, de l'autre côté, des échos lointains de conversations vietnamiennes.

En avançant droit devant, vers l'Ouest, vous pouvez surveiller du coin de l'œil le mur Nord (428), ou la paroi au Sud (571).

## 9

Vous vous précipitez vers une armoire remplie de modèles Kalachnikov AK-47 et de carabines SKS (*cf lexique*). **Les fusils sont en parfait état, soigneusement posés verticalement sur la croisse.**



Vous ne vous privez pas d'emporter une Kalachnikov. Inscrivez {« kalach : 50 »} sur votre feuille d'aventure. Satisfait de votre trouvaille, vous vous retournez vers votre compagnon. Ce dernier vous dévisage en haussant les épaules ; Il n'a rien trouvé hormis des grenades non achevées auxquelles il manque le percuteur.

Pressés par le temps, vous ne pouvez pas vous permettre de prolonger davantage vos investigations, et vous quittez cette pièce par l'unique sortie, au Nord (402).

Notez que Dinh préfère ne pas s'encombrer d'une arme voyante. Il privilégie la furtivité, et estime qu'un AK-47 ne pèsera pas lourd, en cas de confrontation avec un ennemi implanté en force.

## 10

Vous vous asseyez face à Dinh, sans proférer le moindre bruit, permettant à votre ouïe d'être à l'affût du moindre son suspect. Comme vous vous y attendiez, des bruissements trahissent la présence de soldats patrouillant dans les environs. Vous laissez prudemment passer le danger...

Mais, au moment où vous vous y attendez le moins, plusieurs détonations déchirent le silence de la forêt. Elles vous étaient destinées car vous vous effondrez, sans avoir eu le temps d'apercevoir le franc-tireur ennemi qui a détecté votre présence.

C'est la fin de vos aventures au Vietnam.

## 11

Vous vous mettez à plat-ventre dans l'herbe, sous un taillis, vous préparant à un nouvel affrontement, et éprouvant les pires difficultés à identifier d'où proviennent les tirs hostiles. Peu de vos compatriotes se hasardent d'ailleurs à répliquer.

Le ciel est sillonné d'avions à réaction tantôt à la recherche d'une cible tantôt déversant leurs bombes, tandis que des volées d'obus de mortiers ennemis continuent de s'écraser au milieu de la clairière.

Votre odorat est mis à rude épreuve, tiraillé entre l'odeur âcre de la cordite, et les effluves amères des multiples fumigènes (rouges, verts, jaunes, et blancs) qui colorent les lieux, censés indiquer les positions amies et ennemies.

Vous vous joignez à un groupe de quatre hommes. Emoussée par les jets américains, la combativité ennemie semble légèrement fléchir, et vos compagnons du moment se montrent décidés à en profiter.

Initialisez un compteur {« Hommes »} sur votre feuille d'aventure, avec la valeur <4>.

Le plan qu'ils ont échafaudé consiste à atteindre un large bosquet entouré de buissons afin d'éliminer les franc-tireurs ennemis trop avancés dans les sous-bois.

Leur suggérez-vous de courir groupés (85) ou d'atteindre le point de ralliement par cinq voies différentes (299) ?

## 12

Après avoir pris soin de déposer le corps de votre congénère confortablement sur le sol, vous vous précipitez pour épauler la section plus à l'avant.

Au loin, le son d'une trompette se fait entendre, résonnant pour vous comme une oraison funèbre. En fait, les Nord-Vietnamiens sonnent la charge, faisant revivre la tradition séculaire des charges de cavalerie.

Un homme est fauché sous vos yeux. A terre, il tremble de tous ses membres, avant de se taire pour toujours. Cet avertissement sanglant vous fait comprendre que vous n'avez d'autre choix que de vous déplacer courbé en deux. Autour de vous, ce ne sont que des hommes gémissants, des injonctions, des projectiles qui fusent ou qui ricochent. Un instant, vous ne savez plus qui tire sur qui, et de quel côté est l'ennemi. Vous passez de la position accroupie à couchée, puis rampez sur plusieurs mètres, pour échapper à ces bruits infernaux. C'est alors que vous tombez nez à nez avec une ligne de fourrés d'où émergent des éclairs accompagnés des détonations sèches et puissantes de Kalachnikovs. Une fois de plus, il n'y a pas à réfléchir : Il faut rendre coup pour coup.

Allez-vous utiliser l'une de vos grenades (298) ou votre fusil d'assaut (444) ?

### 13

La table, grossièrement taillée dans le bois, est parsemée de résidus de pain fabriqué à la française, de morceaux de tissu s'apparentant à des serviettes, ainsi que des gobelets à moitié vides.

Le Nord-Vietnamien pousse tout-à-coup un grognement, et secoue la tête nerveusement. Est-il sur le point de se réveiller ou simplement en train de changer de position ? Peu désireux de tenter le diable, vous vous éclipez (502).

### 14

L'opérateur radio de votre Compagnie d'origine devrait parvenir à capter vos signaux de détresse, si tant est que vous sachiez utiliser correctement cet appareil de transmission. Les instructions étant en vietnamien, vous parvenez tout juste à comprendre que vous êtes en mode morse, et le micro ne répond pas à vos sollicitations. **En tournant tous les boutons qui sont à votre portée, vous vous contentez d'allumer quelques diodes, sans en mesurer les effets.**



Si la situation n'était pas aussi dramatique, Dinh se serait sûrement moqué de vous. N'ayant plus beaucoup de temps devant vous, vous devez abandonner votre tâche en cours et vous quittez la salle.

Allez au 352.

### 15

Soulagé d'avoir dépassé la cantine, vous reprenez votre souffle puis, vous quittez votre toit de bois pour vous glisser subrepticement vers l'ouverture Ouest.

Vous empruntez un court boyau, et gagnez une grande pièce qui vous est familière : la salle de réunion. La vision qui s'offre à vous vous glace le sang. Une foule compacte d'hommes en armes domine le centre de la pièce. En outre, les soldats que vous avez laissés derrière vous ne vont pas tarder à

rappliquer, et vous n'avez que quelques secondes pour prendre une décision. C'est vite réfléchi : il va falloir passer en force. Sauf si...

Vous avez la possibilité de laisser l'initiative à Dinh (**146**). Attention, dans ce cas, votre compagnon et vous prendrez deux voies différentes. Ayez donc une idée précise du rôle que pourrait jouer votre associé, en consultant votre feuille d'aventure. Sans objectif clairement défini, Dinh se contenterait d'apporter son soutien à votre action, mais légèrement à l'écart, et de manière désynchronisée.

Si vous préférez attaquer à deux, allez au **458**.

Il vous reste une dernière alternative : devant l'ampleur de la tâche qui vous attend, vous pouvez tenter d'assurer une fin honorable, et surtout, de rester en vie (ce qui vous permettrait de conserver tous vos points <Succès>). Vous pouvez vous rendre à l'ennemi en y mettant les formes. Dirigez-vous alors au **109**.

## 16

Pacifiste né, les combats au Vietnam ne sont pas pour vous. De plus, vous vous opposez en votre âme et conscience à cette politique interventionniste des Etats-Unis, dictée par des choix géostratégiques futiles à votre goût. C'est sans doute pour cette raison que vous avez savamment esquivé toutes les escarmouches qui ont jalonné ces funestes journées de Novembre 1965.

## 17

Malgré votre prudence affichée, l'intrus, volontairement ou non, se dirige droit sur vous. Vous entendez maintenant distinctement l'herbe écrasée, selon un rythme lent en deux temps. Ce bruissement caractéristique vous évoque une démarche lourde, laborieuse, d'un être vivant qui se traîne à même le sol.

L'homme - car il s'agit bien d'un homme - est maintenant à deux mètres de vous. Il se déplace à quatre pattes et seules quelques épaisseurs d'herbe haute vous séparent encore de lui.

Avez-vous en tête l'idée de l'affronter au corps à corps à l'aide de votre couteau, et de frapper le premier (**123**) ou ne pas broncher (**511**) ?

## 18

Une rafale habilement dirigée fait basculer en arrière le Vietnamien. Dans son élan, il fait plusieurs tonneaux avant de s'immobiliser, pour toujours... Cette perte ennemie vous rapporte 1 point <Succès>, en contrepartie de 10 munitions (feuille d'aventure à actualiser). Dans la cacophonie de la bataille qui fait rage, vos coups de feu sont passés inaperçus.

Rejoignez le **107**.



## 19

D'un rapide et large revers de main, vous touchez le Nord-Vietnamien de la pointe de vos ciseaux. La cuisse entaillée, il se retourne brièvement, ce qui ralentit le rythme de sa course... Mais il continue à avancer coûte que coûte en clopinant. Dans le même temps, vous vous êtes relevé. Dinh a lancé la poursuite mais il est en retrait par rapport à vous. Il vous faut prendre une décision rapide.

Soit vous tentez le croc-en-jambe (616), soit vous projetez votre paire de ciseaux à l'encontre du fuyard (204).

## 20

Votre mouvement rapide a été aperçu du coin de l'œil, de manière semi-consciente, par un des marmitons Nord-vietnamiens. Il se retourne alors nonchalamment, sans bien savoir pourquoi. Vous n'avez pas d'autre choix que de stopper net, et de vous tapir au plus près du sol, dans l'obscurité.

Si vous avez le visage maculé de noir, vous savez quel numéro utiliser, auquel il faudra ajouter 206.

Sinon, allez au 166.

## 21

L'ensemble des blessés vous accueille avec un contentement non dissimulé. Vous régalez tout le monde de votre gourde et atténuez ainsi les souffrances de chacun. Mais ce geste de bonté vous 'coûte' 60 cl de vos réserves.

Allez au 565.

## 22

Il est 4h30 du matin. Les yeux rougis par le manque de sommeil, vous déplacez dans la pénombre en vous guidant au son des fusils. Vous croisez des infirmiers pressés, ramenant un blessé. En les suivant du regard, vous réalisez à ce moment que plusieurs fantassins vous ont emboîté le pas, chargés de munitions supplémentaires pour les combattants de la première ligne. Lorsque vous arrivez aux avant-postes, l'assaut a déjà cessé. Vous êtes parmi la Compagnie B du 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> de Cavalerie. Les hommes de troupes, récemment débarqués depuis la veille, sont frais et dispos. Ils ont eu tout le loisir de creuser des positions de combat profondes et efficaces, ce qui explique que les pertes de la Compagnie se limitent pour le moment à quelques blessés. La première offensive de la journée a été repoussée relativement facilement, mais une autre vague se prépare...

Comme pressenti, les attaques se succèdent inlassablement jusqu'à l'aube naissante, à 6h30. Aucune d'entre elles n'a réellement mis en difficulté

le rideau défensif de votre Bataillon. Vu votre état de fatigue, votre contribution aura été faible ; Vous avez dépensé 10 munitions de fusil contre des silhouettes fugaces. Vos efforts vous coûtent également 10 cl d'eau. Pensez à mettre à jour les deux rubriques correspondantes de votre feuille d'aventure puis allez au **393**.

## 23

Sous le soleil du début d'après-midi, on vous raccompagne vers un 'Huey' (cf *lexique*) sur le départ. A l'intérieur de l'hélicoptère, vous vous asseyez parmi des blessés étendus, tandis qu'un infirmier veille sur eux. Vous êtes trop exténué pour mesurer votre bonheur de quitter cet enfer. Les cheveux au vent, vous contemplez par la porte latérale les hommes transportant des caisses de munitions, qui rapetissent à vue d'œil. Puis la clairière herbeuse n'est qu'une tâche verte claire entourée de collines boisées. Vos paupières s'alourdissent. Vous basculez doucement en arrière et sombrez dans un sommeil roboratif.

Lorsque vous vous réveillez, deux hommes vous portent sur une civière en direction d'un hôpital militaire, où vous passerez un examen complet.

Il est temps de dresser le bilan de cette longue bataille, au **76**.

## 24

Alors que vous vous apprêtez à vous diriger vers l'Est, de nombreux échos de voix vous en dissuadent. Quelle que soit la fonction de cette salle, il est préférable de ne pas s'y aventurer pour le moment.

Allez-vous rebrousser chemin, au Sud (**563**), ou prendre le boyau qui mène au Nord (**590**) ?

Il faut vous hâter, parce que des bruits de pas se rapprochent, venant cette fois de l'Ouest...

## 25

Vous rampez latéralement avec un mouvement très lent. La terre poussiéreuse manque de vous faire éternuer. Vous vous mettez à l'arrêt, alors que les Nord-Vietnamiens passent devant vous sans se douter de rien...

Vous remarquez sous le lit une boîte de cirage noir, sans doute arrivée là par mégarde. Si vous voulez la saisir, inscrivez {« cirage : 80 »} sur votre feuille d'aventure.

Vos ennemis font des va-et-vient et s'apprêtent à repasser sous votre nez.

Allez-vous demeurer à votre place (**175**) ou vous enfoncer encore davantage sous le sommier (**348**) ?

Vous avez beau être camouflé et légèrement caché, vous êtes en plein cœur de la mêlée. A gestes comptés, vous ôtez le couteau de votre fourreau et l'empoignez, au cas où...

Et vous ne regrettez pas cette initiative. Un Nord-Vietnamien vous percute à pleine vitesse et perd son équilibre. Etalé sur le sol, il se retourne grimaçant et vous dévisage. Il faut le neutraliser très vite.

Vous avez la possibilité de lancer votre couteau à son encontre (524), ou de vous jeter sur lui, votre arme blanche toujours à la main (341).

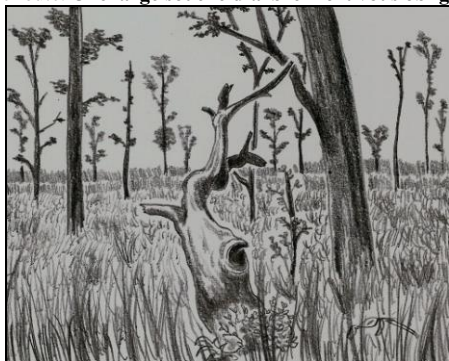
## 27

L'ennemi se rapproche lentement mais inexorablement, en ratissant le secteur. Et vous ne souhaitez pas - ou ne pouvez pas - attaquer maintenant. Vous patientez. Si vous fuyez à toutes jambes, le bruit provoqué vous sera fatal.

Alors que pas un son ne perçait l'épais rideau d'herbe qui vous entoure, une tête vietnamienne émerge des fourrés. Barney fusille son possesseur à bout portant. Une rafale de Kalachnikov craque, en représsailles, et votre compagnon s'effondre à son tour. Quatre soldats ennemis font irruption dans le périmètre. Vous êtes perdu. Votre aventure prend fin tragiquement.

## 28

A pas feutrés, vous serpentez à travers les multiples buissons qui gênent votre progression. Tout à coup, un nouvel obstacle se dresse au travers de votre route. **Une large souche d'arbre mort vous oblige à bifurquer.**



Choisissez-vous la gauche (335) ou la droite (477) ?

*Thien Ta* étant la traduction de *Major* (Commandant), votre regard porte tout en haut de la pyramide, d'où découlent les noms de 4 chefs de Compagnies. Le *Thien Ta* est entouré d'un ovale grossier, et vous en déduisez qu'il commande un Bataillon. Pensant que cela pourra être une information de grande valeur pour vos services de renseignement – Si vous en réchappez- vous notez dans votre tête le nom qui lui est associé : Minh Trang. Inscrivez également { « indice2 : 31 »} sur votre feuille d'aventure.

Continuez votre 'tour du propriétaire' au **256**.

### 30

Vous prenez à pleine main votre projectile, prêt à le dégoupiller. Lorsque vos compagnons d'armes ouvrent le feu simultanément sur les deux NVA de pointe, puis sur les suivants, vous apportez votre 'contribution'. D'un geste ample mais néanmoins dosé, **vous propulsez votre grenade loin sur la piste** (n'oubliez pas de la déduire de votre équipement).



Elle explose dans la confusion. L'affrontement en cours s'avère suffisamment dissuasif pour que les Nord-Vietnamiens n'insistent pas. Ils se replient rapidement, laissant sur le terrain plusieurs corps.

Cette escarmouche victorieuse vous rapporte 1 point <Succès>.

Vos compatriotes situés en milieu de colonne connaissent une situation plus précaire. Vous entendez leurs cris lointains ainsi que les échos d'une fusillade nourrie.

Continuez au **464**.

### 31

Campé sur vos jambes, vous videz rageusement un nouveau chargeur (soustrayez encore 20 munitions à votre équipement). De nombreux ennemis sont fauchés devant vous, par vos balles ou celles de vos équipiers. Puis, il vous faut recharger votre arme, alors qu'une dizaine d'ennemis se ruent sur vous. Vous n'avez pas d'autre choix que de faire un bond en arrière et vous jeter dans un buisson, en espérant que la confusion de la bataille jouera en votre faveur. Au milieu de cette effervescence, un des assaillants passe devant vous et manque de vous marcher dessus. Il vous remarque, fait volte-face, et dans l'excitation de l'attaque, entame un large mouvement de bras, pour vous embrocher de sa baïonnette. Vous avez une seconde pour réagir.

- Avec votre couteau (173) ?

- Ou avec votre M-16 – déchargé rappelons-le (322) ?

### 32

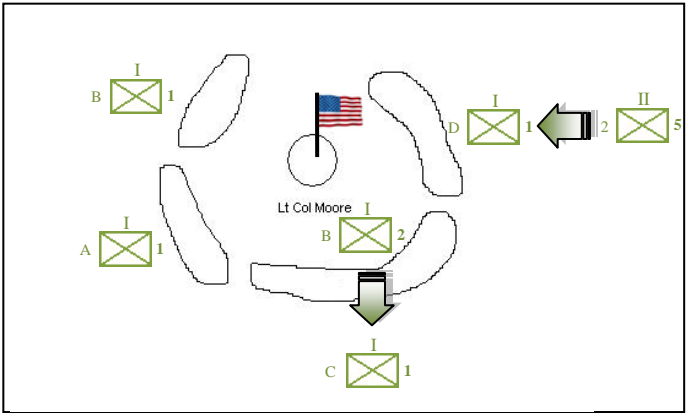
Les deux frères ennemis effectuent des rouler-bouler dans l'herbe grasse de la jungle. Vous vous joignez à eux d'un plongeon maladroit, pour constater que Dinh a pris le dessus. A force d'être martelé de coups, le Nord-Vietnamien a perdu connaissance, et vous le laissez gisant, sans perdre davantage de temps.

Votre remue-ménage est passé inaperçu car, fort heureusement, votre adversaire était esseulé. Sans doute un guetteur ou un messenger...

Rempotez 1 point <Succès> et allez au 274.

### 33

Une fois le gros du choc passé, des renforts américains ont pu être acheminés sur le champ de bataille, et ainsi cimenter vos positions. Le 2<sup>ème</sup> Bataillon (Compagnies A, B, C et D) du 5<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie vous a rejoint à pied par l'Est, à partir d'une nouvelle LZ à 3 km. Il reste ensuite stationné sur le côté Est du périmètre de la LZ X-Ray. La Compagnie B du 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> de Cavalerie a également été hélicoptérée et renforce le Sud du dispositif. En outre, tous les blessés ont pu être évacués par hélicoptère vers l'arrière.



*Légende :*

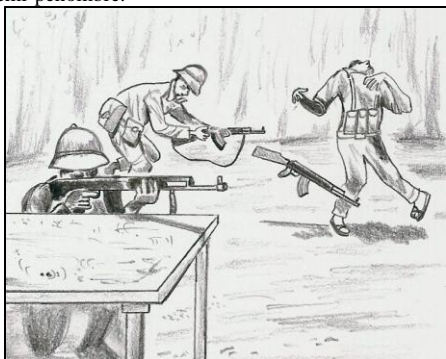
Compagnie B du 2<sup>ème</sup> Bataillon  
(7<sup>ème</sup> Régiment de cavalerie)



Une autre excellente nouvelle vient à vos oreilles. Une des sections de la Compagnie B de votre Bataillon, partie en éclaireur le premier jour de la bataille s'était retrouvée encerclée, à l'écart de l'épicentre des combats ; elle vient à l'instant d'être dégagée par les renforts fraîchement débarqués, appuyés par l'artillerie de la LZ Falcon. La section infortunée a subi de lourdes pertes, et les survivants sont fortement éprouvés.

Vous vous préparez à passer une nouvelle nuit d'angoisse au **216**.

Devant une telle confusion, la prudence est de mise, d'autant que **les Nord-Vietnamiens se hasardent à répliquer par quelques coups de feu à l'aveugle**. En effet, ils n'ont pas encore clairement décelé votre position dans la semi-pénombre.



Filez au **548**.

Une véritable pétarade a commencé, les détonations aigües du M-16 se répètent à l'infini. En face, c'est toute la forêt qui tremble sous l'effet des balles. Et la réponse ne tarde pas ; Les armes ennemies entrent en action sous la forme de petits éclairs à peine discernables, mais terriblement redoutables. Les soupçons du Capitaine étaient fondés ; l'ennemi est bien présent, et en nombre.

La bataille fait rage. Les deux hommes qui vous côtoient font feu de tous bords avec leur M-16. Le premier possède le même grade que vous (Caporal) et vide chargeur après chargeur. Le deuxième est un grenadier, manipulant avec dextérité son M-79, propulseur de grenades. Vous vous apprêtez à les épauler lorsqu'une balle traverse le bras de votre deuxième compagnon. Il serre contre lui son membre meurtri et devient inapte au combat. De nombreux choix s'offrent alors à vous :

- Assister votre équipier blessé (**53**)
- Prendre sa relève en utilisant son M-79 (**308**)
- Se battre à l'aide de votre M-16 (**231**)
- Envoyer une de vos grenades (**278**)
- Rester à couvert et vous protéger (**446**)

### 36

Il n'y a pas un bruit, pas un seul oiseau dans les branches. Ce silence sépulcral et cette absence d'animaux sont le signe d'une présence humaine dans les parages. Une pseudo-piste sinueuse se matérialise sur votre gauche.

Allez-vous l'emprunter (533) ou continuer à progresser caché dans les broussailles (230) ?

### 37

Au cœur de cette tempête de feu et d'acier, les cibles NVA ne manquent pas. Mais, accroupi à découvert, vous constituez également une cible de choix pour les dizaines de fusils qui pointent vers la piste.

En réalité, vous vous êtes sur-exposé devant des troupes ennemies supérieures en nombre, ayant l'avantage de la surprise et idéalement disposées. Un déluge de balles vous arrache à la vie et met un terme à vos pérégrinations.

### 38

Préférez-vous que Dinh fasse le guet, à l'entrée (490) ou qu'il participe à vos côtés à la fouille (293) ?

### 39

Allez-vous soutenir les efforts de l'interrogateur Sud-vietnamien en rudoyant le prisonnier (570) ou allez-vous prendre le rôle du 'bon', en usant d'une méthode douce (401) ?

### 40

Vous progressez à tâtons, guettant le moindre mouvement suspect parmi les buissons environnants.

Allez-vous laisser Dinh en pointe (226) ou lui proposer de prendre le relais, à la place la plus exposée (305) ?

### 41

Vous amorcez le dernier passage qui conduit tout droit vers la liberté. Devant vous s'étend un long et large couloir ascendant, que vous gravissez haletant, guidé par ce disque inondé de lumière du jour. Cette lumière réchauffe peu à peu vos pupilles ternes, accoutumées à la pénombre.

Toutefois, une autre vision refroidit vite vos ardeurs : Une bonne dizaine de silhouettes veillent aux abords de la sortie, à l'intérieur du conduit, sans parler des fantassins probablement stationnés dehors.



Une large toile sur votre gauche, sert sans aucun doute de rideau séparateur avec une salle ou un autre passage.

Si le mot { « enclenché » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, ajoutez 105 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro résultant.

Sinon, vous n'avez guère le choix :

- Soit vous tentez un passage en force, droit devant, avec d'infimes chances de succès (129).

- Soit vous vous faufilez à l'intérieur du chemin perpendiculaire situé derrière la toile (244).

## 42

Sous le feuillage des arbres, vous parvenez tant bien que mal à la base d'un tronc robuste, malgré l'obscurité. Mais il est très difficile d'affirmer si c'est bien à sa cime que s'est installé le sniper vietnamien. *A fortiori*, vous ne distinguez pas au delà de deux mètres en hauteur, gêné par plusieurs couches de frondaisons. Comble de malchance ; votre redoutable adversaire n'a plus l'occasion de se manifester, ce qui réduit à néant les probabilités de le localiser. Après plusieurs minutes d'attente, il ne vous reste plus qu'à tourner les talons.

Rejoignez le 208.

## 43

Vous vous portez au chevet de vos compagnons invalides. Etant donné que vous ne pouvez pas être d'une grande utilité pour l'infirmier, vous vous contentez de mots d'encouragements à l'intention des malheureux, pendant que, débouchant de l'Ouest de la piste, des soldats trempés de sueur portent sur leurs épaules de nouveaux camarades blessés.

Décidez-vous d'aller aider à acheminer vos compatriotes touchés (177) ou préférez-vous rester tapi dans l'herbe haute (544) ?

## 44

Dans votre course, une grenade (amie ou ennemie ?) explose à proximité. Vous plongez maladroitement, emporté par votre élan et déséquilibré par le souffle. Un éclat vous a touché mais n'a fait qu'entailler votre treillis. Vous êtes fort heureux de vous en tirer à si bon compte. Par contre, vous vous êtes mal réceptionné et tordu une cheville. Lorsque vous reprenez votre course en avant, vous boitez légèrement. Inscrivez le terme { « blessé » } sur votre feuille d'aventure. Si vous êtes déjà blessé, rien ne change pour vous.

Vous parvenez malgré tout à rejoindre un monticule qui constituera un très bon abri temporaire.

Rendez-vous au 133.

Vous 'grillez' l'ensemble d'un chargeur (ôtez 20 munitions à votre équipement). **Vos balles fusent et fouaillent les chairs.**



Vous voyez distinctement deux Vietnamiens s'affaisser.

Rempotez 1 point <Succès>. Un bref signe de la main de la part de votre coéquipier fait office de remerciement. Autour de vous, l'affrontement atteint son paroxysme, et, dans le tintamarre ambiant, vos coups de feu sont passés inaperçus. Inscrivez l'expression {« Barney : 150 »} sur votre feuille d'aventure.

Allez au **441**.

#### 46

Vous vous débarrassez de votre pelle, ce qui vous allège et facilite vos déplacements. Et Dieu seul sait si vous en aurez besoin ultérieurement. Quoiqu'il en soit, vous ne pourrez plus compter sur ce précieux ustensile. Rayez la pelle de votre équipement et inscrivez sur votre feuille d'aventure l'expression {« pas de pelle : 544 »}.

Mu par un regain de forme, vous regagnez miraculeusement la deuxième ligne de défense. De leur côté, vos compagnons d'échappée ne déplorent que quelques contusions provenant d'éclats.

Allez au **11**.

Pendant que vous restez recroquevillé, le bruit se rapproche. Tout à coup, à deux mètres devant vous, vous reconnaissez la forme d'un homme marchant baissé. Le temps que vous réagissiez, un pied vous écrase le bras. Le Nord-Vietnamien qui vous surplombe manque de trébucher, et vous lâche une rafale de son arme automatique avant que vous ne puissiez esquisser le moindre mouvement. Fort heureusement, un Caporal de votre unité, couché quelques mètres derrière vous, n'a rien perdu de la scène et vide un chargeur sur l'intrus, qui s'effondre à vos côtés.

L'effet de surprise passé, vous êtes étonné d'être encore en vie. Vous cherchez avec appréhension une blessure sur votre corps. Elle apparaît sous la forme d'une tâche de sang grandissante au niveau de votre taille. Voyant votre détresse, le Caporal qui vous a sauvé la mise rampe vers vous et vous aide à localiser la plaie. C'est la hanche qui a été atteinte. Une balle l'a traversée de part en part. Fort heureusement, elle n'a transpercé que de la chair, juste au dessus du col du fémur. Une fois la blessure pansée, vous en êtes quitte pour un handicap lors vos déplacements. Marquez le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure.

Hâtez vous de rejoindre le **510** pour la suite des événements.

#### 48

Du coin de l'œil, vous vous assurez que Dinh est toujours aussi actif au centre de l'armurerie. Vous vous dirigez maintenant vers l'Est, longeant le mur Sud.

Allez au **386**.

#### 49

L'avion décrit plusieurs cercles autour de vous, semblant renoncer à attaquer. Grâce à sa lenteur, il a probablement eu le loisir de reconnaître en vous un soldat américain. En effet, votre stature est celle d'un caucasien et votre attitude n'a rien d'hostile. Une communication simpliste s'est instaurée entre l'appareil et vous. Vous saisissez l'occasion pour désigner une cible à cet allié providentiel, songeant au groupe compact de Nord-Vietnamiens que vous avez croisé.

Vous pouvez faire de larges gestes en direction du Nord (**220**), du Nord-Est (**558**) ou de l'Est (**400**).

Selon un rituel maintenant bien huilé, vous collez votre oreille contre le boyau qui vous fait face. Une fois assuré qu'aucun bruit ne filtre, vous marchez quelques mètres et pénétrez avec Dinh dans une nouvelle pièce, baignée par la lueur vacillante de deux bougies. Le plafond est soutenu par des poutres épaisses qui font office de madriers. Les murs grossièrement taillés sont signes de travaux de terrassements à peine achevés. Le mobilier est réduit en sa plus simple expression ; Vous notez de petites tables rondes, des tabourets, une étroite bouche d'aération - trou cylindrique creusé verticalement et menant à la surface.

Une persistante odeur de thé vous fait penser qu'il s'agit d'un espace de détente. Plusieurs hamacs vides sont également fixés au mur. Vides ? Oui... sauf celui sur lequel vos yeux se sont arrêtés. Un individu seul, de dos, assoupi et avachi dans son morceau de tissu, avait jusque là échappé à votre perspicacité. Il bouge paresseusement et ne vous a pas encore remarqué.

Allez-vous tenter de le neutraliser avec l'aide de Dinh (586) ou le contourner très discrètement, et entreprendre une fouille aussi silencieuse que brève des lieux (362) ?

## 51

Vous saisissez votre Kalachnikov et la plaquez violemment contre la joue de votre ennemi. Un temps stoppé net, le Nord-Vietnamien ne tarde pas à réaliser que votre arme n'est pas dotée de chargeur. D'une brusque bourrade, il parvient à se détacher quelques secondes de l'étau formé par les bras de Dinh. Juste assez pour expirer un puissant cri aigu, qui ébranle tous les murs à la ronde. Vous avez beau vous venger d'un violent coup de crosse au visage, cela ne changera rien...

Des dizaines de soldats en armes font irruption dans la pièce. Dinh et vous êtes maîtrisés, et reconduits sans ménagement à votre cellule.

Vous êtes maintenu prisonnier dans le camp enterré, isolé dans une prison exigüe, et sous très bonne garde cette fois.

Allez au 90.

## 52

Après un silence, vous entendez des conversations éloignées. C'est de l'américain. Au moment où vous vous relevez doucement pour signaler la méprise, plusieurs grenades fraîchement dégoupillées atterrissent dans votre périmètre. Elles explosent dans un bruit assourdissant et vous causent des blessures dont vous ne vous remettez pas.

Vous toucherez sans doute une médaille, mais cela sera à titre posthume. Votre vie s'arrête, en même temps que votre aventure...

Il grimace à en pleurer, mais sa plaie n'est pas grave et ne lui sera pas fatale. Vous l'aidez à bander son bras dans un pansement de gaze et le rassurez quant à son état de santé.

Reprenez le combat au **581**.

## 54

Aidé de vos deux compagnons d'infortune, vous forcez la porte faite de bambous, avec moult fracas. Heureusement, ce remue-ménage ne parvient pas jusqu'aux oreilles de vos geôliers.

Jim et vous n'êtes pas mécontents de vous extirper de votre cachot froid et humide, même si l'appréhension reprend vite le dessus, vu les risques encourus.

Hélas, vous avez fait le choix de laisser derrière vous Dinh. Ceci vous coûte d'emblée 1 point <Succès> (à retrancher de votre feuille d'aventure). En effet, si votre tentative d'évasion a la chance d'aboutir, le sort de votre compagnon Sud-vietnamien est scellé et n'est pas enviable ; Il devra affronter les repréailles de vos geôliers. Vous suivez un couloir caverneux avant de faire irruption dans un long dortoir semblant vide. Vous atteignez à longues enjambées le milieu de la pièce. Jim, affaibli par de longues semaines de détention, peine à vous suivre.

Vous apercevez deux passages taillés dans la terre. Une ouverture imposante, en face, orientée vers l'Ouest, et un boyau plus modeste, sur votre gauche, au Sud.

Allez-vous emprunter respectivement le premier passage (**128**) ou le deuxième (**314**) ?

## 55

L'eau tiède qui coule le long de votre gorge vous procure un bien immense. Ainsi revigoré, vous scrutez brièvement votre environnement proche. Une silhouette file au loin. Sa carrure n'est pas celle d'un Nord-Vietnamien et vous identifiez sans le moindre doute l'un de vos compagnons de route.

Tout-à-coup, une lueur soudaine suivie d'une déflagration attire votre attention. A une vingtaine de mètres, une seconde silhouette, collée à un tronc d'arbre épaula un fusil. Sa frêle corpulence et son uniforme trahissent son origine Nord-vietnamienne. Vous ripostez alors instantanément et faites taire l'agresseur, tirant bénéfice de votre coup d'œil et du fait que votre antagoniste n'ait pas remarqué votre présence.

Cependant, votre rafale a dévoilé votre position, et il vous faut maintenant changer de position au plus vite.

N'oubliez pas d'ôter 10 munitions de votre équipement. En contrepartie, vos agissements vous rapportent 1 point <Succès>.

Courez au **545**.

## 56

Vous finalisez vos fouilles des environs, et passez au mur suivant. Si le mot {« droite »} est sur votre feuille d'aventure, filez au **221**. Si c'est le mot {« gauche »} qui y figure, allez au **386**.

## 57

Vous approchez le goulot d'une de vos deux gourdes près des lèvres du blessé le plus proche. Il s'abreuve par petites gorgées et vous gratifie d'un sourire. Votre gourde passe ainsi de mains en mains, chacun buvant juste le strict nécessaire.

Déduisez en tout 20 cl de vos réserves d'eau puis accédez au **577**.

## 58

Un staccato intermittent vous rappelle à l'ordre ; Vous devez prendre garde de ne pas faire dépasser trop longtemps votre tête du talus herbeux à la base du tronc d'arbre. Une balle vient d'ailleurs de s'enfoncer dans le sol avec un bruit mat, à quelques décimètres de vous.

Ne tardez pas à rejoindre le **178**.

## 59

Vous vous étendez parmi les blessés qui geignent, ou souffrent en silence. L'un des malheureux est à l'article de la mort. Il a seulement un mince accroc à l'os de la joue. Mais l'éclat qui a provoqué cela s'est enfoncé profondément dans la tête.

De surcroît, l'ensemble du groupe est fortement démoralisé parce que tout vient à manquer : l'eau, les médicaments, et surtout... les munitions. Les heures passent les unes après les autres, dans le silence et l'angoisse.

Vous-même tenaillé par la soif, vous perdez peu à peu vos forces et votre moral est en berne.

Prendrez-vous une gorgée de votre gourde (**250**) ou allez-vous essayer de ne pas céder à la tentation (**484**) ?

## 60

Extrêmement concentré, vous avancez en silence, dépassant plusieurs paires de sandales. Après vous être assuré que les Nord-Vietnamiens ne se doutent de rien, ce n'est qu'au bout de plusieurs minutes interminables que vous atteignez le bout de la table.

Allez au **596**.

## 61

Il n'y a pas le moindre début d'organisation dans la défense de votre périmètre ; Des hommes courent se mettre à l'abri, tandis que d'autres se sont immédiatement plaqués au sol, esseulés et immobiles. La troisième catégorie, dont vous faites partie, fait le coup de feu. Votre cœur battant la chamade, vous avez posé un genou à terre et vous 'défoulez' sur une rangée de buissons suspects. Tout votre chargeur y passe (décrémentez votre total de munitions de 20). A côté de vous, un soldat qui est resté debout s'écroule brutalement. A ce moment, votre sang ne fait qu'un tour, comprenant que vous n'avez aucune chance d'en réchapper si vous restez statique au milieu d'une clairière cernée par un ennemi invisible. Cherchant coûte que coûte à vous extraire du centre de l'embuscade, votre instinct prend les commandes de votre cerveau.

Si vous jugez que la priorité est d'extraire de la zone votre camarade blessé, tombé à l'instant, foncez au **205**.

Si vous préférez vous concentrer sur votre propre situation, allez au **626**.

## 62

Les Nord-Vietnamiens sont déjà sur vous ! Ils vous aperçoivent distinctement en train de vous emparer de votre grenade. Sans réfléchir davantage, ils vous fusillent, pratiquement à bout portant.

Votre aventure vient de se terminer tragiquement.

## 63

Votre premier coup de feu se perd dans un mur. Le deuxième manque également sa cible. Le Nord-Vietnamien est maintenant passé dans la pièce adjacente. Dans le même temps, il a dégainé son Makarov. Ca se corse ! Par dépit, votre index s'excite sur la gâchette du fusil d'assaut dont la puissance de feu finit par avoir raison de votre antagoniste. Mais, avant de succomber, il a pu pousser une longue plainte aiguë...

Des dizaines de soldats Vietnamiens convergent vers Dinh et vous, les nerfs à fleur de peau. Vous ne pouvez que vous rendre. A la vue d'un officier baignant dans son sang, l'un de ses homologues voit rouge - dans tous les sens du terme. Il brandit son propre Makarov et vous abat sans scrupule, ce qui met un terme définitif à votre aventure.

## 64

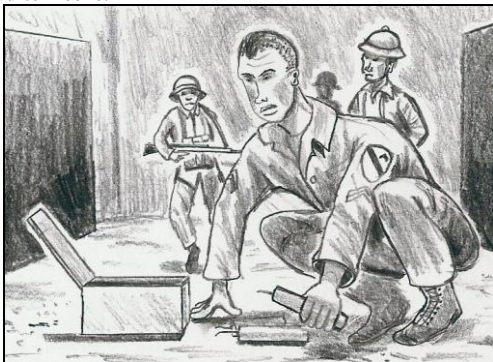
Les balles fusent de plus en plus près de vos oreilles. Un frisson vous parcourt l'échine et vous fait réaliser qu'il est temps de se volatiliser, et au plus vite !

Possédez-vous au moins deux hommes (votre compteur {« hommes »} est  $\geq 2$ ) ?

Si c'est le cas, rendez-vous au **127**. Sinon, allez au **603**.

**65**

Votre course contre la montre ne tolère aucun temps mort. En effet, les Nord-Vietnamiens patrouillent en permanence dans l'ensemble du dédale souterrain. **Ils vous cueillent alors que vous êtes encore plongé dans vos réflexions pour trouver un expédient vous permettant d'allumer cette maudite mèche.**



Fait prisonnier, vous devez vous rendre au **494**.

**66**

Des coups de feu claquent par intermittence, à une distance proche. Très vite, les soldats se passent le mot : les Nord-Vietnamiens se sont retirés mais ils ont laissé des guetteurs et des snipers postés dans les arbres. La plus grande prudence est demandée à tout le monde. Aucune lumière ne doit percer la nuit. Quelques instant plus tard, votre voisin (celui qui vous a épaulé cet après-midi), s'appête à allumer une cigarette à l'aide de son 'zippo'.

Allez-vous essayer de le dissuader de fumer (**559**) ou ne pas réagir (**296**) ?

**67**

La présence d'un oiseau était gage d'absence d'hommes dans les environs. En prenant la direction opposée, vous augmentez vos chances de faire face à une présence humaine. C'est donc avec prudence que vous vous engagez vers la gauche.

Mais, dans votre cas, le hasard fait bien les choses. Vous manquez de marcher sur ce qui vous semblait être un tas d'herbe séché. Une odeur de chaire grillée assaille vos narines. Vous baissez les yeux pour découvrir qu'il



s'agit en réalité d'un soldat américain, gisant, en partie calciné. Son uniforme s'est transformé en un haillon noir carbone. La peau de ses bras est couverte de cloques et suinte de tous ses pores. Le pauvre homme au visage rouge brique respire faiblement. Vous vous portez tous trois à son chevet, et à son écoute. Il a été pris dans un feu de broussailles provoqué par l'explosion d'une roquette ennemie. Il s'est roulé dans l'herbe puis a couru jusqu'à ce que ses jambes ne puissent plus le soutenir.

Que faut-il faire pour soulager un grand brûlé ?

Allez-vous porter à ses lèvres l'intégralité du contenu de vos réserves d'eau (131) ou vous abstenir (238) ?

Si vos deux gourdes sont vides, le choix est vite fait et vous continuez au 238.

## 68

Comptez-vous utiliser une seule grenade (461) ou les deux qui sont à votre disposition (265) ?

## 69

« Dash one » décrit un large virage, prend de la vitesse, et, en rase-mottes, fonce droit sur l'objectif. Il hurle dans sa radio qu'il aperçoit une concentration d'hommes à proximité de la précédente explosion, larguant alors des bidons de napalm, et redressant ensuite son appareil au maximum. L'avion laisse derrière lui une immense gerbe de flammes. En entendant les hurras du pilote, vous devinez qu'il a visé juste. De plus, la forêt s'est emplie de cris de détresse vietnamiens, ce qui confirme vos impressions. Les tirs qui vous harcelaient depuis le début de l'embuscade se sont pratiquement tus, pour l'instant.

Rajoutez 2 point <Succès> à votre total pour ce coup d'éclat, et rendez-vous au 466.

## 70

Vous avez pris la bonne décision, étant donné que l'ouverture Ouest laissait filtrer des bruits se rapprochant. Vous changez donc de lieu et investissez une sorte de cave. Vous n'avez pas le temps de contempler longuement l'endroit, mais, à y regarder à deux fois, il s'agit d'un entrepôt où sont stockés les vivres pour le Bataillon. Vous distinguez, entre autres, des galettes soufflées, des réserves de poisson séché et des sacs de sel. Seule une lampe à pétrole vacille et éclaire faiblement les lieux.

Il faut maintenant 'laisser passer l'orage' et trouver une cachette digne de ce nom. Dinh vous désigne une grande cuvette en métal fermée par une simple plaque posée (310), ainsi qu'un recoin dans la pénombre, derrière de hautes jarres (499). A vous de choisir l'un ou l'autre.

Vu de l'extérieur, le grand récipient en fer forgé possède a priori suffisamment de volume pour loger votre compagnon et vous.

## 71

Vous demeurez aussi immobile qu'une pierre. Le fracas des bombes, les balles qui miaulent, la poussière qui volette sur vous, ... rien ne vient perturber votre état statufié.

Tout à coup, deux impacts font gicler la terre à quelques décimètres de vous !

Vous vous relevez subitement et fuyez (355) ?

Vous restez imperturbable, toujours couché dans la même posture (3) ?

## 72

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

Si tel est le cas, ajoutez 415 au nombre juxtaposé au terme en question et rejoignez le nouveau numéro obtenu.

Dans le cas contraire, c'est vers le 5 qu'il faut vous diriger.

## 73

Allez-vous donner libre cours à l'imagination de vos deux compagnons (448) ou leur indiquer de votre index les emplacements les plus appropriés selon vous (365) ?

## 74

En réalité, le nombre d'hommes qui restera à vos côtés importe peu, étant donné que votre présence n'a pas été détectée. Par contre, le nombre de vos compatriotes que vous avez finalement laissés partir en reconnaissance est lui essentiel.

Selon cette dernière valeur, allez aux numéros suivants :

- 0 (vous avez convaincu l'ensemble du groupe d'abandonner son idée première et de demeurer à vos côtés) : **605**

- 1 : **526**

- 2 : **474**

- 3 : **368**

- 4 (autrement dit : votre groupe ne compte aucune perte, et personne ne reste auprès de vous) : **206**

Sachant que l'avion provenait de la direction du soleil couchant, il suivait une trajectoire Est-Ouest. Vous vous situez donc sur son axe d'attaque. Vous voyant fuir, il vous a assimilé à des Nord-Vietnamiens. Il atteint le sol avec ses canons mitrailleurs de 20 mm, labourant littéralement la terre... en même temps que votre corps.

Vous succomez instantanément, sans souffrance, et sans jamais savoir ce qu'il adviendra de votre frère d'armes : Dinh.

## 76

La bataille d'Ia Drang se découpe en deux phases distinctes.

Les combats qui se sont déroulés du 14/11/1965 au 16/11/1965 autour de X-Ray sont incontestablement un succès américain. En infériorité numérique, les troupes américaines ont infligé de lourdes pertes à l'armée Nord-vietnamienne, au prix de 79 tués et 121 blessés. Ceci grâce au professionnalisme de leurs troupes, à l'excellence de leur ravitaillement, et à l'arrivée rapide de renforts, le tout acheminé par hélicoptères.

Par contre, le 17/11/1965, lors du repli qui a suivi cet affrontement, le 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment a subi un revers cuisant. Il est tombé tête baissée dans une gigantesque embuscade en forme de « U ».

Les troupes américaines, encore auréolées de leur convaincante victoire à X-Ray, ont manqué de vigilance, pour ce qui devait être une 'ballade au soleil' : Un déplacement de trente minutes vers LZ Albany.

Celles-ci ont fait deux erreurs tactiques qu'elles ont payées au prix fort :

- ✓ La formation de déplacement : une colonne très étirée de 500 m, sans éclaireurs sur les flancs.
- ✓ L'interrogation durant une petite demi-heure de deux prisonniers NVA, à mi-parcours, qui a donné aux Vietnamiens l'occasion d'anticiper la trajectoire exacte de la colonne ennemie, et ainsi préparer une embuscade parfaite.

Deux Compagnies américaines ont été pratiquement anéanties. La Compagnie A, en tête, a perdu deux sections sur quatre. La Compagnie C, au centre de la colonne, a perdu 100 hommes sur 110 (50 tués, 50 blessés). En tout, 155 tués sont à déplorer, dont 4 MIA, ainsi que 124 blessés, sur un total de 400 hommes. L'ancien Lieutenant-Colonel Moore parle dans son ouvrage 'We were soldiers once... and young' de « *the most savage one-day battle of the Vietnam War* » (l'affrontement le plus sanglant de la guerre du Vietnam sur une journée).

En contrepartie de ce total de 234 KIA (X-Ray + Albany), les pertes Nord-vietnamiennes sur les deux affrontements sont estimées à 2 000 morts, dont 834 'confirmés' au cours de l'affrontement à X-Ray.

Si le terme {« blessé »} est sur votre feuille d'aventure allez au **453**, sinon rejoignez le **217**.

**77**

Vous passez la tête de l'autre côté du rideau, prêt à saisir la première occasion pour fuir vers l'Ouest, dernière ligne droite avant la liberté.

**Pour le moment, un groupe file devant l'étoffe qui vous cache.**



Un autre se profile à l'horizon, et atteindra votre niveau d'ici une quinzaine de secondes.

Vous vous engagez (**174**) ou patientez encore (**236**) ?

**78**

Le combat à peine achevé, le Capitaine Nadal (Compagnie A) vient d'informer votre groupe par radio que toute nouvelle tentative de libération est avortée pour aujourd'hui. En effet, une attaque nocturne est impensable et vous êtes donc condamné à rester sur place, au moins jusqu'au lendemain matin.

La suite de la nuit se passe sans histoire, chaque camp pansant ses plaies. De votre côté, des soins attentifs sont donnés aux blessés de votre section, même si l'eau commence sérieusement à manquer. L'aube apparaît sans que vous n'ayez vu le temps passer. L'ensemble des hommes valides est au bord de la rupture, rongés par la fatigue accumulée et le stress continu. Malgré les épreuves, il faut penser à renforcer les défenses, faites de terrassements improvisés et de barrières de branchage. Mais cette tâche aiguise la soif.

S'il vous reste de l'eau, vous pouvez contribuer à ces travaux de la dernière chance (**528**). Si vous n'avez pas l'intention de fournir d'efforts supplémentaires, ou si vos gourdes sont vides, allez au **284**.

« Clac-clac-clac ! ». Votre rafale heurte de plein fouet le tronc, et projette des dizaines d'éclats de bois. Mais pas le moindre signe d'un tireur embusqué. Pestant contre le soleil qui a probablement trompé votre rétine, vous vous plaquez au sol car votre tir a maintenant attiré l'attention des soldats adverses. Confirmant votre pronostic, les balles qui sifflent au-dessus de votre tête ont décuplé. Dans le tumulte, n'oubliez pas de déduire 10 munitions de votre équipement.

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

Oui (427) ou non (263) ?

## 80

Plusieurs rangées de bouteilles en verre sont alignées, contenant un liquide transparent s'apparentant à de l'eau. Mais un carton, à l'écart, affublé d'une marque de Vodka en provenance d'Union Soviétique vous fait changer d'avis quant à son contenu. **Vous pouvez décider de prendre un des objets, bien que vous doutiez de son utilité future.** Indiquez alors {« Vodka : 187 »} sur votre feuille d'aventure.



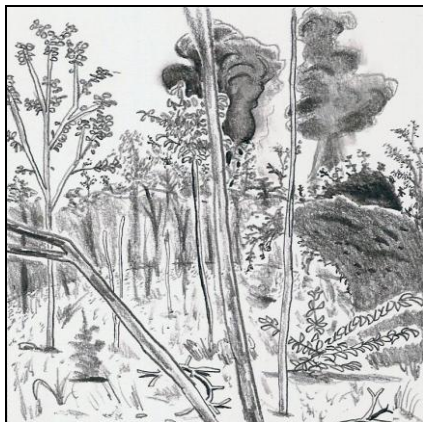
Vous êtes soudainement interrompu dans votre action par les respirations saccadées provenant du Nord-Vietnamien étendu dans son hamac. Son réveil semble imminent.

Inutile de s'attarder ici. Allez au 502.

## 81

Vous progressez baissé, passant rapidement d'un buisson à l'autre, tous vos sens étant en alerte. Plusieurs couches de feuillage des hauts arbres masquent le soleil et vous procurent une ombre salutaire.

Soudain, le fracas de plusieurs explosions vous fait sursauter. **Vous levez les yeux et apercevez plusieurs champignons de fumée noire se former plus en amont du versant du massif.** Sans aucun doute un bombardement aérien.



En levant les yeux, vous parvenez à observer le ballet des avions. Un de ceux-ci tournoie avant de piquer dans votre direction. Vous voyez maintenant clairement l'éclat métallique de sa carlingue, ainsi que deux cylindres tournoyants dont il vient de se débarrasser.

Restez-vous immobile afin que le pilote ne détecte pas votre mouvement (232) ou vous plaquez-vous au sol immédiatement (437) ?

## 82

Vous vous couchez promptement au sol et exécutez une roulade latérale qui vous propulse sous les montants d'un lit métallique, à même la terre.

Dinh a effectué le même mouvement de gymnastique, mais dans la direction opposée. Il finit sa roulade sous un lit de l'autre côté du passage principal par rapport à vous, ce qui vous permet de vous observer mutuellement, et d'échanger des regards anxieux. Les pas se rapprochent irrésistiblement, appartenant à environ une demi-douzaine d'individus.

Allez-vous rester aussi immobile qu'une statue (153) ou tenter de vous enfoncer encore davantage vers le milieu du sommier (25) ?

## 83

Il est 18h00. Autour du périmètre de votre section, la lutte aura été âpre, mais les nerfs n'ont pas lâché. Ce dernier combat aura coûté à votre section deux nouvelles pertes. Puis, après un certain temps, vous apprenez par la radio du Sergent Savage que la colonne de renfort, censée vous libérer de cet étai mortel, a été stoppée par des Nord-Vietnamiens embusqués en nombre.

**La nuit commence à tomber** et c'est dans une angoisse partagée par tous que vous allez vivre les instants qui suivent.



Préférez-vous les passer au milieu des blessés (59) ou en première ligne (342) ?

#### 84

D'un rapide demi-tour, vous observez Dinh, plié en deux, inspectant la base du mobilier rudimentaire qui compose la pièce. Alors que vous l'encouragez, il se retourne, les cheveux mouillés par la sueur, s'essuie d'un revers de manche et hoche la tête en signe d'approbation. Inscrivez {« effort : 155 »} sur votre feuille d'aventure.

Continuez au **56**.

#### 85

Votre groupe progresse par bonds, tel un seul homme. Le fait que participiez à la bataille depuis le commencement - le 14 Novembre - a sérieusement entamé vos capacités physiques. Vous fermez donc la file, légèrement à la traîne. Vous êtes vous débarrassé de votre pelle ?

Si c'est le cas allez au numéro apposé au terme {« pas de pelle »} de votre feuille d'aventure auquel vous aurez ajouté 50.

Sinon, allez au **418**.

#### 86

Dinh parvient à bondir dans un fourré et à se fondre dans la jungle, contrastant avec vos déplacements, maladroits et beaucoup moins fluides. Les Nord-Vietnamiens se sont lancés à votre poursuite et ils repèrent aisément les bruissements qui trahissent vos mouvements lourds. Plusieurs fantassins vous prennent alors pour cible. Vous avez beau vous plaquer au sol, plusieurs balles vous atteignent.

Ainsi prennent fin vos pérégrinations dans la sylvie vietnamienne.

Dinh et vous pénétrez subrepticement dans ce nouvel endroit. C'est une pièce relativement exiguë comparée au dortoir. Fort heureusement, les lieux sont déserts - pour le moment. Le centre est occupé par trois tables, dont l'une d'entre elles supporte une pile de linge soigneusement pliée. Sur une autre, repose un amoncellement de vêtements froissés ou roulés en boule, contrastant avec une série d'uniformes rutilants alignés dans des placards adossés aux murs. Tout compte fait, la salle est une buanderie.

Autre élément important : vous notez que cette pièce est un cul de sac, c'est-à-dire qu'elle ne comporte aucune autre sortie que le boyau par lequel vous êtes entré. Vous avez la possibilité de fouiller rapidement la salle, à la recherche d'un objet utile.

Allez-vous vous intéresser aux armoires remplies d'uniformes amidonnés (38) ou à une pile imposante de vêtements déjà portés, sur la table centrale (168) ?

## 88

La matinée se passe sans anicroches, comme si l'ennemi avait déserté les lieux. C'est presque trop beau pour être vrai, mais les esprits sont trop las pour extérioriser une quelconque joie. Les visages sont fermés, et ces quelques moments de répit sont mis à profit pour partager un repas frugal.

Vous prenez enfin le temps de vous inspecter vous-même, et réalisez seulement maintenant combien la crasse a recouvert votre peau et comment votre uniforme troué n'est plus que haillons.

En réalité, la pression n'a pas diminué, mais elle s'est déplacée, à plusieurs centaines de mètres d'ici, au niveau de la zone d'atterrissage 'X-Ray'. En milieu de matinée, des échos d'armes automatiques étouffés par la végétation, puis des déflagrations d'artillerie, fortes et très fréquentes, ont commencé à se faire entendre. Ensuite, soudainement, le ciel s'est transformé en un carrousel d'appareils de toutes sortes. Un nombre incroyable de jets, d'avions à hélice et d'hélicoptères armés, fulminent au dessus de vous, déversant leur flot de bombes et roquettes à proximité du gros de votre Bataillon, sur 'X-Ray'. L'affaire semble très sérieuse, et la bataille rangée qui s'est engagée explique sans doute que votre section ait été laissée de côté par les Nord-Vietnamiens.

Dans l'après-midi, des explosions très proches de vous, réveillent une nouvelle fois votre attention. Les obus alliés pleuvent sur votre zone, sans que votre groupe ait demandé le moindre soutien. Les déflagrations dévastatrices se rapprochent jusqu'à une cinquantaine de mètres de votre position, faisant décoller votre postérieur de plusieurs centimètres, et vous aspergeant de gravats. Il faut bouger d'ici !

Si vous vous jetez sous un arbre épais à quelques mètres, allez au 409.

Si c'est dans l'abri d'un compagnon d'armes - un trou individuel peu profond - que vous souhaitez bondir, allez au 331.



Si enfin votre préférence va vers un terrain découvert, en vous éloignant au maximum de la dernière explosion, allez au **542**.

## 89

Le côtoiement de la mort a tissé des liens indéfectibles entre les soldats de votre groupe, et c'est tout naturellement que vous hissez sur vous un blessé au hasard. Ayant les deux jambes fracturées, le malheureux passe un bras derrière votre épaule et vous arpentez tous deux la piste vers l'Est. Fuyant le danger, vous refaites en sens inverse le chemin que vous venez d'emprunter, aussi vite que vous le pouvez, suivant une file de compatriotes qui, comme vous, se sont improvisés brancardiers.

Une quarantaine de mètres plus loin, vous attendent les quelques hommes de la fin de colonne, que vous avez quittés à l'instant et dont les visages vous sont familiers. Rempotez 1 point <Succès> pour avoir aidé à rapatrier les blessés situés plus en amont qui étaient exposés aux tirs Nord-vietnamiens. Mais la partie n'est pas finie...

Allez au **292**.

## 90

Les heures s'égrènent imperturbables, dans un *continuum* sans points de repères, sans but, si bien que vous perdez la notion de jour et de nuit.

Au bout d'un temps indéfini, on vous transfère dans une prison du Nord-Vietnam. Vous êtes presque heureux qu'un événement survienne dans cette vacuité qu'est devenue votre existence. Mais vous désenchantez très vite.

Le trajet s'effectue à pieds, dans la jungle détrempée, de jour comme de nuit, dans des conditions d'hygiène épouvantables. Bon nombre de vos compatriotes prisonniers, qui sont venus gonfler votre convoi au gré des différentes étapes, contractent des maladies endémiques.

Luxe suprême ; Une fois le 17<sup>ème</sup> parallèle franchi, le parcours se termine à l'arrière d'un camion.

Vous finissez par atteindre Hanoï très affaibli, les joues et le ventre creusés.

Votre 'séjour' là-bas se prolonge pendant des mois puis des années.

Vous êtes enfin libéré après les accords de Paris de 1973, et la fameuse clause *homecoming*. Vous embarquez à Hanoï dans un gros porteur américain C-141, un 'avion de la liberté'. A l'intérieur, une vague d'émotion vous submerge, avec d'autres compatriotes, anciens captifs. Direction les Philippines, puis Hawaï. A votre destination finale, aux Etats-Unis, l'Armée et vos proches vous accueillent à bras ouverts, amaigri de vingt kilos.

Il est temps pour vous de dresser le bilan de votre aventure initiale, entreprise huit années auparavant, en vous rendant au **76**.

Vous vous abtenez même de cligner des yeux... Très vite, le Nord-vietnamien se penche sur la table centrale et commence sa nouvelle tâche : découper quelque chose en tranches. Par chance, sa nouvelle occupation ne le monopolise pas plus d'une trentaine de secondes. Dès qu'il regagne sa place initiale, vous vous ruez en silence, avec Dinh, vers la sortie Ouest, alors que des échos de conversations de soldats commencent à se rapprocher dangereusement, côté Sud.

Vous quittez la salle en suivant un conduit qui vous mène au **491**.

Tout se passe très vite. Le corps à corps semblait tourner à l'avantage de Dinh, mais son opposant est parvenu à se saisir d'une arme de poing, et une détonation brise soudainement vos espoirs. Puis, le Nord-Vietnamien, vous ayant aperçu, vous adresse également plusieurs coups de feu. Vous vous repliez mais le vacarme a attiré le groupe que vous aviez évité tout à l'heure.

Vous crapahutez affolé vers l'Ouest, lorsqu'une rafale vous fauche sans prévenir. Vous venez de tomber dans une embuscade ennemie tendue à la hâte...

Ceci termine votre aventure et vous fait perdre par la même occasion l'ensemble cumulé de vos points <Succès>.

De retour dans le dortoir, un frisson de peur vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez que votre situation est de plus en plus compromise ; L'étai se resserre autour de vous... Des sons de voix se rapprochent, autant du côté Ouest que du Côté Sud et vous n'avez pas d'autres alternative que de vous cacher avec Jim.

Allez-vous opter pour l'intérieur d'un vaste placard (**187**) ou sous un lit (**515**) ?

Si vous vous relevez, ce sont des balles Nord-vietnamiennes qui vous transperceront. Si vous restez statique, ce sont les balles américaines qui ne vous manqueront pas. Vous n'avez donc pas d'autre choix que de maudire le sort qui vous est réservé, et vous repassez le cours de votre vie dans votre esprit.

Mais le destin va vous donner un coup de pouce... Alors que vos paupières sont closes depuis quelques temps, vous entendez une déflagration sourde au dessus de vous. Une grenade a explosé en l'air. Des éclats vont se fichent dans une de vos cuisses et vous font serrer les dents. Dans le même temps, vous sentez le poids du Nord-Vietnamien diminuer, jusqu'à ce qu'il

s'affaisse en arrière dans un geignement étouffé. Si vous êtes déjà blessé, vous récoltez des entailles supplémentaires, mais, dans tous les cas, ne changez rien à votre feuille d'aventure.

Vous vous risquez à entrouvrir un œil. Le jeune mitrailleur NVA est hors de combat. Un de ses voisins a subi le même sort, tandis que les autres membres du peloton changent hâtivement de position sans demander leur reste.

Votre situation reste extrêmement périlleuse, chaque faux pas pouvant vous coûter la vie.

Allez-vous vous déplacer en rampant (197) ou vous relever légèrement afin de distinguer les troupes alliées dans l'espoir de vous signaler à elles (503) ?

## 95

Vous dépassez l'ouverture Est et longez la suite du mur, à la recherche d'un quelconque indice. Mais vous atteignez le coin Sud-Est bredouille.

Allez au 398.

## 96

Vous hésitez quant à la direction à suivre. La salle présente en effet de multiples issues : au Nord, à l'Ouest et au Sud. Ce laps de temps perdu est de trop. Vos secondes de réflexion ont suffi pour que les Nord-Vietnamiens récupèrent du choc subi l'instant d'avant.

Dinh et vous êtes cernés par des hommes aux visages brunis et aux vêtements déchirés, ainsi que par des troupes fraîches venues du couloir Est.

Faits prisonniers, vous n'avez pas d'autres choix que de vous diriger vers le 494.

## 97

Vous menacez les trois chirurgiens avec la grenade qu'il vous reste, leur montrant que vous êtes prêt à la dégoupiller au moindre geste suspect de leur part. Votre stratagème ne tiendra pas longtemps, car, l'effet de panique passé, vos ennemis réaliseront que s'ils entreprennent de courir tous les trois en même temps vous ne pourrez pas les maîtriser.

Dirigez-vous sans tarder vers le 77.

Voir ces hommes que vous côtoyez maintenant depuis des mois, étendus à même le sol et souffrant, vous fend le cœur. La mort rôde, et, semblant frapper au hasard, ôte soudainement la vie à certains blessés graves. Vous vous sentez terriblement impuissant, et songez que la tragédie ne peut qu'empirer, car votre groupe ne pourra pas résister au prochain assaut Nord-vietnamien. Résigné, vous profitez de chaque instant avant ce dénouement que vous pensez inévitable.

Allez au **540**.

Un Nord-Vietnamien s'approche tellement près que vous pourriez toucher ses sandales de vos mains. Vous vous apprêtez à presser la queue de détente lorsque trois autres Vietnamiens surgissent devant vous. Dissuadé de toute velléité offensive, vous faites alors tout pour vous faire oublier, vous recroquevillant dans l'obscurité de votre buisson.

D'autres Vietnamiens suivent, en déferlant sur le périmètre de votre section, sans que personne ne vous remarque.

Soudain, une fusillade éclate, violente. Plusieurs assaillants sont fauchés tandis que d'autres ripostent à l'aveuglette. Ils sont trop nombreux autour de vous pour que vous puissiez vous permettre de participer à l'engagement sans révéler votre position. Vous êtes le témoin passif du sort qui vous attendrait si tel était le cas ; Un de vos compagnons, isolé et dans la même situation que vous, se fait repérer et fusiller pratiquement à bout portant par plusieurs ennemis. Vous perdez 1 point <Succès> pour ne pas avoir su repousser les Vietnamiens plus tôt. Ceux-ci finissent néanmoins par céder du terrain, harcelés par une ligne de défense américaine dissimulée dans les broussailles. Les Vietnamiens survivants détalent sans demander leur reste.

Rejoignez le **78**.

Les hommes sont fiers de votre décision. Ils vous remercient et vous congratulent de plusieurs poignées de mains vigoureuses. Vous les quittez la gorge serrée, non sans avoir entendu un dernier « Bonne chance » de leur part.

Allez-vous vous engager dans les sous-bois sans perdre de temps, en progressant d'une bonne foulée (**258**), ou avancez-vous avec circonspection, et donc plus lentement (**351**) ?

## 101

Avez-vous l'intention de consacrer trente secondes (**328**) ou plutôt une minute (**9**) à vos recherches ?

## 102

Votre groupe fait une nouvelle courte pause avant de relancer une attaque.

S'il vous reste de l'eau, et si vous le désirez, vous pouvez éteindre votre soif d'une longue rasade (**281**).

Sinon, c'est au **424** qu'il faut vous rendre.

## 103

Etant le plus 'frais' physiquement, vous prenez la tête du trio. Aussi lesté qu'un chat, Dinh vous talonne, tandis que Jim est à la traîne, de telle sorte que votre file s'étire sur une dizaine de mètres. En d'autres termes, votre stratagème manque cruellement de discrétion.

Un Nord-Vietnamien à moitié assoupi sur une chaise a remarqué votre manège du coin de l'œil, et il se redresse nerveusement, et furibond ! Son cri d'alerte réveillerait les morts et le réseau sous-terrain tout entier ne tarde pas à s'ébranler, comme une fourmilière dérangée par un coup de pied. Vous êtes bientôt cerné par une cohorte de soldats déterminés.

Vous avez tôt fait d'être tous les trois empoignés et ramenés de force à votre point de départ. Vos gardiens se promettent dorénavant de ne plus tolérer aucun écart quant à votre surveillance. La première mesure consiste d'ailleurs à vous maintenir chacun en cellule d'isolement.

Rejoignez sans espoir le **90**.

## 104

Suivi de près par Dinh, vous prenez en trombe le boyau au Nord de l'armurerie, et pénétrez dans la salle de réunion. De multiples échos se font entendre, venant principalement de l'Est, vous laissant une seule porte de sortie possible : le passage à l'Ouest.

Vous l'empruntez dans la précipitation et vous vous retrouvez au **41**.

## 105

Le combat fait rage, chaque camp vidant ses chargeurs au jugé, dans une obscurité quasi-totale. Mais vous jouez avec le feu car l'ennemi est en nette supériorité numérique. Subitement, l'espace de quelques instants, ce dernier cesse d'utiliser ses Kalachnikovs, décidant de changer de tactique. Lorsque vous réalisez le danger, il est déjà trop tard ; Une pluie de grenades s'abat sur Barney et vous. Les explosions qui s'ensuivent ne vous laissent pas la moindre chance. En une seconde, vous passez de vie à trépas, ce qui met un terme à votre aventure.

## 106

Un obus éclate à proximité de votre position, fichant plusieurs éclats dans votre jambe. Ces entailles supplémentaires vous font abondamment saigner, alors que vous êtes déjà affaibli par une blessure antérieure. Vous ne tardez pas à perdre connaissance.

Entendu seul au milieu des broussailles, personne ne viendra vous porter secours dans les instants qui suivent. Vous finissez par succomber devant l'ampleur de vos blessures.

## 107

Inscrivez le terme {« Barney : 150 »}, puis dirigez-vous vers le **200**.

## 108

Les étagères sont faites d'un bois tellement en piteux état que personne n'a osé les charger d'objets pesants. De nombreux trous minuscules sont les témoins du passage de plusieurs générations de vers. Après une recherche minutieuse, le dessous des étagères ne recèle pas plus d'indices que leur contenu.

Allez-vous passer davantage de temps sur le mur Sud (**580**) ou rapidement enchaîner sur la paroi suivante (**366**) ?

## 109

Vous pivotez vers Dinh et haussez les épaules, lui signifiant que, cette fois, vous êtes arrivés au bout du chemin. Cette impasse est le symbole de votre situation, qui est devenue sans espoir. Vous décidez donc de vous constituer prisonnier dignement. Dans un premier temps, vous vous débarrassez de toutes les armes qui pourraient éveiller la rancœur vietnamienne à votre égard. Ensuite, vous sortez de l'ombre, sans faire de gestes brusques, et les mains en l'air.

L'ennemi est d'abord interloqué de vous voir déboucher en salle de réunion. Puis, comme prévu, vous êtes malmenés et capturés.

Si votre vie n'est pas menacée, vous subirez toutefois plusieurs autres brimades ainsi qu'une lourde sanction : vous serez dorénavant placé dans une cellule d'isolement. Vous ne saurez jamais ce qu'il adviendra de Dinh. A noter aussi que votre reddition vous fait perdre 1 point <Succès> (actualisez votre feuille d'aventure).

Allez au **90**.

## 110

La rasade d'eau vous a revigoré et vous êtes devenu une véritable locomotive pour le groupe. Vous avez vu que ce peloton ennemi aperçu précédemment constitue une cible de choix.

Vous extrayant tous promptement de votre cachette, vous vous dirigez ensemble vers votre objectif. Votre compteur {« hommes »} est-il à 4 ou 3 ?

Allez respectivement au **375** ou au **273**.

A noter que vous disposez obligatoirement d'au moins trois compagnons, sans quoi vous n'auriez pas pu procéder au 'repérage' avec succès...

## 111



Vous poursuivez votre parcours en direction de l'Est, jusqu'à atteindre une encoignure de l'armurerie. Dans l'air confiné du souterrain, vous êtes pris de bouffées de chaleur et **la fatigue commence à peser sérieusement sur vos jambes**.

Continuez au **398**.

## 112

L'estomac noué, vous serpez entre les différents buissons qui encombrant le passage. La présence proche de l'ennemi, la solitude accentuée par l'obscurité de la nuit, vous provoquent des crises d'angoisse que vous contenez difficilement. Puis, peu à peu, cette tension décroît, à mesure que vous vous rapprochez des lignes tenues par votre Compagnie.

Et pourtant... c'est là qu'est le danger ! Le mot {« ami »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si tel est le cas, ajoutez 260 au nombre apposé au mot et rendez-vous à ce numéro.

Sinon allez au **214**.

### 113

Sur la piste bordée d'herbe à éléphant, vous croisez des fantassins affolés, se mêlant aux blessés transportés, à l'écart de l'affrontement. Ces derniers sont ensuite entreposés à quelques mètres derrière vous, à l'abri d'un arbre, pendant qu'un infirmier leur prodigue déjà les premiers soins.

Allez-vous rester à leurs côtés (**43**) ou avancer encore davantage au cœur de la 'tempête' (**172**) ?

### 114

Vous avez accompli le 'minimum syndical', fidèle à votre devoir et répliquant lorsque vous étiez attaqué, mais sans faire de zèle. Votre participation à la bataille vous rapporte le CIB (*cf lexique en fin d'ouvrage*). Quoiqu'il en soit, vous ne courez pas après les médailles et les honneurs ; Contrairement aux chats, vous n'avez qu'une seule vie, et vous y tenez.

Vous avez d'ailleurs hâte que ce bourbier que constitue la guerre du Vietnam se termine au plus vite.

### 115

Vous vous retrouvez face à des caisses de grenades en grande quantité, ainsi que des stocks d'obus de 57 mm et 75 mm. De quoi faire un beau feu d'artifice mais, malheureusement, vous n'avez pas le temps de mettre en place un dispositif avec un retardateur qui vous permette à la fois de faire exploser la grotte, tout en vous mettant à l'abri. Vous allez donc vous contenter de fureter à la recherche d'une arme qui pourrait vous être utile.

Allez-vous vous répartir la recherche avec Dinh, de telle sorte que chacun s'affaire de son côté (**300**) ou vous concentrer ensemble sur la même zone (**462**) ?

### 116

L'appareil effectue un virage serré, perd de l'altitude, entame un deuxième arc de cercle, se cabre, et décrit une parabole descendante. Au plus bas de la courbe, il libère deux cylindres tournoyants et remonte en faisant hurler ses moteurs à plein régime. Il s'ensuit deux éclairs qui se transforment en gigantesques traînées orange. Deux boules de feu ne tardent pas à se former et à s'élever dans les airs pour finir en chapes de fumée noire et épaisse. Au son des cris de douleur et ordres vociférés en vietnamien qui résonnent dans la forêt, vous devinez que « Dash one » a fait mouche.

Vous remportez 1 point <Succès> et vous rendez au **466**.



Votre haute silhouette s'expose aux balles perdues. L'une d'elle vous arrache un morceau de chair, à l'extrémité des côtes. Vous encaissez le coup en serrant les dents, mais heureux qu'aucun organe vital n'ait été touché.

Inscrivez toutefois le mot { « blessé » } sur votre feuille d'aventure. S'il y est déjà, ne changez rien.

Enchaînez au **548**.

## 118

Les combats ont été âpres. **Etendus autour de vous, des dizaines de corps gisent.**



Comme si cela ne suffisait pas, le moral des survivants est miné par une succession interminable de gémissements et de plaintes de douleur. Dans cette ambiance apocalyptique mêlée de confusion générale, il est impossible de faire un décompte exact des pertes pour le moment.

Vous ne tardez pas à apprendre que le Lieutenant Herrick qui commandait votre section a succombé. Le Sergent Savage prend de ce fait le commandement et fait venir à lui la seule radio portable encore en état de marche. Tout votre groupe se resserre autour du Sergent, plaqué au sol, enclavé dans un périmètre dangereusement étroit. Votre seule chance est la multitude d'arbres et l'enchevêtrement de broussailles qui constituent un camouflage idoine. De plus, votre section occupe le sommet d'une butte, permettant de détecter assez tôt toute approche ennemie.

Soudainement, les balles fusent à nouveau de toutes parts et une myriade de feuilles hachées volettent au dessus de vous.

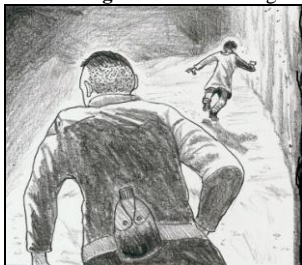
Lorsque le silence revient, vous pressentez qu'il va se passer quelque chose. En réaction, aucune partie de votre corps ne bouge à l'exception de vos pupilles qui ratissent inlassablement votre champ de vision.

Vous percevez des bruits de pas, à quelques mètres de vous, de l'autre côté d'un monticule, en contrebas de la butte.

Vous restez invariablement silencieux (47) ?

Ou vous vous redressez légèrement (403) ?

**Dinh s'éloigne. Vite ! Il faut agir.**



Si vous possédez une Kalachnikov, ajoutez 20 au code apposé à {« kalach chargée »} et allez à la nouvelle valeur.

Si vous disposez de grenades chinoises, faites de même avec le terme {« grenade chinoise »} en ajoutant 11.

Sans l'un ni l'autre, dirigez-vous vers le **215**.

## 120

Le terrain s'est désormais aplani, le massif de Chu Pong n'étant plus qu'un mauvais souvenir. La végétation épaisse a laissé place à des buissons et des bosquets clairsemés. Vous contournez les pistes, afin de parvenir au périmètre américain tout en évitant les assaillants NVA. Des hélicoptères se posent et décollent à quelques centaines de mètres de vous tout au plus, ce qui vous indique que vous touchez au but.

Cependant, il va maintenant falloir jouer serré pour éviter toute méprise tragique quant à votre identité auprès de vos compatriotes.

Allez-vous vous annoncer d'un cri en américain (**192**) ou continuer à progresser (**36**) ?

## 121

N'étant pas de taille à lutter, vous n'avez d'autre choix que de vous replier. Vous courez à toutes jambes vers le premier buisson en vue, vous vous laissez tomber lourdement, armez votre M-16, et videz un chargeur complet, au hasard dans les fourrés hostiles, pour couvrir votre fuite. Déduisez 20 munitions de votre équipement.

Puis vous vous relevez brusquement et reprenez votre course folle, au **546**.

Parmi les débris, vous trouvez deux papiers griffonnés dont vous ne saisissez pas un traître mot et les tendez à Dinh qui secoue négligemment la tête pour signifier le peu d'intérêt que témoignent ces documents. Une autre feuille volante déchirée, dactylographiée cette fois, attire votre attention. Vous la confiez à Dinh, dont les yeux rivés sur le document trahissent une lecture assidue. Votre compagnon vous annonce : « Il manque une partie mais cette notice stipule de manipuler une boîte métallique avec une extrême précaution ». Tiens donc...

Notez {« indice3 : 140 »} sur votre feuille d'aventure et rejoignez le **535**.

## 123

Vous êtes à fleur de peau, déterminé à affronter l'intrus. A peine ce dernier a-t-il franchi le dernier rideau de végétation placé entre lui et vous, que **vous vous jetez sur lui** et le lardez d'un violent coup de couteau dans le flanc.



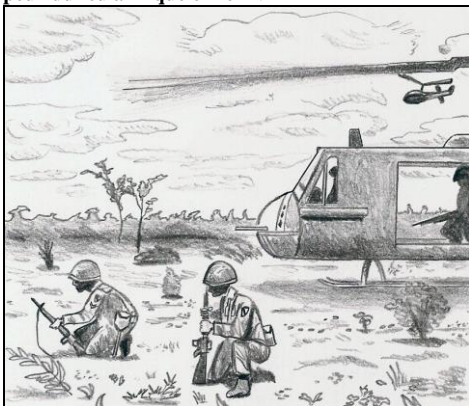
Votre vis-à-vis est neutralisé, mais vous réalisez instantanément votre méprise. Il s'agit d'un Américain. Vous arrêtez immédiatement votre bras parti pour donner un deuxième coup. Fort heureusement, la blessure que le malheureux a encaissée, n'est pas - pour le moment - fatale. Il respire encore, mais laborieusement. Effondré par votre mauvaise décision, vous faites tout pour le soigner. Cependant, son état nécessite des soins plus appropriés que le simple pansement que vous appliquez sur lui. Vous ne cessez de vous confondre en excuses, mais cela ne vous empêche pas de perdre 1 point <Succès> pour avoir gravement blessé un compagnon d'armes.

Vous priez pour que votre calvaire commun se termine au plus vite mais, en attendant l'aube, vous ne pouvez rien faire d'autre que vous regarder en chiens de faïence, avec comme seul bruit le friselis de l'herbe haute.

Continuez votre aventure au **323**.

Le trajet qui dure un quart d'heure se passe sans encombre, vous laissant le temps d'admirer le paysage tropical que vous survolez. C'est une succession de vallées et de montagnes fortement boisées, qui ne vous permettent pas d'entrevoir la moindre parcelle de terre.

Puis le 'Huey' ralentit, et prépare son atterrissage. Pour la première fois de votre expérience au Vietnam, vous êtes débarqué au cœur d'un territoire contrôlé par l'ennemi. Le mitrailleur de porte de l'hélicoptère arrose copieusement les frondaisons qui bordent la clairière, à titre préventif. D'un pas svelte, vous jaillissez hors du 'Huey', et **vous vous accroupissez, plus par peur du feu ami que ennemi.**



Le paysage environnant inspire confiance. C'est une grande clairière, couverte d'herbe verte et rase, et parsemée de quelques bosquets. Plus vous vous écartez de son centre, plus la végétation s'épaissit, jusqu'à former une forêt de style européen, à des lieux de la jungle luxuriante que vous vous imaginiez arpenter. Puis, au delà de votre LZ (*Landing Zone*), se profile le massif verdoyant du Chu Pong.

Très vite après le débarquement, un homme seul est débusqué. C'est un Vietnamien au visage famélique, arborant un uniforme kaki couvert de poussière.

Le Lieutenant-Colonel Moore l'interroge en personne, assisté par un traducteur Sud-vietnamien. L'homme égaré, transi de peur, se présente comme un déserteur NVA, et prétend que, dans la montagne qui vous surplombe - le massif du Chu Pong - une Division Nord-vietnamienne (4 000 combattants) vous attend de pied ferme. L'état-major américain prend l'information très au sérieux, et donne des consignes de vigilance à l'ensemble des sections.

Votre formation, la 2<sup>ème</sup> Section de la Compagnie B, patrouille au Nord de la clairière au sein d'une forêt où tout vous semble hostile ; les fourrés, la cime des arbres décharnés, jusqu'au gazouillement des oiseaux.

Tout à coup, les hommes de tête tombent nez à nez avec un jeune homme en tenue de toile kaki. A peine a-t-il aperçu votre section qu'il détalé comme un lapin, à travers une piste sinueuse bordée d'arbres. Le Lieutenant Herrick, qui commande votre section, ordonne immédiatement de le poursuivre, et prend lui-même la tête du groupe. Vous suivez le mouvement, avec une foulée rapide. Une fois en plein effort, étrangement, vous ne pensez plus au danger. Vous escaladez facilement l'obstacle que constitue le lit d'une rivière asséchée et continuez votre course en avant.

Alors que vous entamez maintenant une légère pente ascendante, les hommes de tête débouchent subitement dans une petite clairière. Sans crier gare, une détonation cloue tout le monde sur place. Qui a tiré ? La stupéfaction laisse très vite place à la panique, car un des hommes d'Herrick s'est effondré, pendant que d'autres détonations résonnent, et que les buissons environnants se mettent à trembler de concert, crachant des panaches de fumée. Votre section est tombée tête baissée dans un des pièges les plus élémentaires qui soit. Le vacarme est désormais assourdissant et c'est la confusion la plus complète dans vos rangs. Les hommes de tête vident leurs chargeurs au jugé dans les taillis qui les entourent mais ils tombent les uns après les autres. Comment allez-vous réagir ?

- Vous tirez également dans les fourrés d'où semblent partir les coups de feu (61).

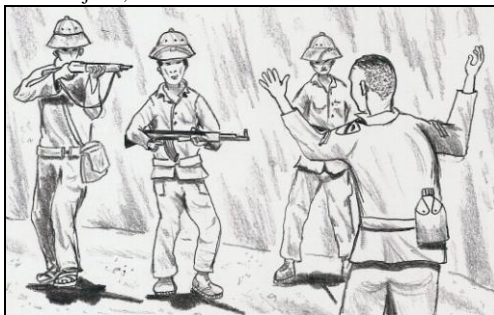
- Vous aidez à mettre les blessés à l'abri (492).

## 125

Dinh et vous êtes insultés, battus, humiliés... mais gardés en vie. Puis, on vous sépare. Vous résidez désormais dans un cachot à peine plus grand que vous, humide et noir encre. Vos mains sont en quasi-permanence attachées dans le dos et vous provoquent d'horribles courbatures. Votre avenir s'est subitement assombri...

Continuez au 90.

Les Nord-Vietnamiens venant à votre rencontre ne peuvent pas vous manquer. Votre seule échappatoire est la direction de l'Est : c'est-à-dire l'épicentre de l'explosion que vous venez de provoquer, dans un endroit bondé de secouristes NVA... Vous soupirez de désespoir. Quoi qu'il en soit, au moment où vous vous apprêtez à prendre cette direction, un soldat venant de l'extrémité Ouest du couloir a aperçu votre silhouette massive d'occidental. Il crie à votre intention et vous tient en joue. Comme vous ne tenez pas à froisser la vingtaine de ses compagnons d'armes qui l'ont maintenant rejoint, **vous vous conformez à ses ordres.**



La situation vous amène au **445**.

## 127

Dans la confusion la plus absolue, un de vos partenaires vous couvre avec plusieurs rafales de M-16, ainsi que des grenades. Vous en profitez pour extraire le blessé, en le tirant violemment par les aisselles, malgré sa jambe souffrante qui traîne dans l'herbe et le fait grimacer de douleur. Vous privilégiez sa survie et c'est par un insolent miracle que vous parvenez tous trois à vous éloigner du feu ennemi. Vous remportez 1 point <Succès>.

Repliez-vous au **2**.

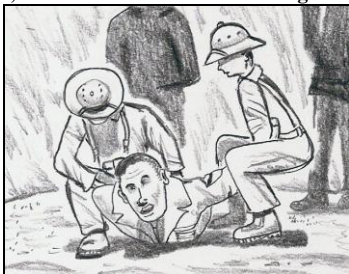
## 128

Vous débouchez sur une vaste armurerie, généreusement garnie. Une caisse de grenades se trouve juste à votre droite. Mais surtout, un groupe d'hommes armés se dirige droit sur vous. Jim en reste pantois.

Vous pouvez vous saisir d'une grenade et la destiner aux intrus (**488**).

Vous pouvez également prendre Jim par le bras, et vous hâter de faire demi-tour, dans l'espoir que les Nord-Vietnamiens ne vous aient pas encore aperçus (**568**).

Avec l'avantage de la surprise, vous parvenez à mettre hors de combat trois ou quatre de vos adversaires. Mais leur réplique est foudroyante. Dinh périt dans l'affrontement, et vous ne valez guère mieux. **Blessé et étendu à terre, vous êtes neutralisé sans ménagement.**

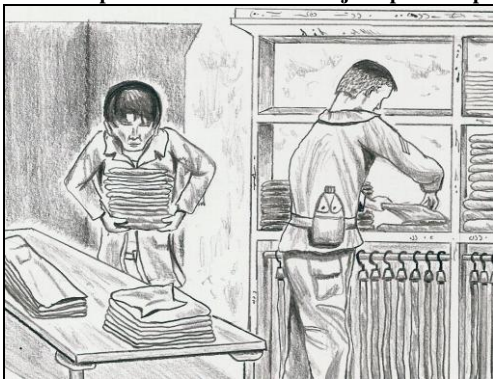


Puis on vous relève brutalement, sans tenir compte de votre état de santé. Quelques instants plus tard, vous croupissez dans un cachot aux dimensions réduites.

Allez au **472**.

### 130

Vous déplacez précautionneusement des piles de chemises noires sans col, impeccablement pliées, amenées à être portées indifféremment par les Viêt-Congs ou les NVA en activité dans le Sud. **Vous les passez à Dinh qui les entasse temporairement sur une table juxtaposée au placard.**



Ceci vous permet de vider pratiquement l'intégralité de l'armoire. Mais pour en retirer quoi ? Rien... à part des stylos, et une bobine de fil. Prenez

cette dernière, qui pourra peut-être constituer une arme en dernier recours. Inscrivez { « fil : 15 »} sur votre feuille d'aventure. Puis, vous remettez tous deux la pièce dans l'état où elle était avant d'entrer.

Il est maintenant temps de quitter cet endroit. Allez au **270**.

### **131**

Vous avez pris la bonne décision. Le corps d'un grand brûlé a besoin d'une importante quantité d'eau afin de mieux recouvrer ses forces. Tout ce qui vous restait de liquide y passe. L'homme blessé n'a pas spécialement soif, mais vous l'exhortez à tout avaler. Il aura maintes fois l'occasion de vous remercier... si vous parvenez à bon port.

Par votre geste, vous avez augmenté les chances de sauver ses membres à la peau brûlée. Mais le plus important reste à faire : nettoyer les plaies et poser des compresses stériles. Pour cela, il faut vite conduire l'homme à un hôpital.

Barney et vous le portez chacun par un côté, au niveau des hanches, en prenant bien soin de pas entrer en contact direct avec sa peau meurtrie. Votre assistance efficace vous fait remporter 1 point <Succès>. Vous vous employez désormais à rejoindre LZ Columbus le plus rapidement possible, sans vous soucier des francs-tireurs NVA, que vous espérez loin maintenant.

Filez au **553**.

### **132**

Deux facteurs attirent le regard: le contraste, mais surtout le mouvement. Aviez-vous oublié ce précepte à cet instant ? Quoiqu'il en soit, les yeux du Nord-Vietnamien se rivent immédiatement sur vos deux silhouettes. Quelques secondes lui sont nécessaires avant que la gravité de la situation et le danger qu'il encourt lui sautent aux yeux. Une fois 'redescendu sur terre', il appelle instantanément ses camarades à l'aide. Ces derniers rameutent à leur tour tous les soldats présents dans les environs. Acculés dans votre coin, vous n'avez pas d'autre choix que de vous constituer prisonnier, mettant fin à votre échappée.

Dirigez-vous vers le **494**.



**Vous alternez les courses effrénées et les plonges derrière des buissons situés sur votre parcours.**



Lors de l'une de vos haltes temporaires, vous soufflez un peu, avant de reprendre votre progression. Alors que la soif vous tenaille, vous réalisez qu'il vous faut encore traverser une vingtaine de mètres avant d'atteindre le point de 'rendez-vous' fixé pour l'ensemble du groupe.

Allez-vous vous offrir une petite gorgée roborative avant de repartir (55) ?

Sinon courez au **498**.

### 134

Après toutes ces épreuves, vous mourez littéralement de soif. Votre gosier sec se rappelle à vous lors de chaque expiration.

Vos gourdes sont-elles vides (239) ou pas (525) ?

### 135

Assoiffé par ces longues heures de marche, vous vous abreuvez du restant de vos deux gourdes. Courage ! Votre randonnée forcée touche bientôt à sa fin ; La zone d'atterrissage américaine est en vue.

Allez au **357**.

## 136

« Ici Boilerplate two, bien reçu ». A l'écoute de vos dernière consignes, le pilote maintient le cap et largue ses bombes légèrement en aval de son objectif, de telle sorte que les projectiles explosent à l'endroit précis où la fumée grise s'élevait. Plusieurs explosions retentissent et un nouveau nuage épais se forme aussitôt.

Regagnez le **466**.

## 137

Notez {« droite »} sur votre feuille d'aventure. Vous longez donc le côté Nord, en vous dirigeant vers l'Ouest.

Allez-vous délaissier cette portion qui ne présente qu'un mur nu, au profit d'un examen plus approfondi des autres parois (**410**) ou vous y attarder et inspecter minutieusement le sol (**280**) ?

## 138

Devant le danger, Dinh a bondi dans les fourrés. Vous suivez son exemple, tandis que les Nord-Vietnamiens tirent plusieurs rafales qui se perdent dans les feuillages. Une partie de cache-cache mortelle vient de s'engager. Dinh progresse à quatre pattes. Une fois de plus, vous l'imitiez.

Après une quinzaine de mètres, allez-vous lui intimer de s'arrêter, et rester immobile à l'abri d'un buisson (**10**) ou le laisser progresser tout en continuant à le suivre (**527**) ?

## 139

Ce mode de tir rendra votre tir sensiblement plus précis. Vous épaulez calmement votre M-16, retenez votre respiration et ajustez chacune de vos balles dans un claquement sec, accompagné du bruissement de la douille touchant le sol. Le premier de vos projectiles a fait tressauter le sniper. Ce dernier s'affaisse avec l'impact du deuxième. Trois autres balles sont nécessaires avant de le voir basculer en arrière, dans un fracas assourdissant venant ponctuer sa chute d'une demi-dizaine de mètres. Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez consommé 5 munitions. Votre odyssee solitaire, dans des conditions défavorables, vous permet également de glaner 2 points <Succès>.

Continuez au **184**.

Le dos reposant à même le sol, vous tendez vos bras afin de laisser simplement dépasser le canon de votre arme en direction du fourré qui vous paraît suspect. Vos coups de feu claquent par séries de deux ou trois, consommant en tout 15 cartouches (à déduire de votre équipement). Il vous est impossible d'évaluer l'efficacité de votre tir, mais vous en mesurez les conséquences ; Vous récoltez en retour un essaim de balles qui viennent piquer le sol devant vous.

La présence ennemie vous oblige à faire ondoyer régulièrement votre tête au dessus de la broussaille, afin de détecter au plus tôt une éventuelle avancée des Nord-Vietnamiens. Pour le moment, vous ne distinguez rien de suspect, à part des lueurs de départ de coups de feu lointains, ça et là.

La chaleur suffocante, les efforts répétés et le stress sont tels que vous devez vous réhydrater. Vous vous rafraîchissez le gosier avec 10 cl d'une de vos gourdes (pensez à actualiser votre équipement). Si vous n'aviez plus d'eau, inscrivez le terme {« déshydraté »} sur votre feuille d'aventure.

Puis rendez-vous au **178**.

### 141

Evidemment, votre choix est cohérent, n'est-ce pas ? C'est-à-dire que vous savez situer l'endroit que vous avez en vue...

Visualisez le mot {« radio »} sur votre feuille d'aventure, et ajoutez 69 au nombre apposé à celui-ci. Rendez-vous ensuite au numéro résultant.

Si l'expression est absente, allez au **96**.

### 142

Alourdi par votre équipement, vous vous déplacez avec une aisance toute relative... Une explosion proche manque de vous déchirer les tympans. Par contre, le shrapnel ne vous a pas loupé. Deux minces éclats métalliques sont venus se ficher dans votre bras gauche. Cette blessure ne vous sera pas fatale mais néanmoins sérieusement handicapante. Inscrivez le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure.

Serrant votre bras endolori contre votre poitrine, vous regagnez la deuxième ligne de défense au **11**.

### 143

Vous rebroussez chemin en quatrième vitesse, suivi par le sifflement de plusieurs balles. Vous jetez toutes vos forces dans cette course effrénée, conscient que vos chances de survie augmentent en fonction de la distance que vous parcourez.

Lorsque le miaulement des projectiles ennemis cesse, vous baissez l'allure, pour éviter à votre cœur d'implorer et pour reprendre votre souffle.

Vous trottez encore une bonne minute avant que, au détour d'un chemin sylvestre, vous tombez subitement nez à nez avec un groupe de soldats américains. Leurs fusils sont braqués sur vous, le temps qu'ils reconnaissent l'un des leurs. Puis ils vous invitent à passer. Là, vous découvrez une véritable résistance organisée.

Direction le **292**.

**144**

Vous épauliez votre arme et abattez votre agresseur. Hélas, vous auriez également dû vous préoccuper de sa grenade qui a atterri à vos côtés. Elle a donc tout le loisir de répandre son oeuvre de mort, et vous happe dans un tourbillon de fumée et de métal. Ainsi se termine votre aventure.

**145**



Vous hurlez votre détresse à qui veut l'entendre. Un Capitaine vous repère et accourt vers vous, tête baissée. « Hé Caporal ! Vous n'avez rien à faire ici ! Grouillez-vous de nous rejoindre là-bas » **vocifère t-il en vous désignant de son index la lisière des sous-bois.**

Vous vous exécutez sans dire un mot, et courez plié en deux vers votre nouveau poste.

Regagnez le **339**.

**146**

Dinh prend le large, en longeant la paroi droite de la salle. De votre côté, vous restez dans l'ombre du boyau d'entrée pendant que votre compagnon va tenter de faire diversion. Il ne lui reste plus que quelques secondes avant que les regards convergent inévitablement vers lui.

Si le terme {« uniforme »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, ajoutez 104 à votre code (à côté du terme en question) et rendez-vous au nouveau numéro.

Sinon, allez au **119**.

Vous vous déplacez courbé, jusqu'à l'extrémité Sud du périmètre, traversant un champ de blessés. Vous enjambez également des cadavres aux visages blêmes et aux treillis ensanglantés. Derrière vous, la fusillade a débuté, ainsi que le tir, maintenant bien réglé, de l'artillerie amie positionnée sur la LZ Falcon.

Au détour d'un bosquet, une rangée de GI aux aguets, le regard perçant, vous fait penser que vous avez atteint la limite du périmètre. Vous vous accroupissez à leurs côtés, guettant au loin, et essayant de deviner au delà des arbres, la colonne alliée libératrice. Mais vous n'apercevez rien mais vous êtes intrigué par des bruits de combat, tout aussi violents que ceux qui résonnent derrière vous.

Puis, avec une synchronisation étrangement parfaite, la sylve se tait, d'un côté comme de l'autre. Débute alors une longue attente.

Rejoignez le **83**.

## 148

Vous manipulez certains boutons avec hésitation, cherchant à régler la fréquence, sous l'œil attentif et expectatif de Dinh. La tension est à son comble lors que le récepteur grésille étrangement. Est-il correctement réglé ?

Quoiqu'il en soit, vous perdez votre temps, car votre camp de base est trop éloigné pour la portée du micro-émetteur que vous utilisez. Et le temps vous est précieux...

Quittez la salle au **352**.

## 149

Il vous faut descendre les contreforts du massif du Chu Pong avant d'espérer rejoindre les troupes amies.

Bien que votre montre vous ait été dérobée lors de votre détention, vous pouvez deviner d'après la position du soleil qu'il est approximativement midi. La végétation ici est beaucoup plus dense que celle en aval, au niveau de la LZ X-Ray.

Divers appareils volants sillonnent le ciel, dont certaines voilures tournantes, qui se posent vers le point que vous cherchez à atteindre. Mais, même sans ces indicateurs, la location des troupes amies n'est pas un problème, grâce aux diverses chapes de fumée qui s'élèvent dans le ciel, et au staccato lointain des escarmouches encore en cours.

Allez-vous atteindre votre objectif au plus court en suivant une ligne droite (**500**) ou procéder par un détour en arc de cercle (**81**) ?

Ce sont des prises de notes récentes, datant de 1965, au vu de la date inscrite au sommet de chacune des pages. Vous les parcourez du regard à la recherche d'un mot familier, puis, sceptique, les tendez à Dinh afin qu'il les traduise précisément. Mais, ce dernier ne trouve là que des données détaillées sur la composition des forces habitant le camp, l'intendance, l'état des munitions, vivres disponibles, etc... Rien qui puisse être utile à votre quête...

Rejoignez le **182**.

## 151

Ereinté, dans un état second, vous n'avez pas le réflexe de vous mettre immédiatement à couvert. De ce fait, une balle perdue vous traverse le bras, provoquant une hémorragie importante qui s'ajoute à votre blessure existante. Cloué au sol, vous perdez connaissance. Esseulé dans la nuit, personne ne vous portera secours. Vous vous videz de votre sang et c'est la triste fin de votre aventure.

## 152

Vous épauliez votre arme et attendez le moment propice, c'est-à-dire une fois que le maximum de troupes ennemies sera exposé à votre embuscade, sans que votre position ne soit dévoilée. Alors que les deux éclaireurs NVA se rapprochent à une dizaine de mètres de votre buisson, un mitrailleur déchaîne son feu meurtrier et donne par là-même le signal déclencheur de l'embuscade. Toute la forêt est secouée d'un tumulte sans nom, balayée par les rafales et les explosions de grenade. Vous participez activement à l'affrontement en vidant un chargeur entier sur un groupe ennemi tentant de vous déborder par un flanc.

A votre soulagement, l'ennemi n'est pas en grand nombre et il se replie sans attendre, laissant de nombreux corps sur le terrain. Votre succès est indéniable, mais, le gros de la bataille se joue à l'Ouest, au centre de la colonne, où les coups de feu et les cris continuent à aller bon train. Vous venez toutefois de glaner 1 point <Succès> supplémentaire. Et n'oubliez pas de déduire un chargeur (20 munitions) de votre équipement.

Allez au **464**.

## 153

Vous n'esquissez plus le moindre mouvement, vous surprenant même à retenir votre respiration. De votre position, vous distinguez plusieurs paires de chaussures en toile vous dépasser, puis aller fourrager dans quelques placards plus loin. Puis ils repassent devant vous, en toute quiétude. Une fois qu'ils sont éloignés, votre pouls reprend un rythme normal.

Allez au **384**.



Vous bifurquez à gauche, dans la semi-obscurité.

Allez-vous vous déplacer plutôt rapidement (20), ou bien lentement (387) ?

## 155

Plus qu'une dizaine de mètres avant que votre vision onirique ne devienne réalité. Lorsqu'enfin vous dépassez un toit de feuilles tressées et qu'une brise légère vous caresse le visage, un sentiment d'euphorie vous submerge. La lumière du jour qui vous inonde est presque palpable. Humant l'odeur capiteuse des plantes, des arbres, vous ne vous laissez pas de contempler le ciel ensoleillé.

Mais le rêve n'a qu'un temps et vous ne tardez pas à reprendre vos esprits et vous éloigner de la menace Nord-vietnamienne qui est toujours omniprésente. En effet, dans la forêt, de nouveaux soldats, issus d'autres Bataillons NVA accourent à la rescousse vers l'entrée oblique du tunnel, d'où émane un nuage de fumée grisâtre.

Vous plongez dans un buisson pendant qu'il en est encore temps. Dinh vous suit, après s'être assuré que personne à la ronde n'ait repéré votre manège. Vous vous situez sur un des versants du massif du Chu Pong, couvert d'une végétation épaisse, qui s'éclaircit en direction de la vallée. Vous dévalez la pente, présumant que votre unité d'appartenance se trouve à l'endroit précis d'où émergent ces colonnes de fumée lointaines. Guidé également par les bruits de fusillade, Dinh, en meilleure condition physique, a pris les devants. Son acuité visuelle et son ouïe lui font rapidement repérer une procession de soldats ennemis rejoignant lentement le front, devant vous. Il vous faut les contourner.

Par la gauche (601) ou la droite (340) ?

Vous attirez tout votre petit monde dans cette salle sur votre gauche. Au moment précis où vous empruntez l'ouverture, vous tombez nez à nez avec deux militaires. Pétrifiés d'étonnement pendant une fraction de seconde, ils recouvrent très vite leurs esprits et ont tôt fait de pointer leurs armes sur vos comparses et vous. Toute résistance est vaine. L'alerte est rapidement donnée et on vous raccompagne *manu militari* tous les trois à votre cellule. Puis on vous sépare de vos compagnons d'infortune et on vous laisse croupir dans une cellule de deux mètres de côté.

Continuez au **90**.

## 157

Barney s'est redressé de toute sa hauteur afin de distinguer au mieux sa cible. Les douilles vides de son M-16 giclent au rythme des rafales qu'il déverse. Attention ! Un bruissement attire votre attention sur votre droite. Une silhouette se dessine derrière l'herbe à éléphant, petite et courbée. Un Américain ne prendrait pas de telles précautions à rejoindre le bruit familier du M-16 et vous en déduisez que c'est un ennemi tentant de vous prendre à revers.

Vous ouvrez le feu à votre tour, et repoussez ce dangereux intrus. Barney se tourne brièvement vers vous, bouche bée, exprimant un sentiment mêlé de remerciement et d'inquiétude. N'oubliez pas de déduire 10 munitions de votre équipement. Gagnez également 1 point <Succès> pour votre participation décisive à l'escarmouche qui vient de se terminer.

Votre compagnon et vous, vous déplacez promptement pour échapper aux NVA qui ont probablement dépêché des hommes en direction du bruit de cette fusillade.

La nuit commence à tomber (**202**).

## 158

Vous rapprochez le goulot de votre gourde vers la bouche du blessé. Ce dernier s'abreuve ainsi de plusieurs rasades roboratives, puis vous remercie d'un sourire sincère avant de reprendre une position allongée.

Otez 20 cl de vos réserves d'eau, et rejoignez le **412**.



Vous vous contorsionnez pour ôter votre harnachement et y glisser votre trouvaille. Mais le moment est mal choisi pour faire une telle gymnastique, dans un espace si réduit. Lors d'un faux mouvement, votre coude heurte brutalement une porte métallique du placard, qui se met à résonner de toute sa longueur. Intrigués, les Nord-Vietnamiens qui traînent dans les parages ne tardent pas à s'approcher dudit mobilier. Ils l'ouvrent, l'arme à la main... et vous ne pouvez rien faire d'autre que vous rendre, récoltant au passage une volée de coups de crosse.

Il faut peu de temps avant que vous n'atterrissiez dans une cellule encore plus réduite et plus sordide que la première, seul.

Allez tristement au **90**.

## 160

Avez-vous des bottes avec vous (le terme {« bottes »} est inscrit sur votre feuille d'aventure) ? Si tel est le cas, utilisez le code juxtaposé au mot, ajoutez 30 et rendez-vous à la valeur ainsi obtenue.

Dans le cas contraire, allez au **475**.

## 161

Vous prenant pour John Wayne l'espace d'un instant, vous brandissez votre M-16 et tirez au jugé. Votre chargeur se vide sur vos agresseurs, mais leur réponse ne se fait pas attendre, autrement plus fulgurante. Plusieurs rafales vous fauchent, dont au moins une mortellement. C'est ici que votre aventure prend fin.

## 162

Un cadavre. Le corps du Nord-Vietnamien tombé à l'instant. C'est la seule chose qui puisse encore vous sauver. Il fera écran et masquera votre présence. Réfrénant votre dégoût à la vue de sa tunique poissée de sang, vous vous couchez sur le dos, et rabattez le cadavre du malheureux au dessus de vous.

Votre stratagème a l'air de fonctionner, car les assaillants ennemis défilent devant vous sans vous remarquer. Mais votre manège ne pourra pas durer indéfiniment.

Rejoignez le **381**.

## 163

Vous avez vu gros. Les mots {« ami »} et {« vivant »} sont-ils sur votre feuille d'aventure ?

Si tel est le cas, additionnez les deux valeurs apposées à chacun des termes et rajoutez 50 au nombre ainsi obtenu. La somme totale est le numéro auquel vous devez vous rendre.

Dans le cas contraire, rendez-vous au **534**.

## 164

Selon le vieil adage : « Prudence est mère de sûreté ». Dans le doute, vous vous abstenez de mener toute action qui pourrait dévoiler votre position. D'autant qu'il y a de grandes chances que vos vis-à-vis soient des ennemis. Vous restez donc au cœur de l'épais fourré qui vous a si bien protégé des regards hostiles jusqu'à présent.

Après une vingtaine de minutes d'attente, en embuscade, le groupe (ennemi ?) finit par abandonner sa position et s'éloigner, à la recherche d'un nouveau site d'observation.

Rejoignez le **72**.

## 165

Votre arme crépite furieusement. Une nouvelle fois, tout un chargeur y passe (décrémentez vos réserves en munitions de 20).

Puis, juste devant vous se déroule un spectacle de fin du monde. Les obus alliés pleuvent dans un fracas sur-réaliste. Les Nord-Vietnamiens courent, crient, s'effondrent, les balles sifflent de toutes parts, tandis qu'un nuage de poussière enveloppe bientôt toute la butte. Après cinq minutes de combat qui vous ont semblé en durer trente, l'ennemi se retire, fortement éprouvé.

Poursuivez au **83**.

## 166

Il regarde dans votre direction, puis reste immobile, avec une expression incrédule sur son visage. Il plisse les yeux. Cette fois il en est sûr : c'est bien deux silhouettes humaines qu'il a détectées dans la pénombre de sa cuisine. Un cri de torpeur sort instantanément de sa gorge. Hurlement aussitôt relayé par ses comparses, peu enclins à vous affronter, qui que vous soyez. Ce vent de panique a rameuté une section entière de fantassins plus armés les uns que les autres. Dinh et vous êtes rapidement maîtrisés.

Allez au **494**.

Des silhouettes s'égaillent devant vous, dans toutes les directions, cherchant à éviter les balles qui sifflent sans discontinuité. La fatalité s'abat sur certains, et leurs corps s'effondrent lourdement dans l'herbe haute. Soudain, le sort vous désigne comme faisant partie des multiples victimes. Un choc au niveau du bras vous propulse en avant. Vous achoppez sur le corps sans vie d'un de vos infortunés congénères et vous vous retrouvez à terre, groggy.

Si le mot {« blessé »} est sur votre feuille d'aventure, c'est la blessure de trop qui, cette fois, vous fait perdre connaissance et vous sera fatale. Votre aventure s'arrête donc là.

Sinon, inscrivez {« blessé »} sur votre feuille d'aventure, et lisez ce qui suit.

Lorsque vous recouvrez vos esprits, c'est pour apercevoir un peloton de Nord-Vietnamiens, à une demi-douzaine de mètres, se frayant un passage à travers l'herbe à éléphant, dans votre direction. Sachez que votre situation est quasi-désespérée. Un seul choix est le bon !

Allez-vous tenter de vous saisir d'une grenade (s'il vous en reste une) (62), de votre M-16 étendu à quelques décimètres de vous (582), ou ne pas bouger (432) ?

## 168

Vous ne trouvez là que des piles de linges sales, principalement des pantalons. Ces derniers sont de couleur vert foncé et possèdent trois poches, une de chaque côté, ainsi qu'une à l'arrière. Vous notez également une boucle sur chaque bas de jambe, utilisée pour s'enrouler autour de la cheville. Les vêtements sont maculés de poussière et la plupart sont élimés voire déchirés.

Prenant votre courage à deux mains, vous entreprenez une fouille méthodique de chacune des poches, à la recherche d'un objet qui pourrait s'avérer utile.

Allez-vous demander à Dinh de vous aider dans votre besogne laborieuse (560) ou lui suggérer de s'occuper d'une autre table recouverte de chemises (436) ?

## 169

Profitant de la diversion créée par Dinh, vous vous glissez discrètement dans l'armurerie, en passant par le boyau au Sud. Vous devez poursuivre l'objectif que vous vous étiez fixé, en dépit de la tristesse qui vous anime. En effet, votre fidèle compagnon est désormais livré à lui-même, et vous ne semblez pas près de le revoir...

Dirigez-vous vers le 599.

La voie semble maintenant libre. Un rapide coup d'œil circulaire vous confirme qu'il n'y a pas de troupes hostiles à l'horizon.

Vous pouvez profiter de cette aubaine en quittant à l'instant l'infirmerie en direction de la pente ascendante menant à l'Ouest (610).

Ou bien, vous pouvez décider de patienter encore, tout en n'ayant de cesse de surveiller vos trois prisonniers Nord-vietnamiens (294).

## 171

Une conversation animée s'ensuit, les esprits s'échaudent. Votre interlocuteur est visiblement vexé de ne pas pouvoir vous convaincre que son geste restera à l'abri des regards ennemis. Le ton de sa voix monte, jusqu'à devenir irrespectueux. Vous lui intimez alors de se taire et de ranger sa cigarette, en arguant qu'il met en danger toute la Compagnie. Il se renfrogne, puis cède, non sans avoir grogné dans sa barbe un dernier juron à votre encontre.

Allez au 504.

## 172

Alors que vous avancez le dos courbé en trotinant, vous croisez un nouveau fantassin américain en fuite vers l'Est. Son treillis est lacéré de toutes parts. Il hurle à votre intention « Dégage d'ici ! Vite ! » comme s'il était atteint de démence. Vous vous accroupissez et temporez, en regardant votre compatriote s'éloigner en claudiquant. Les bruits de la bataille se rapprochent, tel un raz de marée engloutissant tout sur son passage. Des volutes de fumée grise apparaissent derrière les arbres qui bordent la piste.

Trois choix sont possibles :

- Vous battez en retraite immédiatement (143).
- Pas effarouché, vous continuez à arpenter la piste vers l'Ouest (411).
- Vous progressez en direction de l'Ouest, en parallèle de la piste, parmi la végétation épaisse constituée d'herbe à éléphant et de bosquets (297).

## 173

Vous parvenez à esquiver le premier coup, qui vient heurter violemment le sol. Puis, les quelques fractions de seconde nécessaires pour vous saisir de votre couteau dans son fourreau vous sont fatales. Un coup de pied au thorax vous déstabilise, tandis qu'une baïonnette s'apprête à fondre sur vous. Il vous sera très difficile d'esquiver ce coup là.

Le mot « ami » est-il sur votre feuille d'aventure ?

Si tel est le cas, ajoutez 106 à la valeur apposée au terme en question, et rendez-vous à ce numéro. Dans le cas contraire, rejoignez le 311.

Sorti prématurément de votre abri temporaire, vous tombez nez à nez avec une cohorte de soldats ennemis. N'en croyant pas leurs yeux, ils vous ajustent avec leurs fusils d'assaut.

Vous ne pouvez que lever les mains en signe de reddition. Rendez-vous au **445**.

## 175

Aussi immobile qu'une feuille morte, vous observez vos ennemis passer, sur le chemin du retour. D'après les paires de sandales que vous voyez passer, vous dénombrez un groupe d'une bonne dizaine d'individus. Dinh et vous attendez une trentaine de secondes après avoir entendu le dernier bruit, avant de déguerpir au plus vite.

Le silence étant maintenant de mise, vous pouvez filer au **384**.

Mais vous pouvez également attendre une vingtaine de secondes supplémentaires, au **255**.

## 176

Vous relevez l'étoffe de laine, qui révèle alors une nouvelle pièce. Vous n'avez pas le loisir de contempler posément les nouveaux lieux qui se dressent devant vous, prenant juste le temps de reconnaître une cuisine spacieuse, avec tous les accessoires et les odeurs qui vont avec. Aucun cuisiner n'est présent mais des voix se rapprochent, issues du conduit que vous venez d'emprunter, au Sud, et des piétinements se font entendre sur votre gauche.

Il faut faire très vite, votre unique objectif se résumant maintenant à trouver une cachette fiable qui vous permette de passer inaperçu devant la première vague de recherches Nord-vietnamiennes.

Deux nouvelles ouvertures se présentent à vous. L'une à l'Ouest (**589**) et l'autre à l'Est (**70**).

Faites le bon choix.

Votre aide n'est pas de trop. Vous supportez le poids d'un homme invalide et corpulent, **pour le déposer ensuite à la base d'un arbre épais, parmi d'autres blessés, au centre du périmètre défensif.**



Vous renouvelez maintes fois votre effort, procédant ainsi à plusieurs allers-retours. La sueur perle sur votre front et votre travail vous 'coûte' 20 cl d'eau que vous ingurgitez goulument (à déduire de votre équipement). Si vous n'avez pas cette quantité d'eau sur vous, la soif vous tenaillera d'autant plus dans le futur...

Une fois tout le monde mis à l'abri, préparez-vous à affronter l'ennemi au 227.

### 178

Un sifflement aigu interrompt vos réflexions. Les bras croisés sur le casque, roulé en boule, vous subissez les effets d'un obus de mortier qui a explosé à proximité. D'autres sifflements augurent d'une averse mortelle s'abattant sur vous. La position de votre groupe a dû être repérée et vous êtes désormais la cible d'une batterie de mortiers ennemis. Il n'y a pas à hésiter : « Sauve qui peut ! ». Vous vous redressez tous brusquement et courez aussi vite que vos jambes peuvent vous porter, loin de ce lieu de tous les dangers.

Vous pouvez, si vous le désirez, vous débarrasser de votre pelle, qui bringuebale contre votre hanche (46) ou filer directement au 142.

### 179

Sans plus attendre, vous faites volte-face et vous vous ruez vers la direction d'où vous venez. Derrière vous, les Vietnamiens ont ouvert le feu et des dizaines de balles vous suivent dans votre fuite éperdue. Parmi cette nuée de projectiles, plusieurs vous atteignent, dont un à la tête. Vous mourrez instantanément.

Chaise. Sa présence au milieu du mur est sans doute une coïncidence, mais cela suffit pour capter votre regard. C'est en vous penchant vers le sol, que vous discernez un papier jauni, coincé sous un barreau. Vous saisissez le document, et le dépliez de telle sorte qu'il retrouve sa position originelle, parfaitement rectangulaire. C'est une étiquette. Elle contient quelques phrases écrites en caractères sibyllins. Mais nul besoin de déchiffrer cette description ; L'illustration qui compose la partie haute de l'étiquette est assez explicite. Il s'agit d'un bâton de dynamite. Cette information est très précieuse. Notez {« indice4 : 100 »} sur votre feuille d'aventure.

Regagnez le **543** pour la suite de vos recherches.

## 181

Vous vous collez contre un mur, à l'abri d'une étagère. Jim se déplace maladroitement derrière un lave-linge imposant, perd l'équilibre et tombe lourdement. Il n'en faut pas plus pour interpeller les deux Nord-Vietnamiens, qui repèrent très vite votre compagnon. Leurs cris qui s'ensuivent déclenchent un véritable hallali, des dizaines d'hommes font irruption dans la pièce, et vous découvrent assez rapidement. Vous êtes à nouveau fait prisonnier, mais cette fois avec un régime durci ; Seul dans une cellule étroite.

Regagnez le **90**.

## 182

Inscrivez le terme {« bur »} sur votre feuille d'aventure. Vous ne pouvez pas perdre davantage de temps en ces lieux. Au regard des parois qui vous entourent, votre seule alternative est de revenir sur vos pas pour regagner la salle d'instruction, toujours flanqué de Dinh.

Si le mot {« dét »} est sur votre feuille d'aventure, vous quittez les lieux au **463**.

Sinon, soit vous vous rapprochez du centre du dédale, à l'Ouest (**463**), soit vous empruntez le boyau qui donne à l'Est (**50**).

Vous sautez dans les buissons et cheminez parallèlement à la piste, en direction de l'Ouest. L'herbe folle vous oblige à lever les genoux. Vous êtes interrompu dans votre avancée par un soldat américain solitaire que vous croisez. Il court tant qu'il peut vers l'Est. Il a perdu son arme et son treillis est maculé de sang séché, tandis qu'une plaie au cuir chevelu donne à la moitié de son visage une effrayante couleur pourpre. Dès qu'il vous voit, il vous fait signe de le suivre. Devant votre hésitation, il n'insiste pas, visiblement pressé par un grand danger, et reprend sa fuite éperdue.

Vous vous êtes baissé, réfléchissant quant à la marche à suivre. Il n'y a plus âme qui vive sur la piste. Les combats se tiennent encore plus profondément à l'Ouest et il semble que les NVA aient réussi à morceler la colonne que constituait votre Bataillon en plusieurs tronçons. Et vous vous situez justement dans un espace vide entre le segment de queue et le milieu...

Tout-à-coup, les lieux s'emplissent d'une nuée de Nord-Vietnamiens qui inondent la piste, au loin. Vous vous éloignez alors de leur axe de progression.

Mais vos ennemis honnis ont placé des guetteurs sur leurs flancs. C'est l'un de ces franc-tireurs qui abat le retardataire que vous êtes.

Votre aventure vient de se terminer.

## 184

Suite à votre coup de maître, de nombreux chuchotements résonnent dans les environs. C'est peu dire que le bruit de votre M-16 n'est pas passé inaperçu, et sa tonalité brève et aiguë se distingue nettement des armes Nord-vietnamiennes. Conscient qu'il ne faut pas traîner dans le secteur, vous prenez donc en toute hâte le chemin du retour, vers les positions américaines. A mi-parcours, vous êtes tellement fourbu, qu'une gorgée d'eau vous est indispensable. Vous absorbez 10 cl de votre gourde (feuille d'aventure à actualiser) et reprenez votre marche en avant (112).

## 185

Vous passez en revue toutes les armes qui passent par vos mains. Aucune d'elle ne possède son indispensable chargeur, sans quoi votre arme serait aussi inoffensive qu'un jouet d'enfant.

Vous vous tournez vers Dinh, qui rencontre le même problème avec les piles de fusils qu'il examine.

Les munitions sont forcément quelque part, mais vous n'avez pas le temps de passer les lieux au crible. Si le cœur vous en dit, vous pouvez cependant vous approprier une arme sans chargeur - à vos risques et périls. Dans ce cas, inscrivez {« kalach : 50 »} sur votre feuille d'aventure.

Puis vous quittez la pièce sans attendre, au 402.



Riposter d'accord... mais dans quelle direction ? Vous n'avez pas vu les lueurs de départ du - ou des - fusil(s) ennemi(s). Par ailleurs, pour peu que votre agresseur ait une position surélevée par rapport à vous, vous constituez une cible de choix.

Un coup de feu sec et la douleur profonde qui s'ensuit vous coupent dans vos réflexions. Vos jambes se déroboent et vous vous retrouvez à terre. Une fois au sol, vous réalisez que vos membres inférieurs ne répondent plus à votre volonté. Votre colonne vertébrale a dû être atteinte, et vous constituez alors une cible inmanquable. Votre fin est désormais inéluctable.

## 187

Flanqué de votre compagnon, vous vous faufilez dans un placard dont la porte était entrouverte. Simplement gêné par quelques balais qui en encombrant l'intérieur, vous refermez silencieusement les deux portes battantes.

Des individus passent devant vous, conversant en vietnamien. En posant l'oreille contre la paroi qui vous sépare du dortoir, vous percevez également un autre groupe discutant, plus loin. Puis, peu à peu, les personnes s'éloignent, les bruits s'estompent, et le silence revient.

Allez-vous sortir dès cet instant (579) ou préférez-vous patienter encore deux minutes (487) ?

## 188

Les ordres du Sergent Savage fusent : « Ne gaspillez pas les munitions ! Tirez uniquement si vous êtes certains de toucher ! ». Bien avisé, vous vous mettez en position de combat, à l'abri derrière un buisson épais. Il est 15h30 et une nouvelle attaque ennemie se prépare avant la tombée de la nuit, alors que les blessés américains ont eu à peine le temps de panser leurs plaies.

Soudain, un mouvement à une dizaine de mètres de vous attire votre attention. C'est un blessé au sol, qui bouge encore. Il est de petite taille et porte l'uniforme Nord-vietnamien, semblant chercher quelque chose dans une poche, en se contorsionnant maladroitement.

Allez-vous l'abattre sans tergiverser (291), ou vous rapprocher prudemment de lui, votre arme braquée dans sa direction (470) ?

Vous faites irruption dans une infirmerie doublée d'un bloc opératoire, disposant de l'électricité et de tous les équipements modernes inhérents à cette tâche. Mais la pièce ne s'est pas vidée de tous ses occupants, loin s'en faut. Il y a là encore quelques infirmiers, des brancardiers, deux médecins, et, surtout, des soldats en armes au chevet de leurs camarades blessés. Certains sont à quelques mètres de vous et il vous est impossible de leur échapper. La stupéfaction passée, les combattants communistes vous enserrent de leurs bras.

Fait prisonnier, vous devez vous résoudre à aller au **445**.

## 190

Quelle erreur ! ... Si près du but... Vu le flot ininterrompu de fantassins issus de l'extérieur, et venant au secours de leurs compatriotes, vous n'avez que peu de chance qu'aucun d'eux ne remarque votre présence.

C'est un jeune soldat tout juste sorti de l'adolescence qui vous aperçoit tapi dans l'ombre. Il croit d'abord avoir affaire à un de ses congénères pusillanimes. En s'approchant, il vous identifie clairement, pointe son arme sur vous et appelle du renfort.

Vu la tragédie qui s'est abattue sur le souterrain, vous n'êtes pas la priorité des NVA. Deux hommes en armes vous escortent à l'extérieur du dédale. La lumière du jour qui éclaire vos pupilles, ainsi que la vision du paysage de verdure qui vous entoure, constituent les derniers moments agréables de votre vie...

Allez au **445**.

## 191

Pensant à conserver des réserves pour le reste de la bataille, vous préférez décliner sa demande, à contrecœur. Quoiqu'il en soit, rien ne vous empêchera de céder à sa demande ultérieurement. Vous restez aux côtés de vos deux compagnons d'armes souffrants, tout en veillant à l'évolution de leur état de santé.

Rendez-vous au **430**.

Avec une pointe d'ironie, vous vous époumonez : « Il y a quelqu'un ? ». Votre timbre de voix et votre accent américain ne laissent pas place au doute quant à votre camp. Rien ne se passe pendant une trentaine de secondes qui vous paraissent interminables. Vous vous accroupissez, immobile, tendant l'oreille. Puis vos yeux semblent discerner des ombres en mouvement, au loin.

Une réponse fuse : « Qui va là ? ». Ce sont des vôtres. Vous déclinez votre identité, votre rang et votre Compagnie d'appartenance, comme à l'exercice. Vous obtenez en retour un vif « Qu'est-ce que tu fous ici ? Grouille-toi de nous rejoindre ». Vous ne vous le faites pas répéter deux fois, vous dirigeant au son de la voix entendue à l'instant. Vous êtes accueilli par des soldats à la fois stupéfaits et anxieux – comme si votre apparition improbable dissimulait un piège. Le moment de surprise passé, vous suivez vos sauveurs jusqu'à X-Ray.

Allez vite au **450**.

### 193

Vous avez décidé d'utiliser la ruse. Un habile mouvement de balancier devrait vous permettre de déposer votre grenade, de telle sorte qu'elle explose au moment du passage d'une colonne ennemie.

Vous vous appliquez à mettre en pratique votre théorie à la vue d'une escouade d'assaillants passant à proximité. D'un mouvement bien ajusté, vous projetez votre grenade sur le parcours de celle-ci. Plusieurs secondes passent avant qu'une déflagration envoie valser les fantassins ennemis, comme de vulgaires poupées de chiffons. De votre côté, vous ne récoltez que des gravats et de la poussière, qui retombent sur votre buisson.

Rempotez 2 points <Succès> pour cette action réfléchie et efficace qui a aidé à briser l'assaut ennemi. N'omettez également pas de déduire la grenade de votre équipement.

Rejoignez le **107**.

### 194

Vous avez opté pour la difficulté. Un groupe de soldats discute près de la table, un peu plus loin sur votre droite, et le passage entre les pieds de table est étroit.

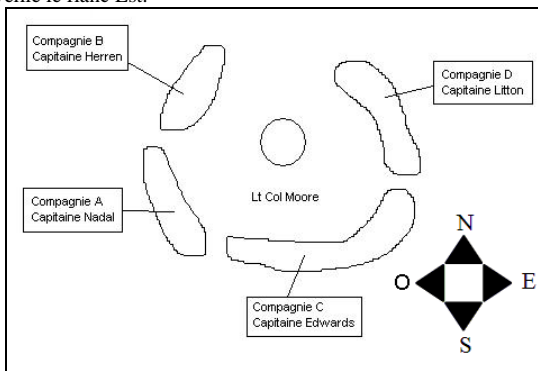
Si le terme {« frais »} orne votre feuille d'aventure, ajoutez 399 au code associé et rendez-vous à la nouvelle valeur. Sinon, gagnez le **419**.



Après la nuit éprouvante passée par l'ensemble du Bataillon, votre calvaire n'en est pas fini pour autant. Les premières lumières de l'aube qui dardent ne sont pas là pour vous rassurer, car le Lieutenant-Colonel Moore s'attend à une nouvelle attaque ennemie en force.

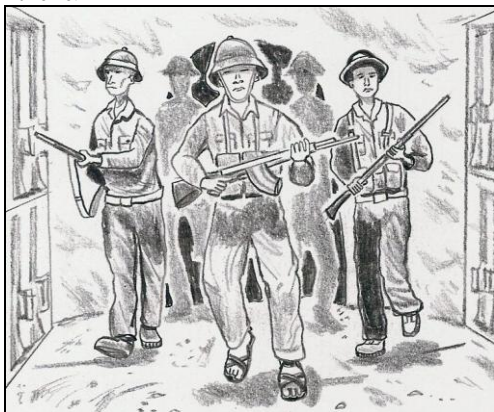
Il présage que c'est votre côté du périmètre de défense, relativement épargné jusqu'à présent, qui va subir le gros de l'assaut. Il expédie en renfort de votre Compagnie une section issue de la Compagnie B, fraîchement débarquée sur la LZ X-Ray.

La situation est donc la suivante : La Compagnie B, au Nord-Ouest, garde le lit d'une rivière asséchée. La Compagnie A contrôle le côté Ouest. Votre Compagnie garde la ligne de crête, plein Sud, et la Compagnie D surveille le flanc Est.



Allez au **512**.

Des éclats de voix ! Un groupe ennemi vient de faire irruption dans l'armurerie.



Se dirigeant à grands pas vers votre pièce, ce sont vos geôliers qui font leur ronde quotidienne. En réaction, vous vous précipitez avec Dinh vers le fond de la pièce, en direction de l'Est.

Si le mot {« rideau »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, ajoutez 2 au code associé au terme en question, et rendez-vous au numéro résultant.

Dans le cas contraire, vous pouvez tenter de vous cacher avec Dinh (442), ou continuer à courir le long du couloir vers l'Est (276).

## 197

Pendant que des explosions secouent votre environnement proche, en même temps que des palpitations secouent votre cœur, vous cheminez hâtivement, courbé, à l'abri de l'herbe folle, parmi les cadavres NVA... et américains.

Le « poc » d'un objet heurtant le sol vient interrompre vos sombres pensées.

Vous vous redressez brusquement pour plonger dix mètres plus loin (249) ou vous ne paniquez pas et restez à votre position (507) ?

Les Nord-Vietnamiens sont assoupis, ou affalés dans des chaises rudimentaires, de l'autre côté d'une table, et ne constituent pas un danger immédiat. Mais gare aux faux pas ! Vous passez le premier, alternant longues enjambées et course silencieuse sur la pointe des pieds. Une fois arrivé à l'extrémité, vous indiquez d'un pouce tendu vers le haut à vos deux compagnons d'échappée que la voie est libre. Dinh s'élançe à son tour, copiant à merveille vos pas de velours, avant de vous rejoindre, essoufflé et grandement soulagé. Enfin, Jim termine avec succès le mouvement collectif, mais par une progression plus laborieuse, qui trahit un état de fatigue avancé.

Votre parcours se poursuit au **307**.

## 199

Ayant détecté votre geste ample, les deux éclaireurs Nord-vietnamiens se glissent dans les fourrés, chacun d'un côté. L'explosion sèche de votre grenade se produit avec un temps de retard par rapport à l'effet escompté. Autre effet indésirable : C'est maintenant l'ensemble de la colonne NVA qui est alerté de votre présence. Sans effet de surprise, l'embuscade tendue par votre groupe perd en efficacité, et il s'ensuit des échanges de coups de feu et de jets de grenades lointains.

Vous êtes l'unique responsable de ce fiasco et perdez de ce fait 1 point <Succès>. Heureusement, l'affrontement reste au stade de l'escarmouche et votre groupe ne déplore que quelques blessés. Le peloton Nord-vietnamien s'est lui aussi épargné des pertes sérieuses et a pu se retirer en bon ordre.

En effet, les troupes ennemies ont mieux à faire : Tailler en pièces les éléments isolés du milieu de la colonne.

Rendez-vous au **464**.

Toute la zone de débarquement de votre Bataillon est devenue un immense champ de bataille, submergé par les Nord-Vietnamiens. Devant la tournure dramatique que prennent les événements, le Lieutenant-Colonel Moore, situé au centre du dispositif et conscient du terrible danger qui menace l'existence même de son Bataillon, a émis le code radio « *Broken Arrow* », signal destiné à toutes les forces aériennes dans le secteur. Celles-ci doivent en priorité absolue converger vers la Drang et y déverser toutes leurs bombes disponibles. A-1 Skyraiders, F-105 Thunderchief et A-4 SkyHawk, se joignent sans réserve à la noria d'appareils volants qui sillonnent le ciel au-dessus de vous. Le spectacle prend d'abord l'allure d'un meeting aérien, avant de se transformer en un chaos indescriptible ; Les canons mitrailleurs sont les premiers à entrer en action, suivis de grappes de bombes – à fragmentation ou au napalm – larguées au contact même des troupes amies.

Le sol n'est plus qu'une interminable succession de tremblements de terre et ce déluge d'acier fait peu à peu son effet ; L'assaut ennemi, qui s'était répandu aussi rageusement qu'un feu de brousse, tend peu à peu à s'éteindre, et les déflagrations de kalachnikov se font de plus en plus rares.

Les mots {« ami »}, {« vivant »} et {« barney »} sont-ils inscrits sur votre feuille d'aventure ? Si tel est le cas, additionnez les valeurs apposées aux trois termes et rendez-vous à ce nouveau numéro.

Dans le cas contraire, rejoignez le **33**.

## 201

La longue rasade que vous savourez (Déduisez 10 cl de vos réserves d'eau) a pour effet de retarder votre groupe, qui s'apprêtait à repartir.

Quand enfin votre file indienne s'élançait, plusieurs balles vous prennent pour cible. L'une d'elle touche de plein fouet l'un de vos compagnons, qui s'affaisse, inanimé, face contre terre. C'est avec une grande tristesse que vous devez continuer votre route sans lui.

Déduisez votre compteur {« hommes »} de 1 et rejoignez le **545**.

La présence de votre compagnon au cœur de la nuit vietnamienne constitue un sérieux réconfort. Toutefois, le Caporal Barney ne tient pas en place. Pour lui, ça ne fait aucun doute ; il faut faire une jointure avec d'autres soldats américains en perdition. Pensant en effet qu'une telle initiative peut sauver des vies, vous cédez à sa requête.

Progressant tous deux à tâtons, très lentement, à l'affût du moindre bruit, vous ne tardez pas à être interpellé par des sons étranges. Tout d'abord, d'un côté, à une quinzaine de mètres, vous percevez un bruit feutré semblant isolé. Dans un second temps, venant de la direction opposée, au loin, de multiples bruissements d'herbes se font entendre, semblant provenir de plusieurs paires de jambes.

La décision de l'orientation à suivre vous revient. Allez-vous opter pour le premier son entendu (622) ou le second (423) ?

## 203

Ayant reçu vos dernières recommandations, « Boilerplate two » effectue deux virages serrés qui lui permettent de suivre le cap souhaité. Il passe à une centaine de mètres de vous, à basse altitude, ses réacteurs hurlant. Essayant quelques tirs d'armes légères, il parvient à larguer ses engins de mort au dessus de la colonne de fumée grise, de telle sorte qu'ils explosent plus loin. Le F-100 reprend de l'altitude au moment où les bombes à fragmentation éclatent. Vous distinguez les éclairs des explosions derrière les arbres, ainsi que les gerbes de terre soulevées, projetant dans le même temps des branchages et de la rocaille sur plusieurs dizaines de mètres en hauteur. La trouée qui en résulte dans la sylve vietnamienne ne tarde pas à grouiller de petites silhouettes portant secours à d'autres hommes à terre, poussant des cris d'agonie.

Avec une once de chance, vous avez parfaitement guidé « Boilerplate two ». Gagnez 2 points <Succès>. Toutefois, même si les forces NVA ont subi un rude revers, elles sont loin d'être réduites au silence et continuent de harceler vos positions.

Regagner le **466**.



Avec un mouvement en arc de cercle, vous donnez une redoutable impulsion tournoyante à votre projectile. Malheureusement pour vous, les lames affûtées n'ont pas l'effet escompté. C'est la poignée qui heurte la première le Nord-Vietnamien, tandis que les lames ne font que lui arracher un mince lambeau de chair. Surpassant cette douleur – somme toute minime comparée au sort qui l'attend s'il est repris - le Capitaine vietnamien accélère sa course. Dinh lancé à sa suite le rejoint peu à peu.

S'enfonçant dans le boyau, le fuyard parvient à pénétrer dans la salle d'instruction, plus à l'Ouest. Se sentant rattrapé par son ennemi Sud-vietnamien, il hurle de tout son saoul, à destination d'éventuels compatriotes dans les parages.

Lorsque vous retrouvez Dinh, il est parvenu à plaquer au sol son adversaire, juste avant le passage donnant sur la pièce suivante : la salle de réunion. Cette dernière s'anime et vous tombez nez à nez avec une bonne dizaine de soldats en armes qui mettent brutalement fin à vos agissements. Cette petite escapade va vous coûter cher ; On ne s'en prend pas impunément à un Capitaine de l'Armée Nord-vietnamienne.

Allez au **472**.

## 205

Vous prenez le malheureux par les aisselles, et le tirez violemment, laissant les talons de ses bottes traîner par terre. Sans réfléchir, vous suivez le mouvement du gros de votre section qui se précipite en désordre vers une butte. Cette position aura au moins le mérite d'être plus facilement défendable. De plus, elle est occupée par une végétation dense, faite de bosquets et de taillis épais. Comme vous, plusieurs autres de vos compagnons d'infortune sont handicapés par des blessés qu'ils s'échinent à extraire de cette fournaise. Bien loin de s'apaiser, le cauchemar s'amplifie lorsque les hommes en tête d'échappée se heurtent à une nouvelle embuscade, montée par des Vietnamiens tapis au sommet de la butte. Alors qu'une nouvelle fusillade, terrible, s'engage, vous vous baissez instantanément, laissant temporairement à terre le blessé dont vous aviez la charge, sous le couvert d'un bosquet ombragé. En jetant un coup d'œil par dessus votre épaule, vous remarquez des compagnons d'armes immobilisés par la peur, à plat ventre. Quel choix faites-vous ?

- Vous allez soutenir l'affrontement qui se tient plus en avant (12) ?
- Vous demeurez au chevet de votre blessé (320) ?

L'ensemble des hommes vous signifient un bref « au revoir » d'un signe de la main, et s'enfoncent têtes baissées dans la sylvie vietnamienne, vous laissant ainsi seul. Parfaitement camouflé dans les broussailles, vous leur adressez intérieurement tous vos vœux de réussite.

Vos sens en alerte, vous tentez de capter tout bruit qui pourrait vous donner une indication quant au bon déroulement de leur brève expédition. Parmi tous les échos de fusillade que vous percevez, certains vous semblent tout à coup plus proches que les autres. Un frisson de peur vous parcourt l'échine.

Une attente supplémentaire et interminable de cinq minutes précède le retour de vos équipiers, en trombe, transpirant à grosses gouttes. Tous les trois sont livides. Les trois... Ils ne sont que trois... Il faut rapidement vous résoudre à la triste réalité ; Un de vos compagnons n'est plus.

L'explication ne tarde pas. Le groupe de quatre soldats a été repéré et il a essuyé des tirs adverses. L'un est tombé et les survivants ont dû battre en retraite dans la précipitation. Fort heureusement, les NVA ont perdu leur trace du regard, et vos compagnons se considèrent à vos côtés comme des miraculés...

N'oubliez pas de décrémenter votre compteur {« hommes »} de 1, et rendez-vous au **102**.

## 207

Dans le but d'étouffer dans l'œuf toute velléité offensive de la part de votre adversaire, vous brandissez une de vos grenades sous son nez, l'index prêt à ôter la goupille.

Vous lisez la peur dans ses yeux, tandis que la main ferme de Dinh sur sa bouche suffit dès lors à le faire taire.

Allez au **354**.

## 208

Le chemin en sens inverse est aussi accablant que l'aller. Il vous faut faire montre de la plus grande circonspection dans vos gestes. L'obscurité de la nuit amplifie cette sensation d'angoisse qui pèse sur vous, et les gorgées d'eau que vous éclusez pour vous revigorer ne sont qu'un mince réconfort (déduisez 10 cl de vos réserves d'eau).

Poursuivez votre chemin au **112**.

Chaque geste a son importance. Le moindre faux pas, le moindre choc peut attirer l'attention sur vous.

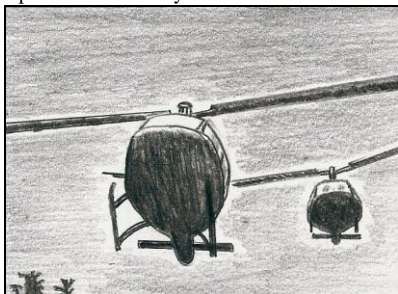
Etes vous blessé (le terme {« blessé »} est-il sur votre feuille d'aventure ?) ?

Si c'est le cas, allez au **614**.

Sinon, rendez-vous au **541**.

## 210

Précédant l'obscurité de la nuit, des renforts sont débarqués en hélicoptères à LZ Albany une fois la clairière sécurisée.



C'est la 2<sup>ème</sup> Compagnie, appartenant au Bataillon en difficulté ici-même. Malheureusement, la nuit étant tombée, les renforts sont dans l'incapacité de secourir les troupes qui sont en milieu de colonne, objets d'une véritable chasse à l'homme de la part des Nord-Vietnamiens.

En queue de colonne, un îlot de résistance a pu s'organiser, mais il faut attendre le lendemain matin, le jeudi 18 Novembre, pour que les troupes américaines fraîchement débarquées puissent ratisser la zone qui a été le théâtre des affrontements les plus âpres. Seuls quelques miraculés ont pu rejoindre la tête ou la fin de colonne...

C'est la fin de la bataille, et vous allez pouvoir regagner votre camp de base, le *golf course*.

Allez au **76** pour dresser le bilan de votre aventure.

## 211

Chacun s'organise comme il peut, vers un objectif commun : Créer une zone de sécurité, un îlot de résistance dans l'océan de désolation qui s'est abattu sur la forêt. Votre groupe, pour le moment de taille modeste, s'apprête à recueillir les premiers hommes qui ont pu s'extirper du centre de la colonne. En direction de l'Ouest, les tirs s'intensifient, et la piste est balayée d'explosions de toutes sortes.

Malheureusement, votre groupe n'a présentement aucune radio à sa disposition, la plupart étant en possession de la Compagnie de commandement en tête de colonne. Donc, vous n'êtes pas informé du cours des événements.

Votre voisin le plus proche a creusé à la hâte un trou de combat. Vous faites de même, pendant que les blessés commencent à affluer. Les nouveaux arrivants encore valides s'intègrent au dispositif de défense qui se met en place progressivement.

Quelques minutes passent et vous mènent au **292**.

## 212

L'homme requiert votre assistance pour ajuster des branchages afin de dissimuler sa tranchée des regards hostiles. Vous vous y employez sans rechigner. En récompense, il vous donne un de ses chargeurs, qu'il possède déjà en nombre suffisant selon lui...

Ajoutez donc 20 munitions à votre équipement, puis rejoignez le **540**.

## 213

Cela faisait longtemps que vous n'aviez pas esquissé un sourire. Bien que la situation soit toujours aussi tendue, c'est avec un regard amusé que vous reliez en toute discrétion l'ouverture Nord, en direction de la salle radio.

Filez au **551**.

## 214

Il vous reste encore une cinquantaine de mètres d'une légère côte à gravir, avant d'atteindre le sommet de la crête, zone contrôlée par vos compatriotes.

Hélas tous vos espoirs s'amenuisent lorsque plusieurs rafales vous coupent dans votre élan. Vous vous effondrez, touché par une avant-garde appartenant à votre propre Compagnie. Cette dernière vous a pris pour un sapeur vietnamien, et elle n'a pas souhaité prendre de risques.

Est-ce utile de vous annoncer que votre aventure se termine ici ?

Vous possédez comme seule arme une paire de ciseaux. Vous pensiez réellement mener un assaut en règle avec un tel accessoire ?! Vous réalisez rapidement que vous êtes dans une impasse. Le temps que vous poussiez davantage vos réflexions, des hommes en armes venant de l'Est se sont faufileés derrière vous. Ils vous capturent aisément, ainsi que Dinh, dans l'instant qui suit.

Allez au **494**.

## 216

Au regard des épreuves que vous avez traversées, le commandement vous positionne au centre de X-Ray, tandis que la défense du périmètre est confiée aux troupes nouvellement arrivées en renfort. Vous parvenez ainsi à vous octroyer une pause bien méritée, enveloppé dans votre poncho. De nombreux compagnons d'armes vous côtoient mais chacun reste muet, écrasé par la fatigue et l'ambiance tendue qui reste palpable.



Songeur et d'humeur morose, vous nettoyez votre arme puis sombrez dans un sommeil bref mais réparateur. De surcroît, la nuit est calme, à peine troublée par quelques escarmouches dans l'obscurité.

A l'aube naissante du mardi 16 Novembre, un message d'alerte parvient sur toutes les ondes des radios portatives. Une nouvelle attaque Nord-vietnamienne est déclenchée sur le flanc Sud de X-Ray.

Allez-vous vous porter au secours des premières lignes (**22**) ou restez-vous 'au repos' (**476**) ?

## 217

Les statistiques de l'aventure, **sur un parcours unique**, et sans tenir compte des limites théoriques liées à votre équipement de départ, sont les suivantes :

Grenades consommées : entre 0 et 4

Munitions consommées : entre 0 et 175  
Réserves d'eau utilisées : entre 0 et 280 cl  
Points <Succès> : entre -5 et 24

Si vous avez 0 point <Succès> ou moins, allez au **16**.  
Si vous avez entre 1 et 3 points <Succès>, allez au **114**.  
Si vous avez entre 4 et 7 points <Succès>, allez au **266**.  
Si vous avez plus de 7 points <Succès>, allez au **347**.

Si le mot {« exploit »} est sur votre feuille d'aventure, quel que soit votre total de points <Succès>, retranchez 10 au numéro juxtaposé au terme en question et rendez-vous au numéro résultant.

## 218

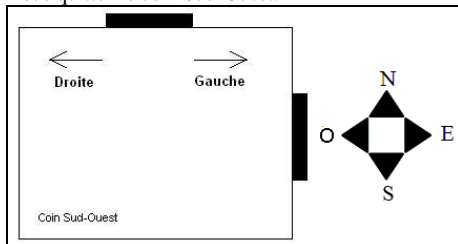
Votre place logique, en tant que soldat, aurait été de rejoindre les défenseurs en première ligne. Vous perdez donc 1 point <Succès> pour cette décision inappropriée.

D'après les cris que vous entendez, le combat tourne très vite au cauchemar pour votre camp. Vous avez un haut-le-cœur lorsque l'opérateur radio, en position assise à vos côtés, tressaute et s'effondre. Une balle vient de traverser son front juvénile, créant à l'arrière du crâne une bouillie rougeâtre difforme.

Allez-vous prendre sa succession à la radio (**623**) ou vous contenter de signaler le corps sans vie (**145**) ?

## 219

Vous quittez le coin Sud-Ouest.



Venez-vous de l'Est (le mot {« gauche »} est inscrit sur votre feuille d'aventure) (**392**) ou du Nord (vous avez noté {« droite »} sur votre feuille de route) (**48**) ?

## 220

L'avion élargit ses mouvements concentriques, jusqu'à effectuer un large ovale, comme s'il cherchait à prendre son élan. Ensuite, il augmente sa vitesse, pique du nez, et largue deux bidons de napalm, avant de redresser brutalement. Vous percevez le choc par delà les arbres. Puis, deux imposants champignons orange s'élèvent dans les airs, et se transforment en une épaisse fumée noire.

L'avion ne tarde pas à s'éloigner, à la recherche d'une autre cible, tandis que Dinh et vous espérez qu'il a signalé votre présence aux troupes terrestres US.

Rejoignez le **334**.

## 221

Vous parcourez du regard la première partie du mur Est, passez devant un boyau perpendiculaire, et continuez à longer le mur. Un schéma accroché au mur, à hauteur de vos hanches paraît des plus intéressants. C'est un diagramme grossièrement dessiné.

Allez au **405**.

## 222

Encore quelques mètres et vous êtes arrivés à la fin de votre chemin de croix. Vos bras engourdis peinent à soutenir le poids de votre corps, et vos coudes rougis sont douloureux. Dinh et vous mesurez pleinement votre bonheur lorsque, enfin, vous avez achevé la traversée de cette salle interminable.

Rejoignez le **15**.

## 223

Vos doigts effleurent les contours de hautes caisses, à la recherche d'un objet ou d'un document. Malheureusement, ils ne font rien d'autre que déranger des blattes endormies. Au niveau du sol, la seule chose qui attire votre regard est une araignée galopante, se faufilant à travers différents abris.

Vous pouvez décider de prendre un peu plus de temps à inspecter ce côté de la paroi (**580**), ou longer le mur suivant (**366**).

## 224

À votre passage, l'oiseau s'envole à grands battements d'ailes, ce qui ne manquera pas de révéler votre présence. Vous devez tous presser le pas vers LZ Columbus.

La nuit est ponctuée de déflagrations espacées, et de plus en plus éloignées de votre petite troupe. Des hélicoptères effectuent également des

rotations au dessus de vous, semblant se poser plus à l'Ouest. Cette présence vous rassure, même si elle est impuissante en pleine nuit. En effet, elle laisse présager de bonnes nouvelles pour le lendemain... pour les survivants.

Vous redoublez d'efforts pour atteindre votre point d'arrivée. Mais, votre nouveau compagnon, exténué, ralentit votre rythme, car il doit souvent prendre appui sur les épaules de Barney.

Plus que quelques centaines de mètres... avant d'atteindre le **553**.

## 225

A peine êtes-vous remis de vos émotions qu'un coup de sifflet lointain et strident annonce un nouvel assaut ennemi en règles. Des renforts américains sont également annoncés à la radio, au Sud. Ce sont les hommes de la Compagnie A du Capitaine Nadal.

Allez-vous justement vous poster au Sud pour accueillir les nouveaux venus (**147**), ou faire le coup de feu au Nord de votre périmètre afin d'aider à endiguer l'attaque ennemie (**496**) ?

## 226

Vous marchez précautionneusement parmi les fourrés, présumant que vous n'allez pas tarder à rencontrer des troupes alliées. Mais, dans le même temps, vous redoutez d'être pris à tort pour des Nord-Vietnamiens. Vous étiez justement en train de songer à la tactique à adopter pour éviter ce malentendu, lorsque que plusieurs rafales vous font tressauter. Dans la seconde qui suit, vous plongez dans les broussailles.



Osant à peine lever les yeux, vous ne distinguez pas grand chose derrière le rideau d'herbes folles qui vous recouvre le visage. Des tirs sporadiques continuent, se concentrant notamment contre une masse au sol : **le corps de Dinh, inanimé.**

Vous criez dans votre langue maternelle « Halte au feu ! » (**536**) ou vous attendez que la tension retombe avant de vous relever doucement (**52**) ?



Une pétarade retentit toute proche de vous. Des ombres fugaces se faufilent dans l'herbe haute. Un Américain esseulé surgit du côté Ouest de la piste, et s'écrie : « Il faut fuir, ils arrivent ! ».

Tous les hommes valides se lèvent, empoignent la demi-douzaine de blessés, dans l'intention de remonter la piste vers l'Est, pour trouver refuge auprès du reste des forces restées là-bas. En attendant, il semble manquer de paires de bras pour porter convenablement tout le monde dans le laps de temps voulu.

Conscient qu'il faut faire vite, vous avez le choix entre plusieurs options :

- Vous allez à la rencontre de l'ennemi en suivant le chemin vers l'Ouest (183).

- Vous aidez vos compagnons à soulever les blessés, en direction de l'Est (89).

- Vous prenez vos jambes à votre cou, toujours vers l'Est (456).

## 228

Le Sergent vous dévisage avec des yeux ronds, avant de vous insulter sans retenue. Puis, la mâchoire crispée, il se tourne pour demander de l'aide à l'un de vos voisins. Il n'a pas le temps de vous chercher querelle, sans quoi vous en auriez pris pour votre grade... dans tous les sens du terme. Cet épisode peu glorieux vous fait toutefois perdre 1 point <Succès>.

Vous vous dirigez penaud vers le 11.

## 229

Vous devez neutraliser le fuyard avant qu'il ne quitte la pièce et donne l'alerte. Mais, le temps de vous saisir de votre projectile, votre ennemi a déjà franchi le boyau, ce qui fait craindre que les éclats liés à la déflagration se retournent contre vous.

En proie au doute, vous lancez votre projectile (554) ou pas (447) ?

## 230

Vous progressez prudemment, tantôt en marchant baissé, tantôt en canard, avec des pauses régulières à l'abri de fourrés épais. Au cours de l'une d'elles, plusieurs rafales claquent. Vous êtes projeté violemment en arrière et restez inerte sur le sol. Votre dernière pensée est la suivante : « C'était le bruit d'un M-16... ».

Ainsi s'achève votre aventure.

231

Vous appuyez frénétiquement sur la queue de détente de votre arme, tout en visant la rangée d'arbres qui vous fait face. Vous voyez distinctement au moins deux silhouettes ennemies s'affaisser, mais impossible de dire si le tir meurtrier était bien issu de votre M-16. L'intégralité d'un de vos chargeurs y passe (déduisez 20 munitions de votre équipement). Les Nord-Vietnamiens ont tenté une percée en force, mais ont été rapidement ramenés à la raison par le tir très nourri de votre Compagnie.

Rempotez 1 point <Succès> pour avoir participé à la défense du périmètre, et poursuivez l'engagement au **581**.

232

Les deux cylindres sont deux bombes à fragmentation, qui explosent dans une formidable gerbe de terre. L'épicentre se situe à une bonne trentaine de mètres mais le souffle vous a projeté contre un arbre.

Si le mot {« blessé »} est sur votre feuille d'aventure, allez au **523**, sinon au **363**.

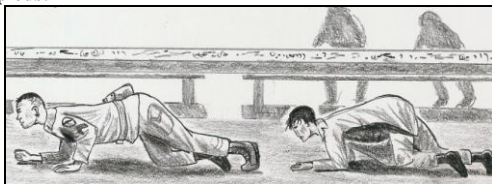
233

Un groupe de Nord-Vietnamiens se repliant à toutes jambes arrive dans votre dos, et vous vous retrouvez bien malgré vous sur leur chemin. Certains manquent de vous piétiner, tandis que d'autres vous fixent de leurs yeux incrédules.

Allez-vous faire feu sans coup férir (**547**) ou ne pas bouger en prenant une mine apeurée (**505**) ?

234

Ayant le sentiment de marcher sur le fil d'un rasoir, **vous parvenez d'extrême justesse à vous hisser à l'autre bout de la table sans en toucher les pieds.**



Dinh, plus leste et de plus petit gabarit, parvient à manœuvrer plus aisément, et réussit également à franchir cette difficulté avec succès.

Allez fièrement au **15**.

Votre agresseur est soudainement pris de tremblements, hoquète et s'effondre sur vous, tandis que la lame de la baïonnette de son fusil vient se planter à vingt centimètres de votre tête. Il est mort. Vous repoussez son corps poisseux de sang. Cherchant des yeux la solution à cette énigme, votre regard finit par se poser sur votre coéquipier, qui veillait sur vous, abrité à l'intérieur d'un bosquet. Le canon de son arme encore fumant, il a à peine le temps d'esquisser un sourire à votre rencontre. Ses coups de feu ont révélé sa position et il est aussitôt entouré par plusieurs Vietnamiens et mitraillé sans pitié. Il vous a sauvé la vie et l'a payé de sa propre existence. Vous n'oublierez jamais et lui en serez éternellement reconnaissant.

Mais il vous faut reprendre vos esprits, car votre situation est quasiment désespérée ; Vous êtes au beau milieu d'une marée humaine hostile.

- Vous pouvez recharger votre arme et vous précipiter vers une nouvelle cachette (6).

- Vous pouvez également attendre encore un peu et réfléchir quant à une autre échappatoire (451).

## 236

Vous vous retournez brièvement vers l'intérieur de la pièce, maintenant en respect vos trois prisonniers du moment d'un simple regard. Puis, vous replongez la tête à l'extérieur du rideau, pour apercevoir un petit groupe ennemi venant de l'Ouest, à une quinzaine de mètres. Derrière, plus en amont vers l'Ouest, plus personne ne se profile.

Vous vous engagez immédiatement (319) ou vous attendez encore quelques instants que les individus aient dépassé l'infirmerie (170) ?

## 237

Vous avancez avec circonspection, et lancez un coup d'œil furtif par delà l'ouverture. Personne en vue... Dinh et vous pénétrez alors dans ce lieu aux relents d'odeurs de métal graissé et de cordite, éclairé par des ampoules électriques pendant au plafond. C'est l'armurerie. Vous notez d'emblée que la pièce comporte une sortie unique, orientée vers le Nord.

Les armoires alignées contenant les armes à feu côtoient des caisses de munitions ou grenades, principalement d'origine chinoise, mais vous repérez également des étiquettes soviétiques, ainsi que quelques marchandises tchèques.

Vous disposez de peu de temps pour entreprendre une fouille des lieux.

- Vous vous concentrez tous deux vers une armoire remplie de fusils d'assaut (349).

- Dinh et vous vous dirigez vers les caisses posées à même la terre (115).

- Vous vous focalisez sur les armoires, tandis que vous envoyez Dinh vers les récipients d'explosifs (9).

**L'homme souffre de brûlures au deuxième degré sur une grande partie de son corps.**



Barney et vous décidez de le transporter hors d'atteinte des Nord-Vietnamiens, et donc de l'amener avec vous à LZ Colombus. Son corps le fait immensément souffrir, comme s'il était plongé dans un bain bouillonnant. Vous prenez donc mille précautions pour le soutenir, par ce qu'il reste de sa ceinture, évitant d'effleurer la moindre parcelle de sa peau brunie.

Votre groupe compte maintenant quatre personnes, mais sa progression est plus lente. Après une centaine de mètres, vous estimez que les NVA ne représentent plus un danger, et haussez l'allure au détriment de la discrétion, conscients que votre nouveau compagnon a un besoin urgent de soins médicaux.

Vous vous dirigez vers le **553**.

## 239

Tenaillé par la faim, la soif, les blessures physiques et un moral en berne, c'est dans un piteux état que vous allez finir l'aventure. Mais vivant...

Le soleil darde ses rayons d'aurore et réchauffe peu à peu la terre vietnamienne, en même temps que votre esprit. C'est bientôt la fin du cauchemar.

Laissez-vous porter au **382**.

## 240

Alors que vous vous baissez, vos yeux mettent en lumière simplement deux endroits dignes d'intérêt.

Allez-vous commencer par inspecter un ensemble de bouteilles reposant à même le sol (**80**), ou une boîte en carton faisant office de poubelle improvisée (**584**) ?

Vous actionnez la queue de détente de votre arme, après avoir soigneusement visé. Plusieurs rafales courtes troublent le silence de la nuit et touchent de plein fouet le Nord-Vietnamien. Vous ne cessez pas avant qu'il ne tombe violemment sur le sol, accompagné par de nombreux craquements de branches. Il vous en a donc coûté 20 munitions (feuille d'aventure à actualiser). Mais surtout, votre brillante action vous rapporte 2 points <Succès>.

Filez vite au **184**.

Vu sa vitesse et sa faible altitude, le pilote de l'hélicoptère n'a que peu de chances de remarquer vos gestes de détresse. Quand bien même, il serait impossible pour lui de venir vous sauver, devant la confusion qui règne au sol, alors qu'il a probablement été appelé par le commandement en début de colonne, pour une intervention encore plus prioritaire.

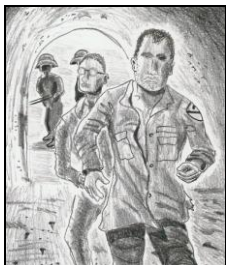


Enfin, vous n'êtes guère enclin à prendre le risque de vous faire remarquer par les troupes NVA qui traquent vos compatriotes esseulés dans les environs. En d'autres termes, vous avez fait le bon choix. Toutefois, votre parcours dans les hautes herbes n'est pas terminé. **Vous entendez soudainement un inquiétant bruissement à une dizaine de mètres.**

Ce sont visiblement plusieurs individus, vu la quantité d'herbe déplacée. Le silence revenu, vous en concluez qu'ils viennent de faire une halte.

Devant cette nouvelle situation, quatre options sont possibles :

- Aller à la rencontre des inconnus, sans mauvaises intentions (**621**)
- Leur expédier une grenade (s'il vous en reste une), derrière l'épais rideau d'herbe à éléphant qui vous sépare encore (**413**)
- Ouvrir le feu de votre M-16, à l'aveuglette (s'il vous reste des munitions) (**343**)
- Ne rien faire (si votre équipement est vide, ou si vous le désirez) et rester caché (**164**)



Les jours se succèdent dans un ennui lénifiant, votre état physique se délabrant au fil du temps. Quelques événements pimement toutefois votre captivité. **Deux nouveaux compatriotes faits prisonniers vous rejoignent ; Un petit homme trapu ainsi qu'un grand échalas à lunettes.** Pendant une journée, le plafond se met à trembler dangereusement, sous les coups de butoir des bombardiers lourds B-52 de l'*US Air Force*.

Le lendemain, le Ranger Sud-vietnamien, Dinh, est exécuté d'une balle dans la nuque, sans autre forme de procès.

Continuez au **90**.

## 244

Vous faites irruption dans une infirmerie possédant tout le confort moderne. Une forte odeur d'éther vous prend immédiatement à la gorge, tandis que vos yeux se posent sur le fond de la salle, occupé par un bloc opératoire. Mais surtout, au premier plan, une demi-douzaine de chirurgiens s'affairent autour de blessés Nord-vietnamiens. A l'entrée de la pièce, vous trouvez également des soldats anxieux du sort de leurs congénères, attendant l'arme au pied, ainsi que des infirmières, et quelques officiers. Et tout ce petit monde vous observe, effaré !

Allez-vous leur signaler que Dinh est blessé, sans perdre votre sang froid (**449**) ou entamer un demi-tour rapide, l'air innocent (**532**) ?

## 245

Vous avez deviné le sort qui vous attendait. Ivre de douleur et de rage, le Vietnamien trouve les ressources pour vous viser au jugé et vous mitrailler quasiment à bout portant. Vous succomez dans une mare de sang.

Attention ! Un des cuisiniers vient de se retourner brusquement et se précipite droit vers la table qui vous sert d'abri. Ici, il s'applique à couper par tranches un de ses ingrédients, faisant résonner les mouvements saccadés de son couteau au-dessus de vous. Pour votre bonheur, votre position juste en contrebas échappe à son champ de vision. Vous priez simplement pour que cette situation ne se prolonge pas indéfiniment.

De nouveaux bruits de sandales claquant le sol se font entendre à l'Est - annonçant une deuxième vague de recherches menée par les Nord Vietnamiens - puis finissent par s'éloigner.

Lorsque le cuisinier fait volte-face et retourne à son premier établi, Dinh et vous ne vous perdez pas en considérations : vous filez vers la sortie Ouest, au **491**.

## 247

Cet homme au loin qui vous prend pour cible représente un réel danger. Vous épauler votre arme, alignez le guidon sur votre antagoniste et parvenez à l'abattre avant qu'il n'y parvienne lui. Ceci vous coûte un chargeur complet (20 munitions à déduire de votre équipement). Dans le même laps de temps, votre compagnon de combat a neutralisé de son M-16 le Vietnamien qui se ruait sur votre position.

D'autres ennemis continuent de passer à toute vitesse, à quelques mètres de vous, sans faire attention à votre emplacement. Votre position devient très délicate, pour ne pas dire désespérée ; Vous faisant tout petit, vous êtes submergés par une marée humaine hostile. Inscrivez sur votre feuille d'aventure le terme {« Vivant : 200 »}.

Allez au **381**.

## 248

Vous saisissez avec des gestes lents une de vos grenades M-26, pendant que plusieurs idées germent dans votre esprit.

Avez-vous l'intention de lancer votre projectile à courte distance (**193**) ou à plus longue portée (**619**) ?

Vous avez fait le bon choix car il s'agit sans aucun doute d'une grenade qui a atterri un peu trop près de vous. La déflagration vous assourdit partiellement, mais vos oreilles sont les seules à avoir souffert. Heureux d'être encore en vie, vous vous enfoncez davantage dans l'herbe à éléphant.

Vous êtes au cœur d'une zone d'affrontements sporadiques entre agresseurs Nord-vietnamiens et soldats américains cherchant vainement à échapper à leurs poursuivants. De temps à autre, une balle perdue effleure le sommet aiguisé de l'herbe haute.

Tout à coup, un groupe passe bruyamment à côté de vous, sans qu'il vous soit possible de l'identifier. Un de ses membres semble bifurquer et se diriger lestement dans votre direction.

Allez-vous volontairement vous placer sur son chemin pour vous signaler à lui (612) ou, au contraire, vous blottir, et attendre de savoir de quoi il en retourne (489) ?

## 250

Vous étanchez votre soif sans retenue (déduisez 20 cl de votre équipement). Puis, une fois que vous avez retrouvé votre souffle, vous vous sentez revigoré, et reprenez sans attendre votre position de guetteur.

En pleine nuit, une fusée éclairante s'élève dans le ciel et vous extirpe de votre état semi-comateux. Aussitôt après, une fusillade éclate. Vous avez le réflexe de vous plaquer au sol, puis de ramper jusqu'au pied d'un arbre, et de surveiller les environs, tout en gardant un œil sur les blessés de votre section. Votre doigt crispé sur la queue de détente, le regard concentré sur le viseur, vous entendez des balles se perdre dans les buissons, et distinguez des ombres fugaces s'agiter puis s'effondrer, sans savoir de qui il s'agit. L'artillerie alliée, encore elle, se met à tonner et à éclairer la brousse de ses obus explosifs.

Peu à peu, sans que vous ayez eu à intervenir, l'affrontement faiblit, jusqu'à se réduire à quelques coups de feu épars.

Allez au 78.



Vous débarquez à nouveau dans la cuisine, avec sa longue table rectangulaire qui occupe le centre, tandis que la cuisinière et les fourneaux, attenants à la paroi Nord, sont reliés à une tuyauterie grossière, percée en direction de la surface. Une ampoule éculée, dont émane une lumière tamisée, éclaire difficilement les encoignures de la pièce oblongue.

Mais la situation a radicalement changé depuis votre première venue en coup de vent, il y a quelques minutes. Les lieux sont désormais occupés par une demi-douzaine de jeunes hommes qui, penchés sur leur établi, sont à pied d'œuvre, épluchant des légumes ou cuisinant des mets de leur cru. Ils sont tournés vers le Nord, mais leur regard est susceptible de balayer la pièce à tout moment. Il va falloir traverser cette salle très discrètement.

Pensez-vous pouvoir passer par-dessous la table centrale (336), ou bien longer la paroi Sud (154) ?

Votre hélicoptère vole à haute altitude, mais le stress vous noue l'estomac et vous empêche de profiter du paysage qui s'étend à vos pieds. **Dans l'appareil, la radio bourdonne et tient informés ses occupants de l'évolution de la situation.**



Vous faites partie de la troisième vague destinée à la zone de combat. C'est-à-dire que, avant vous, par deux fois, les seize hélicoptères ont acheminé des hommes des Compagnies A, B et C. La radio hurle que ça « chauffe en bas » ! Une section de la Compagnie B, en patrouille autour du périmètre d'atterrissage, est tombée dans une embuscade et se retrouve isolée et encerclée. Par ailleurs, la clairière et ses abords occupés par l'*Air Cav*, zone d'un diamètre d'environ trois cents mètres, sont l'objet d'une attaque massive, venant du Sud et de l'Ouest.

A l'approche de la LZ (*Landing Zone* / zone d'atterrissage), votre destrier d'acier perd de l'altitude et évolue en rasant le sommet des arbres. Ainsi, la LZ se matérialise subitement sous vos yeux.

La radio n'a pas menti ; Elle est sous le feu ennemi ! Des balles sifflent, ou claquent contre le fuselage du Huey. Ce dernier effectue une brutale décélération, se cabre, et se stabilise à deux mètres du sol. Le pilote hurle aux occupants de son appareil de se jeter dehors. Vous vous exécutez et vous réceptionnez tant bien que mal. Un de vos équipiers tombe sur vous, et vous déséquilibre. Il s'excuse, tandis que vous êtes le nez dans l'herbe. Dès les premiers pas, votre uniforme immaculé n'est plus qu'un souvenir...

Vous relevez la tête et discernez, au loin, une multitude de silhouettes longer la lisière Est de la clairière. Leur corpulence menue et leurs casques coloniaux vous font dire que ce sont Nord-Vietnamiens ! Très vite, les ordres fusent : « Compagnie C, à la crête ! En renfort ! ». L'excitation et la peur sont telles que vous ne prenez pas d'autre initiative que celle de suivre le mouvement. Vous courez ainsi sur plusieurs centaines de mètres, parmi les déflagrations et les balles qui miaulent, jusqu'à ce que vous atteigniez une ligne de défense, derrière une butte. Vous vous postez à côté de deux de vos compatriotes.

L'objectif de votre Compagnie est de tenir la bordure Sud du périmètre de la zone d'atterrissage « X-Ray ». Cette bordure doit être suffisamment éloignée du centre pour permettre une sécurité suffisante. Or, il semble déjà que le cordon de sécurité se soit montré poreux à plusieurs endroits.

Pour le moment, votre seule préoccupation est la forêt tropicale devant vous, qui recèle une pléthore de dangers.

Allez au **538**.

## 253

Sur votre droite, un homme seul court également... mais à contresens du reste de ses congénères ?! Il est sur vous ! C'est Dinh, aussi étonné que vous de vous retrouver dans de telles circonstances. Son uniforme, tout comme son visage, sont maculés de poussière. S'étant rapproché de la sortie, il a échappé au gros de l'explosion. Mais vous n'avez pas le temps de fêter vos retrouvailles !

Dinh fait écran de son corps et parvient à se placer entre les soldats ennemis et vous. Personne ne remarque votre stratagème, ce qui vous permet de continuer à avancer, en retrait par rapport à Dinh.

Votre évvasion vers l'Ouest arrive bientôt à son terme. Mais vous entendez derrière vous les cris affolés des chirurgiens Nord-vietnamiens, sortis de leur lieu de travail, et exhortant fantassins qui passent à leur portée de pourchasser un prisonnier américain rôdant dans les parages.

Encore une fois, les troupes ennemies ne vont pas tarder à vous talonner. Mais, dans l'immédiat, elles ont d'autres chats à fouetter. Dinh et vous croisez, dans la semi-pénombre, un nouveau groupe NVA, qui, lui-aussi, ne vous prête aucune attention.

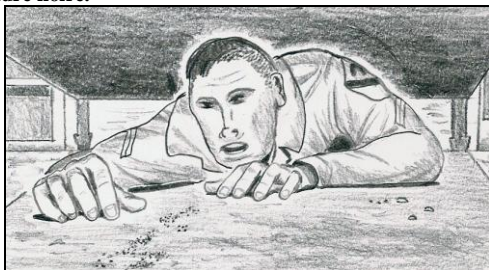
Allez au **155**.

Vous n'attendez pas longtemps avant qu'un asiatique de petite taille apparaisse. Vous lui sautez au cou, ce qui a pour effet de le faire basculer en arrière. Une fois l'adversaire à terre, Jim vous aide à le neutraliser. Pendant ce temps, Dinh s'est déjà précipité sur les armes disponibles sur place. Hélas pour vous, l'homme que vous avez mis au sol était suivi d'un groupe de soldats, peu enclin à laisser libre cours à vos agissements. Ils font irruption dans la salle, autant interloqués qu'échaudés, alors que Dinh n'a pas eu le temps d'armer son fusil automatique. En désespoir de cause, vous êtes tous trois contraints de lever les mains. Vous êtes une nouvelle fois faits prisonniers.

Allez au **472**.

## 255

A force d'observer le sol nu, **vos yeux repèrent un mince filet de poudre noire.**



Vous vous en approchez et une odeur âcre s'en dégage. Vous ne réalisez pas encore l'importance de votre heureuse découverte. Inscrivez {« Indice5 : 68 »} sur votre feuille d'aventure.

Encore quelques secondes d'attente, et rejoignez le **384**.

## 256

De quel côté veniez-vous ?

Si le terme {« gauche »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **95**.

Si c'est le terme {« droite »}, c'est vers le **377** qu'il faut vous diriger.

## 257

Allez-vous utiliser une grenade (**290**) ou deux (**399**) ?

Dinh, également équipé en explosifs, fera le même choix que vous.

Vous pressez le pas, écartant d'un revers de main les quelques branchages qui se dressent en travers de votre route. Suivant un tracé sinueux sur une centaine de mètres sans être inquiété, vous enjambez une branche morte lorsqu'une détonation éclate, en même temps qu'une balle vous épingle violemment contre un arbre. Sans que vous ayez le temps de réagir et de comprendre, un deuxième projectile vous achève.

## 259

Une explosion retentit à quelques dizaines de mètres de vous, vous faisant grimacer dans l'instant qui suit. Un éclat de métal est venu se fichier dans votre jambe. Surpassant la douleur, vous parvenez à contenir l'hémorragie en appuyant fortement sur la plaie. En boitant, vous regagnez un abri naturel derrière un monticule et vous vous terrez autant que vous le pouvez. Inscrivez le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure et rejoignez le **391**.

## 260

Les quelques papiers froissés que vous ramassez sur le sol sont pour vous incompréhensibles, tant vos connaissances en langage vietnamien sont proches de zéro. Quoiqu'il en soit, ces différentes prises de note semblent n'être d'aucun intérêt. De son côté, Dinh ne tombe sur rien d'autre que des manuels d'utilisation et d'entretien relatifs à la Kalachnikov AK-47.

Continuez votre progression au **535**.

## 261

Vous vous précipitez tous deux à la rencontre de l'homme atteint. Sa veste de treillis est tâchée de sang au niveau de l'abdomen. Il grimace de douleur mais ses jours ne semblent pas en danger. Vous soulevez de terre ses jambes, ce qui permet aux autres brancardiers improvisés de le mouvoir plus rapidement. Le Sergent qui dirige tout ce petit monde se démène comme un beau diable, et, à force de persévérance, votre équipe parvient à déposer le blessé au centre du périmètre, parmi les infirmiers. Le meneur vous remercie d'un sourire franc et d'un geste de sa main tremblante. Puis, il s'écroule haletant, et vous demande si vous n'auriez pas une gorgée d'eau pour lui.

Si vous répliquez qu'il ne vous reste presque plus d'eau, allez au **467**.

Si vous lui confiez volontiers une de vos gourdes, dirigez-vous vers le **615**.

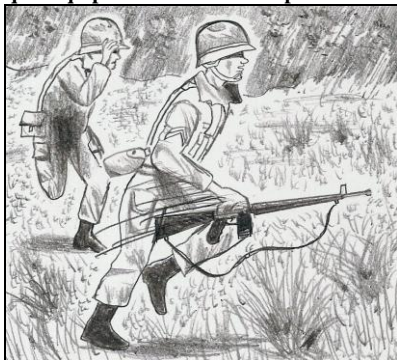
Vous ayant confondu avec des ennemis en fuite, l'appareil entamait bien un mouvement d'attaque. Il laboure le sol de ses canons de 20 mm. Vous parvenez à éviter *in extremis* le sillon mortel en vous abritant avec Dinh sous un bosquet. Votre mouvement d'esquive vers le Sud était judicieux, car perpendiculaire à son axe d'attaque Ouest ↔ Est.

Puis, après avoir rampé sous des buissons épais, il vous semble que le chasseur vous ait momentanément perdu de vue, puisqu'il abandonne la partie, sans doute également rebuté par l'idée de consommer kérosène et munitions sur une cible aussi négligeable que deux hommes en perdition.

Vous attendez qu'il patrouille au dessus d'une autre zone avant de reprendre votre marche en avant, au **334**.

## 263

Les tirs ennemis s'intensifient, vouant de ce fait votre équipée à l'échec. Votre dernière échappatoire n'est pas des plus honorables ; C'est la fuite immédiate. Vous vous redressez à la vitesse d'une gazelle et courez droit devant, courbant l'échine. Abandonnant votre compagnon blessé, **Vous quelques équipiers survivants se replient en même temps que vous.**



Vous pouvez être satisfait de vous être tiré vivant de cette lamentable déroute.

Soustrayez toutefois 1 point <Succès> de votre total, et regagnez tant bien que mal le **546**.

Vous avancez prudemment sur la gauche, mais vous êtes très vite intrigué par un buisson placé sur votre nouveau parcours, juste devant vous. A y regarder à deux fois, il dissimule une silhouette humaine. Vous réfléchissez quant à la décision à prendre, lorsque plusieurs bruits de pas et de feuilles froissées se font entendre dans votre dos. Vous restez pétrifié de peur lorsque vous sentez le métal froid du canon d'une arme sur votre tempe. Vous fermez les yeux, de désespoir, attendant la mort.

Mais la déflagration fatale ne vient pas. Au lieu de cela, plusieurs mains nerveuses vous empoignent les bras, et vous projettent contre le sol, comme un vulgaire pantin. Le poids d'un autre corps s'appuie sur vous et vous plaque à même la terre, tandis que vos bras sont maintenus en arrière et ne vous appartiennent plus. La terreur qui vous habite est telle que vous ne ressentez pas la douleur des coups de crosse qui vous sont assénés dans le dos. Puis vous êtes brutalement fouillé et dépossédé de toutes vos armes. On vous relève ensuite sans ménagement, et une demi-douzaine de Vietnamiens vous escorte vers une destination inconnue.

Poursuivez au **575**.

## 265

Il va falloir jouer serré. D'où il est, Dinh ne vous voit pas et ne présage rien de votre plan 'explosif'. Vous dégoupillez vos deux grenades, patientez quelques secondes et les lancez vigoureusement. Dans les deux secondes précédant l'instant fatidique, vous hurlez à Dinh : « Grenade, à terre ! », puis mettez en pratique sur vous-même le conseil que vous venez de prodiguer. La double explosion qui s'ensuit retourne tout sur son passage. Les Nord-Vietnamiens encore en vie restent un moment pétrifiés, par la violence du choc conjugué à la surprise.

Profitez de cette occasion inespérée pour agir, et suivez le **548**.

## 266

Vous vous êtes battu avec force et conviction, n'ayant de cesse de harceler les troupes ennemies. Ceci n'a pas échappé à vos supérieurs hiérarchiques, qui vous recommandent pour la médaille 'Silver Star'. Vous l'obtenez quelques semaines plus tard.

Vous vivez la cérémonie de remise avec une grande émotion, contemplant avec fierté cette récompense qui orne désormais votre buste.

## 267

Il est en effet préférable de déclencher l'embuscade au dernier moment, et surtout de manière synchronisée avec l'ensemble du groupe.

Allez-vous faire usage d'une grenade (**30**) ou de votre M-16 (**152**) ?

Si vous n'avez plus de munitions, ou ne souhaitez pas en utiliser, allez au **353**.

## **268**

Votre compagnon ne tarde pas à se faire massacrer sous vos yeux, atteint de plusieurs balles. Vous vous en mordez les lèvres, rongé par une profonde affliction. Vous faites votre possible pour ne pas fondre en larmes, afin de ne pas mettre en péril votre camouflage.

Allez au **441**.

## **269**

Tout va très vite. Vous vous apprêtez à foncer vers le Nord, montrant brièvement à Dinh, d'un geste de la main, la direction que vous allez personnellement suivre. Mais des dizaines de paires d'yeux balaient la salle et vous n'irez pas bien loin si vos futurs poursuivants s'aperçoivent de votre manège.

Dinh, ayant instantanément compris l'enjeu de la situation, et prêt à tout pour couronner votre entreprise de succès, songe à provoquer une diversion. Sans vous demander votre avis, il se précipite ostensiblement vers la direction du Sud. Des coups de feu claquent aussitôt vers lui, sans toutefois l'empêcher de s'engouffrer dans le conduit. Il entraîne alors à sa suite l'ensemble des soldats ennemis surexcités.

Profitant de la confusion qui règne, vous filez vers le Nord, en longeant les parois. Vous venez de perdre (temporairement ?) votre allié le plus cher. En repensant à l'esprit de sacrifice dont a fait preuve votre frère d'armes, vos yeux s'embuent de larmes.

Gagnez le **551**.

## **270**

Sachant que cette pièce est un cul-de-sac, et que vous n'avez pas le loisir de faire des recherches approfondies, vous vous focalisez à nouveau sur votre objectif vital : trouver la sortie de ce maudit souterrain. Vous repassez donc par l'ouverture que vous avez franchie l'instant d'avant, puis traversez la deuxième moitié du dortoir, en direction de l'Ouest.

En alliant vitesse et discrétion, vous atteignez un nouveau boyau, au **326**.

Vous positionnez le guidon de votre arme, juste au dessus de la jambe. Un bref clic de la part de votre index positionne votre arme au coup par coup. Blam blam blam ! Trois décharges parfaitement ajustées touchent votre cible, avant qu'elle n'ait pu dire émettre le moindre cri. Vos balles n'ont peut-être pas été mortelles, mais la chute d'une demi-douzaine de mètres la tête la première ne laisse aucune chance à votre adversaire. Vous temporez quelques instants. Au moment de vous redresser, une balle inconnue vous traverse brutalement le corps. Il semblerait que vous n'avez pas tout prévu. Ainsi se termine pour vous la bataille d'Ia Drang.

## 272

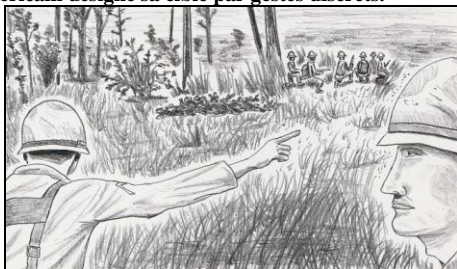
Sur le bureau repose un agenda, des stylos et un plan de bataille tracé à la hâte ; Rien qui pourrait faire avancer vos investigations.

Allez-vous maintenant vous attaquer aux tiroirs (316) ou terminer par une brève inspection du sol (360) ?

## 273

Votre groupe de quatre personnes - dont vous - bondit de bosquets en bosquets, dans l'espoir de contourner la position ennemie repérée au préalable.

Arrivés à destination, les trois compagnons qui avaient procédé au repérage vous désignent du doigt une demi-douzaine de NVA de dos, abrités derrière les broussailles. Ils ne semblent pas méfiants, et ont l'œil rivé dans la direction de la clairière. Désireux d'attaquer sans attendre, **chaque Américain désigne sa cible par gestes discrets.**



Puis, l'un de vos compagnons donne le signal du début de l'embuscade. Dans un vacarme indescriptible, les armes se déchaînent. Certains NVA s'affaissent malgré eux, tandis que d'autres ont eu le réflexe de s'aplatir. Vous récoltez en retour quelques rafales.

Après une vingtaine de secondes, il faut rompre le combat, et se replier, de crainte d'avoir rameuté des renforts Nord-vietnamiens. Cette action vous a



coûté 10 munitions (n'omettez pas d'actualiser votre feuille d'aventure). Si vous n'aviez plus de balles avant d'entreprendre cette action, vous laissez votre total à zéro et ce qui suit ne vous concerne pas (vous n'avez pas participé activement à l'embuscade).

Donc, si vos réserves de cartouches n'étaient pas vides, vous gagnez 1 point <Succès> pour avoir infligé des pertes à l'ennemi.

Regagnez le **546**.

## 274

Une dizaine de minutes vient de s'écouler, et vous avez maintenant atteint la base des contreforts du massif. Dinh, toujours en pointe, sollicite une courte pause afin de se débarrasser de son encombrant 'costume'. Vous estimez en effet tous deux que vous avez maintenant autant de chance de rencontrer l'ennemi que l'ami. La forêt et sa voûte de feuilles ont désormais laissé place à l'herbe folle et aux bosquets parsemés.

Tout-à-coup, sans crier gare, un avion Skyraider (cf *lexique en fin d'ouvrage*) surgit depuis une colline, s'élève dans les airs et passe à votre verticale. Puis il perd de l'altitude au cours d'un virage serré dans votre direction.

Allez-vous lui adresser de larges signes du bras (**49**) ou fuir à travers les sous-bois (**587**) ?

## 275

L'avion à hélice surgit dans votre dos et rugit en direction du bombardement précédent. **Il largue alors un bidon de napalm qui explose sous la forme d'une boule orange et noire.**



Inscrivez sur votre feuille d'aventure le terme {« Napalm : 250 »}.  
Allez ensuite au **466**.

Vous progressez à longues enjambées, suivi de Dinh, mais sans réel but. Après avoir traversé le long tunnel sombre, vous repassez devant votre cellule et croisez à l'occasion le regard hébété de Jim. Vous apercevez ensuite un coude sombre qui n'avait pas attiré votre attention lors de votre évvasion. Celui-ci mène à d'autres conduits. Vous l'empruntez dans la précipitation, rencontrant alors plusieurs autres cellules croupies, de même structure que la vôtre, habités par des êtres vêtus de haillons. Certains n'ont même pas la force de vous dévisager.

Derrière vous, des bribes de conversation se rapprochent. Très vite, d'ailleurs, les conversations se muent en cris. Les Nord-Vietnamiens viennent de découvrir la porte brisée de votre cellule et donnent l'alerte.

Quant à vous, vous vous enfoncez inéluctablement dans l'obscurité du souterrain... jusqu'à aboutir à une impasse. Vous êtes faits comme des rats... d'autant qu'un groupe de soldats vérifiant l'état de tous les cachots se rapproche.

Lorsqu'une lampe à pétrole vous éclaire le visage, Dinh et vous vous rendez sans résistance.

Rendez-vous au **494**.

## 277

Vous vous retournez soudainement, empoignez violemment l'arme du servant Nord-vietnamien et vous redressez en faisant basculer l'homme en arrière. Votre protagoniste, tétanisé par la peur, n'a pas la force de réagir, devant un mort qui se relève. Par contre, ses congénères, eux, n'hésitent pas à se jeter sur vous, et à vous cribler de balles à bout portant.

Votre aventure se termine aussi brutalement que l'action que vous avez entreprise.

## 278

Votre bras décrit un large demi-cercle et projette au loin l'explosif. La déflagration provoque un immense craquement. Un arbre s'abat net et des plaintes se font entendre, tandis qu'une chape de fumée grise ne tarde pas à s'élever dans les airs. Sans connaître l'étendue exacte des dégâts de votre engin, vous êtes persuadé d'avoir amoindri la force de nuisance du camp vietnamien.

N'oubliez pas d'ôter la grenade de votre équipement, gagnez 1 point <Succès>, et rendez-vous au **581**.

La table du milieu est la solution la moins risquée, étant donné que les soldats ont tendance à se positionner aux extrémités de la pièce. Personne ne remarquera un frottement intempestif ou un tremblement du mobilier, ce qui vous donne un droit à l'erreur durant cette version atypique du parcours du combattant.

Vous parvenez donc à atteindre la fin de la table oblongue, toujours accompagné de Dinh.

Rejoignez le **15**.

## 280

Votre état de forme étant encore assez bon, vous observez le sol avec une grande assiduité. C'est lors d'un banal coup de botte destiné à déplacer un débris, que vous mettez en lumière un morceau de papier déchiré. L'écriture étant vietnamienne, vous priez Dinh d'en déchiffrer le contenu. La traduction donne : « Une trappe placée sous le lit ».

Il ne vous reste plus qu'à trouver la deuxième partie du message. Inscrivez {« indice8 : 195 »} sur votre feuille d'aventure.

Dinh reprend son activité au milieu de la salle, tandis que vous continuez votre tour de la pièce, au **410**.

## 281

Vous buvez plusieurs gorgées généreuses, qui font perdre 20 cl à vos réserves d'eau (à déduire de votre équipement).

Puis il est temps de se remettre à pied d'œuvre. Le mot {« repérage »} est-il inscrit sur votre feuille d'aventure ?

Si oui, additionnez le numéro juxtaposé avec 10.

Si ce n'est pas le cas, allez au **508**.

## 282

D'un énergique mouvement de balancier, vous projetez votre grenade au loin, en direction des fourrés hostiles. Il en résulte une explosion au son mat. Ne perdant pas de temps à en constater l'effet, vous courez de toutes vos forces vers la clairière, sans jamais ralentir, pendant que plusieurs balles vous frôlent de près.

Conscient que vos chances de survie augmentent proportionnellement à la distance parcourue, vous ne vous arrêtez pas avant d'atteindre le **546**.

Le bruit des rafales qui claquent et des explosions sèches vous provoquent des frissons qui inhibent vos muscles. Pour ne rien arranger, l'herbe haute réduit quasiment à néant votre champ de vision, et vous entendez d'inquiétants bruissements dans les fourrés.

Un homme se rapproche rapidement de vous. Vous avez la chance de reconnaître assez tôt la couleur de son uniforme. De plus, sa forte stature ne fait pas penser aux frères soldats Nord-vietnamiens. Au moment où il est sur vous, vous reconnaissez votre fidèle Barney. Faisant abstraction des échos de déflagrations, vous jubilez intérieurement. Mais votre joie est de courte durée, car la voix saccadée de votre compagnon se veut alarmante : « L'ennemi est partout, il faut se casser d'ici ! ». Puis, il vous explique brièvement qu'il était en deuxième partie de colonne, et qu'un feu d'enfer s'est déchaîné sur sa section. Il y a très peu de survivants et aucune autre tactique que celle du « Sauve qui peut » n'a pu être mise en place...

Pendant son laïus, ses mains n'ont pas arrêté de trembler, et il a le regard d'une bête apeurée. Tout-à-coup, il se blottit, aux aguets. Vous faites de même et mettez tous vos sens en alerte. Puis, Barney tend son cou, semblant essayer de distinguer quelque chose à travers les longues tiges effilées de l'herbe à éléphant. Sans crier gare, il se détend comme un ressort et ouvre le feu devant lui.

Allez-vous l'appuyer d'un feu nourri en visant la même direction que lui (367) ou rester en couverture en continuant à inspecter les environs (157) ?

Si vous n'avez plus de munitions pour votre M-16, allez au 471.

## 284

Le moral est au plus bas parmi les hommes. Heureusement, la radio grésillant faiblement vous apprend qu'une manœuvre de dégagement de votre section sera peut-être possible cet après-midi, effectuée par la Compagnie A.

Avant le coucher du soleil, lassé de faire le pied de grue, vous décidez de vous rendre utile. Allez-vous rendre visite aux blessés (555) ou vous rapprocher des défenseurs qui sont en première ligne (624) ?

## 285

La progression est lente mais assurée. Aucune escarmouche ne vient troubler votre rythme de marche. En queue de peloton, vous prenez le temps d'admirer la faune et la flore locale. Seuls quelques hommes, derrière vous, ferment la marche. Les commandants de Compagnie sont placés en début de colonne, qui s'étend sur 550 mètres.

Le trajet se passe sans histoire, jusqu'à atteindre la moitié du parcours. Là, une pause est décrétée, afin de pouvoir interroger des captifs NVA, faits prisonniers à l'instant, en pointe de colonne. Puis la marche reprend, en direction de la clairière LZ Albany. Votre file s'étend toujours sur plus de 500

mètres et, plus votre but approche, plus la végétation s'épaissit, les bosquets épars laissant place à la redoutée herbe à éléphant.

Votre montre indique 13h20 lorsque vous apprenez par radio que la section de tête a atteint la clairière de LZ Albany.

Les échos de détonations lointaines se font alors entendre. Ce sont des obus de faible calibre s'écrasant sur le sol. Des obus de mortier ! De la fumée s'élève rapidement au dessus des arbres. Puis des détonations courtes de fusil résonnent simultanément, de toutes les directions. L'avant et le milieu de la file constituant votre Bataillon viennent de tomber dans une gigantesque embuscade.

Les réactions sont diverses autour de vous. Certains, tétanisés, restent debout, béats de stupeur. Mais la plupart des soldats se sont accroupis, prêts à défendre chèrement leur peau. Enfin, vous apercevez plusieurs de vos compagnons qui, au mépris du danger, se précipitent plus en avant, pour soutenir leurs frères d'arme qui subissent le gros de l'embuscade.

Et vous ?

Vous restez sur vos gardes, à votre place (211), ou vous courez porter secours aux fantassins du milieu de colonne (113) ?

## 286

Le Nord-Vietnamien scrute la paroi opposée sans réelle conviction. La couleur sombre du visage de Dinh ainsi que du vôtre est sans doute le détail qui fait que vous demeurez camouflés dans la pénombre, le delta infime qui peut faire basculer le destin du côté de la vie ...ou de la mort. Les yeux de l'individu se détachent vite des environs et il reprend avec ardeur son activité d'avant, comme si de rien n'était. Vous l'avez échappé bel.

Rejoignez le 431.

## 287

Vous faites demi-tour, prenant votre air le plus anodin qui soit. Une fois sorti de la pièce, le temps que les médecins réalisent ce qu'il vient de se passer et qu'ils donnent l'alerte, il peut se passer une dizaine de secondes. Mais dix secondes pour faire quoi ? Sur votre gauche, un groupe d'une vingtaine d'individus, venant de la sortie extérieure, accourt dans votre direction, afin de porter secours aux blessés du souterrain.

Si le mot {« diversion »} est sur votre feuille d'aventure, divisez par deux le code apposé au terme en question, et rendez-vous là-bas.

Sinon, contentez-vous d'aller au 126.

Votre voisin vous regarde avec des yeux ébahis, avant que vous ne vous évanouissiez dans la nuit noire. Vous parvenez néanmoins à entendre un sarcasme à votre intention : « Si tu veux allez pisser, je te conseille plutôt d'aller de l'autre côté ! ». Vous marchez 'en canard', en tâtonnant. Votre progression est jalonnée de macabres découvertes ; Il ne se passe pas une dizaine de mètres sans que vous achoppiez sur un cadavre Nord-vietnamien. Une odeur âcre, mélange de fromage passé et d'excrément, vous donne la nausée.

C'est seulement à mi-parcours que vous réalisez les dangers que vous encourez. En effet, sur le chemin du retour, il y a fort à parier que vos compatriotes vous confondent avec un sapeur vietnamien. Par ailleurs, l'effort que vous entreprenez vous a donné soif ; Buvez et rayez 10 cl de vos réserves d'eau.

Après un périple supplémentaire de plusieurs minutes, l'arbre 'hostile' est *grosso modo* devant vous. Mais impossible de déterminer exactement laquelle de ces ombres massives cache le tireur embusqué.

Une nouvelle déflagration soudaine vous fait sursauter. Le tireur est à environ une vingtaine de mètres sur votre droite. Vous entreprenez une nouvelle marche éprouvante, dans l'obscurité quasi-totale, à pas de loup. Une haie de broussailles coupe le sentier que vous suivez.

Allez-vous la contourner par la droite (28) ou la gauche (469) ? Vous pouvez également décider d'abandonner la traque et revenir sur vos pas (112).

## 289

Dinh profite également de cette courte pause pour enfiler sa nouvelle tenue qui lui sied à merveille. Il ne manque rien : du casque colonial au grade sur le col, en passant par les boutons de manchette. Seule ombre au tableau : l'odeur nauséabonde qui émane de son corps fourbu contraste fortement avec son uniforme rutilant, mais peu importe...

Retournez au numéro d'où vous venez.

## 290

Vous dégoupillez votre grenade et la projetez dans les airs, quasiment en même temps que Dinh (n'oubliez pas de décrétement votre total de grenades chinoises de 1). Deux explosions au son mat déchirent l'air et font coucher tout le monde. Parmi les soldats NVA étendus, il est impossible de distinguer les victimes des combattants simplement couchés. Le nuage de poussière flotte encore dans l'atmosphère confinée de la pièce quand vous émergez de la pénombre, prêts à l'action.

Précipitez-vous au 548.

Vous achevez l'homme à terre. Avec ses dernières forces, il parvient néanmoins à puiser assez d'énergie pour pousser devant lui un objet qu'il s'affairait à manipuler.

Allez-vous vous en approcher (531), ou temporiser quelques secondes avant de prendre la moindre décision (304) ?

## 292

Les hommes forment un périmètre défensif dans les broussailles, qui prend la forme d'un cercle. Etant partie intégrante de ce dispositif dont dépend votre survie, vous côtoyez des grenadiers qui tiennent à distance toute menace ennemie à l'aide de leurs lanceurs M-79. De multiples coups de feu et des explosions continuent à résonner dans la forêt, mais votre secteur est relativement épargné. L'œil du cyclone se situe plus en avant, en milieu de colonne.

Votre groupe est maintenant constitué d'une cinquantaine de combattants. Un soldat se plaint ouvertement que « l'opérateur radio est toujours introuvable ». Réfugié auprès d'un autre groupe, perdu ou tué ? Nul ne le sait...

A proximité de vous, des blessés gisent et demandent à boire.

Vous pouvez vous déplacer vers eux et leur venir en aide si vous le désirez et s'il vous reste des réserves d'eau (57).

Si l'une des deux conditions ci-dessus n'est pas vérifiée, allez au 577.

## 293

D'emblée, la perspicacité de Dinh s'avère déterminante. Il repère par terre un objet brillant, sans doute tombé par erreur. Après l'avoir ramassé, il vous confie une paire de ciseaux dont les lames sont en fer. Vous rangez cette précieuse trouvaille dans une de vos poches cargo. Notez { « ciseaux : 73 » } sur votre feuille d'aventure.

Puis, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Vous demandez à Dinh de vous aider à fouiller de fond en comble un placard que vous aurez désigné au hasard (130).

- Vous laissez libre cours à l'inspiration de Dinh et vous concentrez de votre côté, sur une armoire de votre choix (425).

Au moment où vous vous y attendiez le moins, une procession bruyante, venant de l'Est, faite de brancardiers et de soldats aux yeux rougis par le désarroi - ou tout simplement la fumée - entre en trombe dans l'infirmerie. La situation pourrait être cocasse si votre vie n'était pas en jeu. A votre vue, les Vietnamiens restent sans voix.

De votre côté, vous savez que toute résistance est vaine, car des dizaines d'autres Nord-Vietnamiens se pressent maintenant à l'entrée de l'infirmerie. Vous êtes brutalement fait prisonnier au cours d'une mêlée confuse.

Allez au **445**.

## 295

Il est probable que vous ayez fait le bon choix, la transmission radio n'étant pas votre spécialité, *a fortiori* un appareillage d'origine étrangère.

Dinh vous aidera dans la recherche que vous entreprendrez. Cette dernière sera-t-elle axée sur la table de l'opérateur (**371**) ou les étagères remplies d'épais dossiers (**549**) ?

## 296

Une flamme discrète allume sa cigarette. Puis, votre compagnon aspire avidement plusieurs bouffées, avant de rejeter doucement la fumée. Vous inhalez involontairement quelques volutes mais l'odeur ne vous trouble pas. Votre voisin s'est mis en position couchée, dos aux positions ennemies, et protégé par un remblai. Sans aucun doute, les snipers vietnamiens ne peuvent pas distinguer le point orange qui brille, au sommet de sa cigarette. Inscrivez le mot { « ami :129 » } sur votre feuille d'aventure.

Continuez au **504**.

## 297

Vous pénétrez dans l'herbe à éléphant, végétation épaisse, aux tranches coupantes, atteignant la hauteur de votre poitrine. Seul au beau milieu d'un océan de verdure, vous sentez que le danger est omniprésent, presque palpable. Vous ne distinguez pas à cinq mètres, et chaque fourré peut cacher un ennemi.

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

Si c'est le cas, ajoutez 203 au numéro dont vous disposez à côté du mot-clé, et rendez-vous à cette nouvelle valeur.

Dans le cas contraire, rejoignez le **562**.



Derrière vous, la panique qui habite vos compagnons est indicible. C'est pourquoi vous vous hâtez de dégoupiller votre explosif et le projetez d'un revers de main à une petite dizaine de mètres devant vous. Puis, vous vous plaquez au sol, vos bras recouvrant entièrement votre tête.

Le buisson qui vous faisait face est pulvérisé dans une gerbe de fumée. Des débris fusent ça et là. L'un d'eux va se ficher au sommet d'un arbre et pendouille au gré du vent. C'est une Kalachnikov avec sa bandoulière.

Votre action a été déterminante, car elle a supprimé les tirs ennemis provenant du sommet de la butte, ce qui vous rapporte immédiatement 2 points <Succès>.

Disposant ainsi d'un bref répit pour vous installer sur l'éminence, vous alertez le reste de votre section sur cette opportunité unique. Les blessés sont alors amenés en toute hâte à cet endroit moins exposé.

C'est le moment de faire un premier bilan de la situation... avant le prochain assaut vietnamien.

Allez au **118**.

## 299

Plusieurs de vos équipiers partent sur les chapeaux de roue, juste devant vous. Vous vous élancez courageusement à votre tour, dans une autre direction.

Un bosquet d'arbrisseaux se dresse en travers de votre route. Allez-vous le contourner par la droite (**44**) ou la gauche (**361**) ?

## 300

Vous ouvrez à la va-vite une demi-douzaine de caisses, ne dénichant que des grenades de confection artisanale, protégées par des chiffons. Elles sont faites à base de boîtes de jus de tomate, avec un système de mise à feu issu de grenades européennes dépassées, et emplies de gravier faisant office de shrapnel.

Dinh, quant à lui, découvre des grenades d'origine chinoise... mais en pièces détachées.

En conclusion, il n'y a rien à retirer de ces récipients.

Filez vite au **402**.

**Vous déclenchez une rafale de dix projectiles** (n'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure).



Vos balles s'enfoncent dans les branchages ou se perdent dans la nuit. Il est très difficile de déterminer si vos coups de feu ont fait mouche.

Filez au **184**.

### 302

Vous vous relevez doucement, avant de vous étirer. Pendant ce temps, Jim, courbaturé par sa position d'attente, trébuche sur une protubérance du sol, et s'étale de tout son long sur une pile de seaux empilés. Inutile de vous décrire le tohu-bohu qui s'ensuit.

Alertés, trois hommes franchissent précipitamment le boyau Sud. Ils ne portent pas de fusils, mais leurs cris sont tout aussi redoutables, rameutant des gardes armés jusqu'aux dents.

Vous êtes molestés sans retenue et ramenés *manu militari* à votre point de départ. Ce précédent ne va pas arranger vos conditions de détention.

La mine défaite, vous intégrez, seul, un cachot ridiculement exigu. Allez au **90**.

### 303

En infériorité numérique flagrante, vous déguerpissez aussi vite que possible. Barney, qui s'était plaqué au sol, prend un temps de retard. Lorsque vous vous retournez, trois explosions retentissent à l'emplacement de votre compagnon, happé par un nuage de terre. Le pauvre a été la cible d'un jet groupé de grenades Nord-vietnamiennes, et vous ne pouvez plus rien faire pour lui.

Une fois éloigné de la zone d'affrontements, vous ralentissez votre course et vous vous cachez à nouveau, au plus profond de l'herbe haute. Retenant la leçon de votre mésaventure passée, vous restez cette fois silencieux et immobile.

Rongé par l'affliction d'avoir perdu votre coéquipier, vous vous apprêtez à passer le reste de la nuit seul, au **382**.

### 304

Bien vous en a pris, car une explosion soudaine vous fait sursauter, à l'endroit où a chu le mystérieux objet. Du shrapnel siffle autour de vous mais ne vous atteint pas.

Vous maudissez le Nord-Vietnamien qui vous destinait une de ses grenades fraîchement dégoupillée. Vous gagnez 1 point <Succès> pour l'avoir neutralisé avant qu'il mette son plan à exécution, contre votre section.

Rejoignez le **225**.

### 305

Dinh accepte votre proposition de bon cœur, ce qui lui permet de souffler un peu, tandis que vous vous chargez de sélectionner l'itinéraire à travers la broussaille. Vous négociez les quelques passages à découvert en courant courbés en deux.

Mais, lors de l'un d'eux, votre course ne suffit pas à éviter la foudre qui s'abat sur vous ; Un feu croisé, de face, parfaitement ajusté. Vous n'en saurez pas plus car vous venez de succomber.

Tous vos points <Succès> sont perdus et votre aventure prend fin.

### 306

Après une courte pause, et à un signal donné, tout le monde se remet en route. La file indienne que vous constituez va bon train, se déplaçant par bonds, d'un abri naturel à un autre, et évitant les zones où résonnent les détonations.

Vous parvenez à gagner le **545**.

Votre tentative d'évasion se poursuit au pas de course. Peut-être est-ce psychologique, mais vous pensez humer une légère brise d'air frais. La sortie n'est pas loin. Vous avez maintenant franchi l'entrée d'un long couloir creusé dans la terre. Malheureusement, une foule de Nord-Vietnamiens est stationnée plus loin, l'arme à la main, il vous est impossible de les contourner dans ce style d'environnement cloisonné.

Un boyau protégé par un rideau se présente sur votre gauche. Vous hésitez à l'emprunter lorsque des pas se font entendre derrière vous. Devant une telle situation, votre groupe cède à la panique, et, c'est de manière totalement improvisée que, tête baissée, vous entreprenez de pénétrer dans la pièce. Il s'agit d'une infirmerie, doublée d'une salle d'opération. Mais votre arrivée n'est pas vraiment passée inaperçue... **Un chirurgien Nord-vietnamien, un masque sur la bouche, vous remarque et alerte ses collègues** qui alarment eux-même les troupes situées à proximité.



C'en est fini de votre échappée ! Il faut vous résoudre à regagner votre cellule, encadrés par une vingtaine de gardes vociférant. La suite de votre séjour n'en sera que plus dure, les vexations se succédant aux brimades (90).

Vous vous saisissez de l'arme de votre compagnon blessé, encore poissée par le sang qui coule de son bras. Après avoir jeté un regard pardessus votre épaule pour vous assurer que votre coéquipier sanguinolent parvient à appliquer par ses propres moyens une compresse sur sa plaie, vous vous concentrez sur la ligne de front. Sans viser de cible précise, vous ajustez le large canon de votre lance-grenade dans la direction où vous pressentez intuitivement une présence ennemie, derrière une rangée de broussailles. Le projectile sortant fait un « Blop », semblable au bouchon d'une bouteille de champagne, caractéristique du M-79, appelé également « *Blooper* ». Les projectiles utilisés sont des grenades de 40 mm, éclatant en trois cents fragments, mortels sur un rayon de cinq mètres. Vous répétez votre geste trois fois, et toutes vos grenades explosent à grande distance, au milieu des lignes ennemies. Vous avez sans aucun doute semé une grande confusion dans les rangs vietnamiens.

Rempportez 2 points <Succès>, et continuez l'affrontement au **581**.

### 309

Rien de tel qu'un briquet pour générer une belle flamme orangée. Une fois la mèche allumée, vous contemplez avec fascination la myriade d'étincelles qui s'en dégage, avant de prendre conscience du danger imminent. Vous devez fuir à toutes jambes !

Sans perdre un instant vous remontez vers le Nord et pénétrez dans la salle de réunion.

Inscrivez {« enclenché : 315 »} sur votre feuille d'aventure.

Notez également {« double : 415 »} sur votre même feuille de route, puis rejoignez le **417**.

### 310

Vous ouvrez à la hâte le couvercle, révélant un stock de riz cru, emplissant partiellement le récipient. Ouf... la nature du contenant aurait pu être pire. Vous vous asseyez à l'intérieur, et invitez Dinh à vous rejoindre, en maintenant le lourd couvercle à bout de bras. C'est pratiquement au moment où vous abaissez celui-ci que les Nord-Vietnamiens investissent les lieux. Leurs conversations à brûle-pourpoint traduisent une grande excitation. Vous restez impassibles devant ce tumulte, et ne bougez pas d'un pouce. Vos ennemis honnis font le tour de la salle, explorent les moindres recoins obscurs mais ne songent pas à ouvrir les différents contenants stockant leur nourriture.

Puis, le groupe NVA s'éloigne, poursuivant ses recherches dans le souterrain. Vous pensez percevoir qu'ils sont venus du Sud, et se sont dirigés vers l'Ouest. Toujours à l'intérieur de votre cachette, vous bénéficiez maintenant d'un répit inespéré, avant de reprendre votre course vers la sortie.

Si vous possédez du cirage, vous vous maculez le visage, et appliquez le même traitement à Dinh. Ce détail pourra faire la différence entre le succès et l'échec.

Si le mot {« uniforme »} est présent sur votre feuille d'aventure, suivez bien les instructions : notez ce numéro (➔ 310), vous aurez besoin de revenir ici-même après avoir lu le paragraphe suivant. Pour atteindre celui-ci, additionnez le code apposé à {« uniforme »} avec 5 et accédez au nouveau numéro.

Vous serrez précieusement votre boîte métallique contenant de quoi faire sauter une bonne partie du souterrain. Il est temps de choisir l'endroit où mettre à feu l'explosif. Vous avez le choix entre l'armurerie et la salle radio. Ce deuxième choix est uniquement possible si vous connaissez l'emplacement de cette dernière (le mot {« radio »} est inscrit sur votre feuille d'aventure). Inscrivez {« Choix1 »} pour l'armurerie et {« Choix2 »} pour la deuxième possibilité. Bien entendu, vous tenez Dinh informé de votre projet.

S'il vous reste de l'eau parmi vos réserves personnelles, vous pouvez boire une gorgée (556), ou enchaîner immédiatement sur la suite de votre périple (4).

### 311

Il plonge sa baïonnette dans vos entrailles, et ce à plusieurs reprises. Votre agonie aura été des plus douloureuses.

### 312

Vous prenez part aux derniers combats vespéraux, et consommez 10 cartouches en repoussant une tentative de percée ennemie.

Vous remportez 1 point <Succès> pour avoir su économiser vos munitions, et participé aux combats de bout en bout.

Rejoignez le 210.

### 313

Sur le trajet du retour, vous narrez sans attendre à votre escorte l'expérience que vous venez de vivre. Quand enfin vous atteignez le centre névralgique de la LZ X-Ray, le bruit de vos exploits se répand alors comme une traînée de poudre.

Pour vous être échappé du guêpier dans lequel vous vous étiez fourré, tout en détruisant une importante infrastructure ennemie enterrée, ajoutez 10 points <Succès> à votre total actuel et inscrivez l'expression {« exploit : 400 »} sur votre feuille d'aventure.

Dinh va être examiné et soigné sur place, tandis que vous êtes re-dirigé vers une zone de transit. A partir de là, des hélicoptères chargés du réapprovisionnement effectuent des rotations régulières et seront à même de

vous ramener à bon port. Mais avant, vous serrez Dinh dans vos bras et vous promettez de vous revoir ultérieurement.

Les yeux embués de larmes, vous continuez au **23**.

### 314

Vous pénétrez dans une buanderie spacieuse. Elle est équipée de lavabos rudimentaires et de nombreuses étagères, utilisées pour le stockage ou le séchage des différents uniformes et sous-vêtements. Deux hommes en tenue de paysans locaux s'affairent consciencieusement à plier des draps.

Entreprenez-vous de vous cacher (**181**) ou faites-vous discrètement demi-tour (**521**) ?

### 315

Vous rampez à l'aide des coudes jusqu'à un épais buisson protecteur. Abrité par une voûte de larges feuilles, vous pouvez entreprendre plusieurs actions :

- Vous faites usage de votre fusil M-16 contre les Nord-Vietnamiens à votre portée (**433**).
- Vous utilisez plutôt une grenade (**248**) (s'il vous en reste bien entendu).
- Vous décidez tout simplement de ne rien faire (**71**).

### 316

Les rangements du bureau ne révèlent rien de palpitant non plus. Dinh examine à son tour chacun des feuillets trouvés, mais il n'en retire pas plus d'informations que vous.

Le tiroir du bas, plus volumineux, contient un imposant dossier, que vous n'avez pas le temps d'éplucher feuille par feuille.

Allez-vous vous consacrer à la moitié supérieure de la pile (**150**), ou inférieure, contenant des pages plus jaunies (**457**) ?

Vous pouvez également délaissier cette fastidieuse besogne, et vous livrer à une inspection du sol (**360**).

### 317

La voie est libre... mais pas sécurisée. Si vous vous précipitez vers l'armurerie, au Sud, soyez certain que vous aurez à vos trousses une bonne trentaine de soldats ennemis, qui auront vu votre mouvement. Dinh tient un raisonnement identique au vôtre mais, contrairement à vous, il possède la solution...

Avec un manque de discrétion calculé, il franchit à grandes enjambées la distance qui le sépare de l'ouverture Nord, se payant même le luxe de passer à quelques mètres de Nord-Vietnamiens encore groggys par votre assaut précédent. Logiquement, dans la confusion, tous les regards se braquent vers

le fugitif, certains se précipitant déjà à sa poursuite. Vos chemins se séparent donc (définitivement ?).

Sans avoir le temps de vous apitoyer sur votre frère d'armes, dont le comportement exemplaire vous a donné un répit, vous vous faufilez par l'ouverture Sud. Les Nord-Vietnamiens, eux, se ruent aveuglément vers Dinh, aussi sûrement qu'une nuée d'abeilles attirées par le miel.

Filez au **599**.

### **318**

Vous perdez 1 point <Succès> pour ne pas avoir obéi aux ordres de votre officier. Fort heureusement, ce dernier ne s'aperçoit pas que vous avez dédaigné participer à l'effort commun.

Allez au **35**.

### **319**

Si le mot {« diversion »} est sur votre feuille d'aventure, ajoutez 60 au nombre apposé et rendez-vous au nouveau numéro.

Sinon, continuez au **493**.

### **320**

Devant, tout n'est que fracas, cris et confusion. Des corps tombent. Une balle perdue vrille vos tympans. Vous ne savez pas ce qui vous préoccupe le plus : le blessé que vous surveillez, les nouvelles victimes, en pointe, ou votre propre existence. Le reste de la section, qui a compris que sa survie se jouait sur cette portion de colline s'engouffre à votre suite, vous dépasse, et participe au combat. Malgré les violentes explosions qui secouent la forêt, votre groupe continue à avancer dans l'adversité, et vous suivez le mouvement, tirant le corps de votre camarade par les aisselles. Les survivants de votre section parviennent à s'enfoncer suffisamment dans la sylve vietnamienne pour qu'ils ne soient plus exposés aux tirs venant de l'autre côté de la petite clairière. Après dix minutes d'enfer, une pause inespérée survient et vos compagnons d'armes soufflent, en partie dissimulés par l'ombre salvatrice des frondaisons.

Allez au **118** pour constater les dégâts de l'affrontement qui vient d'avoir lieu.



Vif comme une anguille, l'homme se débat et parvient à laisser échapper un cri aigu. **En réaction, Dinh ne peut contenir un violent coup de poing.**



Il s'ensuit un pugilat, que vous parvenez à maîtriser en serrant les bras de votre opposant, mais pas avant que ce dernier ait pu pousser un deuxième hurlement tonitruant. Des ordres militaires commencent à fuser dans les pièces avoisinantes, des bruits de sandales résonnent, venant de l'Ouest et de l'Est. Par dépit, vous envoyez valser votre captif et détalez vers le Sud. Mais c'est peine perdue. Vos poursuivants ne sont pas loin et ils sont parfaitement renseignés sur la direction que vous avez prise ainsi que sur votre identité. Vous êtes rapidement repris, et maltraités comme il se doit...

En conséquence, vos conditions de détention ont été sérieusement revues à la baisse. A commencer par votre isolement.

Allez au **90**.

### 322

Votre entraînement rompu aux techniques du corps à corps vous permet d'esquiver aisément ce coup que vous aviez vu venir de loin. Une fois la lame de la baïonnette enfoncée dans le sol, vous contre-attaquez par un coup de crosse porté violemment à son foie. Pendant qu'il se tord de douleur, vous vous redressez et lui assénez un nouveau coup de crosse à la tête, ce qui le met hors de combat.

Toutefois, votre pugilat n'est pas passé inaperçu, et vous ne devez votre salut qu'aux balles de vos coéquipiers qui fauchent les Vietnamiens les plus proches de vous. Vous gagnez 1 point <Succès> pour vous être illustré par votre témérité.

Remis de vos émotions, vous jugez votre situation avec beaucoup de pessimisme ; Vous êtes situé sur un îlot allié, ceint d'un océan d'ennemis.

Inscrivez l'expression suivante sur votre feuille d'aventure : {« vivant : 200 »}.

Poursuivez votre destinée au **381**.

### **323**

La fin de la nuit n'est pas une partie de plaisir, même si les Nord-Vietnamiens semblent peu à peu désertier les lieux de leur redoutable embuscade. En effet, le nouvel arrivant est tenaillé par une intense sensation de soif et, s'il vous restait de l'eau, vous devez vous résoudre à lui laisser l'intégralité du contenu de vos gourdes.

Puis, l'aurore naissante apporte un grand réconfort, sous la forme de troupes américaines fraîchement débarquées sur LZ Albany, et qui se déploient sans attendre.

Dans la matinée, une fois acquise la certitude que la zone est sécurisée, les fantassins US débute la lourde tâche de rapatrier les corps sans vie de leurs compatriotes. On finit par vous recueillir, votre acolyte et vous. Vous êtes immédiatement conduits à LZ Albany, puis pris en charge et soignés. Vos tribulations se terminent donc en même temps que la bataille.

Etablissez maintenant le bilan des éprouvantes journées que vous avez passées, en vous rendant au **76**.

### **324**

Aussi immobile qu'une statue, vous entendez les Nord-Vietnamiens passer devant vous, sans déceler votre présence. Ils s'affairent quelque peu, et font le chemin en sens inverse, comme si de rien n'était.

Dinh et vous patientez encore quelques minutes dans un silence pesant, avant de rejoindre le **384**.

### **325**

Vous avez juste le temps de dégoupiller votre grenade, et de la déposer avec un mouvement de balancier de bas en haut, à une dizaine de mètres devant la crête. Puis vous courez vous mettre à l'abri tandis que les balles sifflent et ricochent de toutes parts. Des explosions retentissent dans votre dos et manquent de vous faire perdre l'équilibre dans votre course folle. Puis, après avoir parcouru vingt mètres, vous plongez à plat-ventre, réalisant à ce moment que votre co-équipier vous a suivi car il s'est plaqué au sol à vos côtés dans un son mat.

Le spectacle qui se joue devant vos yeux est effrayant ; Votre ligne de défense a été totalement débordée et la crête est le théâtre d'affrontements sanglants au corps à corps. Votre compagnon déclenche alors un feu nourri de sa position contre des silhouettes vietnamiennes en mouvement. Et les cibles ne manquent pas !

Mais, cette action déclenche une riposte à votre rencontre, et les balles soulèvent la poussière autour de vous. A vous de jouer :

- Vous visez le Vietnamien le plus proche, qui court à toute vitesse, mais pas dans votre direction (520).

- Vous cherchez à neutraliser ce soldat ennemi qui se précipite vers vous, baïonnette au fusil, mais encore à une quinzaine de mètres (426).

- Vous prenez pour cible cette silhouette accroupie à mi-distance, tournée vers vous, l'arme épaulée (247).

### 326

Le temps vous est compté, car il ne faudra pas longtemps avant que les Nord-Vietnamiens découvrent votre évasion et donnent l'alarme dans tout le souterrain.

Vous franchissez le seuil doucement... La pièce qui se présente à vous est une armurerie. Pas de trace de Nord-Vietnamiens pour l'instant, mais cela ne saurait tarder. En effet, vous avez perdu un temps précieux à la buanderie et l'ennemi va déboucher ici-même d'un instant à l'autre. C'est donc en toute logique que vous vous empressiez de vous engouffrer par la seule issue, côté Nord, toujours flanqué de Dinh.

Rejoignez le 402.

### 327

Devant vos yeux s'étale l'immensité du dortoir et ses lits alignés, dans un silence sépulcral. Vous courez vers l'endroit approximatif où vous avez aperçu de la poudre noire. C'était donc de la dynamite.

Vous vous mettez à plat ventre, sous les yeux dubitatifs de Dinh, et tâtonnez de vos mains l'obscurité poussiéreuse. Vos doigts ne tardent pas à rencontrer un anneau, commandant une trappe. Vous la soulevez et mettez à jour une cavité creusée à même le sol. Vous en ressortez une boîte métallique contenant l'« arme spéciale » tant convoitée. Le récipient est cadenassé, mais vous pourrez forcer l'anse quand bon vous semble, en faisant simplement levier avec une structure en fer.

Vous rajoutez ce précieux objet à votre équipement et vous rendez au 196.

### 328

Dans ce laps de temps relativement court, les armes à feu défilent sous vos yeux, mais vous réalisez qu'aucune d'entre elles n'est munie de chargeurs. Celles-ci ne constitueraient alors qu'un poids inutile qui ralentirait vos déplacements.

De son côté, Dinh n'a pas plus de chance, car toutes les caisses qu'il parvient à ouvrir ne contiennent que des grenades en cours de fabrication, et donc inopérantes.

Gagnez le **402**.

**329**

Heureusement, votre compagnon, posté à proximité, n'a rien manqué de la scène. Il ouvre le feu sans retenue. Votre agresseur chavire. Il ne vous attaquera plus. Votre frère d'armes poursuit son action en engageant au combat plusieurs Nord-Vietnamiens qui lui font face.

Allez-vous le soutenir, quitte à révéler votre position (**45**) ou ne pas prendre de risques (**268**) ?

**330**

Poussé par ce sentiment de liberté qui vous prend aux tripes, vous mettez toutes les forces qu'il vous reste dans ce sprint ultime. Après avoir parcouru les vingt-cinq derniers mètres. Vous passez la tête par l'ouverture, et inhalez une longue bouffée d'air pur. Votre regard attendri se pose sur la pente terreuse de la colline qui abrite le complexe, les arbres autour, les feuilles qui tanguent sous l'effet de la brise, ... et ces soldats têtes nues, assis sur un tronc, qui vous observent d'un air incrédule...

Pris de panique, vous rebroussez violemment chemin. Trop tard. Des cris d'alerte fusent, des dizaines de paires de sandales foulent le sol, et autant d'hommes sont à votre poursuite.

Dans un couloir de vingt-cinq mètres, à découvert, vous n'avez aucune chance d'échapper à leur viseur. Lorsqu'on vous ordonne de vous arrêter, vous vous exécutez, les mains en l'air.

Allez au **445**.

**331**

Vous sautez à pieds joints dans la cavité... pour vous réceptionner sur son occupant. Comme son nom l'indique, un trou individuel est conçu pour une seule personne. Il n'y a pas assez d'espace pour deux et vous devez abandonner en toute hâte votre congénère afin de trouver un nouvel abri. En pleine précipitation, un obus explose à proximité de vous, et c'est un véritable miracle que vous vous en tiriez indemne. Néanmoins, un éclat a éventré une de vos gourdes pleines. Vous gâchez donc subitement 1 litre d'eau (100 cl) (feuille d'aventure à mettre à jour).

Continuez au **391**.

Les balles se rapprochent dangereusement de vous. Vous avez beau sauter comme un cabri, l'une finit par vous atteindre au mollet. Ainsi cloué au sol, vous vous retrouvez en situation bien inconfortable. Acculé dans l'herbe haute, vous vous débâtez avec votre seule jambe valide. Vous constituez alors une cible beaucoup plus facile. Vous n'avez dès lors aucune chance d'en réchapper. La suite n'est que ténèbres...

## 333

Vous passez une première nuit calme, dans l'obscurité totale, avec pour toute nourriture un bouillon gras et de surcroît très dilué.

Après un moment de somnolence, vous êtes réveillés par vos geôliers se qui se sont agités. Au loin, un tintamarre de sandales entrechoquant le sol vous fait deviner qu'une troupe d'hommes se met en branle, se préparant sans doute à un assaut à la surface. Puis tout redevient calme.

Une heure plus tard – c'est probablement le petit matin – Jim vous fait signe : c'est le moment !

Vous vous précipitez à trois sur la porte, et l'affaissez après plusieurs tentatives infructueuses. Etant le plus frais physiquement, vous prenez les devants.

Chacun de vous découvre pour la première fois le décor qui se dessine peu à peu devant lui ; Vous suivez d'abord un couloir caverneux, avant de déboucher sur une tôle ondulée bloquant un passage. Aidé de Dinh, vous la poussez délicatement, jusqu'à apercevoir clairement un long dortoir, baigné par la lumière vacillante de lampes à pétrole. Il est vide... mais probablement pas pour longtemps. Vous venez de l'Est et deux boyaux sont visibles. L'un est situé au fond du dortoir, et l'autre est sur votre gauche. Du bruit se fait entendre, provenant du Sud.

Allez-vous amener votre équipe à traverser le dortoir (422) ou entreprenez-vous de franchir rapidement le passage le plus proche (156) ?

## 334

Toujours flanqué de Dinh, vous cheminez vers la clairière de LZ X-Ray. D'un pas alerte, vous touchez bientôt au but ; Ce n'est pas le moment de fléchir...

Après avoir habilement contourné des bruits d'escarmouches qui se font entendre à mi-distance, vous distinguez au loin une vaste étendue dénuée d'arbres.

Allez-vous progresser cachés (40) ou à découvert, d'une allure assurée (576) ?

Quelques mètres plus loin, vous débouchez à la base d'un arbre majestueux, doté de nombreuses branches solides qui facilitent son ascension. Après avoir grimpé sur quelques mètres, vous apercevez enfin votre cible tant convoitée ! Par chance, de votre position, aucun feuillage ne gêne votre visibilité. La silhouette de votre adversaire se détache du ciel faiblement éclairé par un quart de lune. Vous allez tenter de l'abattre.

Mais, avant cela, positionnez-vous votre arme en mode rafale (automatique) (241) ou en mode coup par coup (139) ?

## 336

La table est à une distance de quelques mètres.

Allez-vous l'atteindre en un passage (Dinh et vous) (160) ou allez-vous vous déplacer l'un après l'autre (609) ?

## 337

Il faut l'arrêter coûte que coûte, avant qu'il ne donne l'alerte ; Le comportement du Capitaine Nord-vietnamien ne vous laisse pas le choix. Vous armez votre Kalachnikov, en mode coup par coup, épaulez, tout en criant à Dinh - lancé à sa poursuite - de se reculer.

Visez-vous la tête (63) ou le thorax (564) ?

Certain que la déflagration va réveiller tout le camp, vous espérez atteindre votre cible en une ou deux cartouches maximum. En effet, un coup isolé peut laisser planer le doute quant à sa provenance, contrairement à une fusillade nourrie.

## 338

Les challenges auxquels vous êtes confrontés sont de plus en plus corsés. Vous avez à votre disposition un long scalpel, mais il repose sur le bord d'une table qui est plus proche d'un de vos adversaires que de vous-même.

Si cette arme éventuelle est l'option que vous choisissez, allez au 486.

Si vous préférez les maintenir en respect avec vos mains nues, dirigez-vous vers le 522.

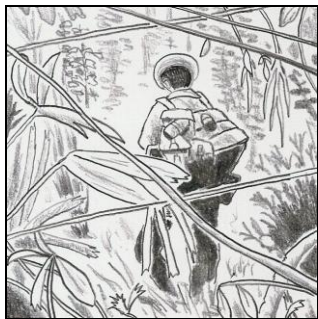
Mais vous pouvez aussi décider de faire volte-face, en misant sur le fait que la voie est maintenant libre depuis votre entrée, et que les médecins ne compromettront pas votre fuite (287).

Vous vous ruez aux avant-postes, à l'orée de la forêt, découvrant les hommes de votre unité recroquevillés sur eux-mêmes. Les arbres clairsemés vous donnent un champ de vision satisfaisant. Mais les multiples fourrés vous empêchent de distinguer les lueurs de départ des fusils ennemis. De même, il est impossible de localiser les mortiers Nord-vietnamiens, alors que les balles fusent et les obus pleuvent. Ces derniers sont particulièrement redoutables en forêt car ils peuvent exploser prématurément au niveau des branchages situés en hauteur, et ainsi ravager toute la zone en contrebas, sur un angle large. Voilà pourquoi vous restez à l'intérieur des limites de la clairière.

A force de ramper, vous atteignez sain et sauf les positions des défenseurs. Seuls certains se risquent à jeter de rapides coups d'œil en direction des sous-bois à la recherche d'un Nord-Vietnamien imprudent. A une dizaine de mètres devant vous, en direction de la forêt, d'autres soldats sont terrés, inertes, osant à peine regarder au dessus d'eux.

Restez-vous à votre emplacement actuel (585), ou allez-vous tenter de rejoindre les hommes en pointe (414) ?

## 340



La flore luxuriante réduit considérablement la portée de votre regard. A la sortie d'une courbe, **Dinh débouche sur un homme, de dos.**

Ce dernier, alerté par le bruit, se retourne aussitôt. Dinh reconnaît un ennemi et se jette instantanément sur lui, engageant un combat au corps à corps.

Allez-vous prêter main forte à votre compagnon de route (32), ou rester en retrait, prêt à parer toute éventualité (92) ?

Mettant en pratique votre entraînement en combat au corps à corps, vous plongez de tout votre poids sur votre adversaire avant qu'il n'ait pu brandir sa Kalachnikov. Vous le faites tomber à la renverse, puis, d'un geste net, vous mettez fin à toute résistance de sa part. Gagnez 1 point <Succès> pour vous être sorti indemne de cette situation périlleuse. Vous laissez là la dépouille de votre ennemi, et vous vous dissimulez aussi vite que possible dans le fourré le plus proche. Inscrivez l'expression {« Barney : 150 »} sur votre feuille d'aventure.

Regagnez le **441**.

### 342

Vous vous étendez dans l'herbe à côté de l'un de vos compagnons d'infortune. Aucun bruit ne perce, hormis quelques cris de la faune nocturne et les grésillements intermittents de la radio du Sergent Savage. Les heures suivantes s'écoulent dans une anxiété qui vous garantit une insomnie sans faille.

Tout à coup, des hommes de votre section échangent des chuchotements nerveux. Le Sergent Savage, alerté par ses hommes, demande par radio, au PC du Lieutenant-Colonel Moore, l'envoi d'une fusée éclairante au dessus de votre secteur. Cette dernière émerge des nuages quelques instants après. Et là... horreur ! Des dizaines de silhouettes se dessinent en ombres chinoises, à quelques mètres devant vous. Les Nord-Vietnamiens ne semblent pas vous avoir repéré, étant donné votre position au ras du sol, à l'abri d'un taillis. Trois choix s'offrent alors à vous :

- Faire feu de tous bords avec votre M-16 (**611**).
- Projeter doucement une grenade à une dizaine de mètres devant (**397**).
- Rester tapi et attendre que les Vietnamiens s'avancent encore, ceci afin de ne pas gaspiller de munitions (**99**).

### 343

Vous ouvrez le feu à travers la végétation sur la position présumée des Nord-Vietnamiens. Aussitôt après des tirs de Kalachnikov vous répondez.

La bonne nouvelle c'est que vous avez bien attaqué des hommes appartenant au camp ennemi. La mauvaise, c'est qu'ils bénéficient d'une large supériorité numérique, d'un armement de qualité, dont nombre de grenades. C'est donc en toute logique que vous finissez par succomber devant leur plus grande puissance de feu, dont les multiples explosifs qu'ils ont expédiés dans votre direction. Votre aventure est terminée.



Notez {« gauche »} sur votre feuille d'aventure.

Pendant que Dinh ratisse de sa main la moindre parcelle de poussière du centre de la pièce, vous longez le mur Nord, jusqu'à en atteindre l'encoignure. Vos yeux rivés vers le sol n'ayant rien décelé, vous vous attaquez alors au mur Est, coupé en son milieu par un conduit menant ailleurs. Au niveau de ce dernier, ce n'est pas la terre qui attire votre attention, mais un organigramme militaire tracé au crayon bille et cloué au mur à hauteur de vos hanches.

Continuez au **405**.

### 345

Tantôt ripostant, tantôt se préoccupant du sort de votre compagnon blessé, votre comportement hésitant n'est pas sans risque. Par ailleurs votre blessure ralentit vos mouvements et amoindrit vos réflexes.

Une balle vous fauche. Le cruel destin a voulu que vous vous effondriez sur votre congénère au sol. Si ce dernier peut encore être ramené vers l'arrière et sauvé par ses compatriotes, votre sort, lui, est scellé, car vous avez été mortellement touché.

### 346

Comme vous ne disposez d'aucune arme adéquate pour tenter un assaut frontal, vous n'avez pas d'autre choix que de patienter, le temps que la troupe ennemie délaisse le verrou stratégique constitué par cette pièce. Mais, un peloton NVA à votre recherche, venant de l'Est, ne tarde pas à déboucher sur la salle en question, et arrive dans votre dos. Pris en tenaille, il ne vous reste plus qu'une seule alternative : vous rendre.

Rejoignez le **494**.

### 347

C'est peu dire que vous avez donné du fil à retordre à vos ennemis. Vos exploits se sont vites répandus par le bouche à oreille et font de vous un soldat révééré. A ce titre, on vous décerne la *Distinguished Service Cross*, pour récompenser votre attitude hautement agressive, en toutes circonstances. C'est la deuxième plus haute distinction militaire de votre pays, équivalent de l'*Air Cross* ou de la *Navy Cross* pour respectivement l'*US Air Force* et l'*US Navy*.

Vous acceptez cette récompense de bon cœur, mais savourez surtout le fait qu'elle ne soit pas à titre posthume.

Vous avez malencontreusement inhalé une bouffée d'air poussiéreux plus concentrée que les autres. Malédiction ! Cette fois, vous ne pouvez pas réprimer un réflexe imposé par vos bronches. Vous toussiez bruyamment, bien malgré vous.

L'affaire est vite pliée. Votre toux malvenue a rameuté une dizaine d'hommes en armes qui repoussent violemment le lit qui vous servait d'abri, et vous vous retrouvez comme un escargot sans coquille. Les environs sont méticuleusement fouillés, les placards ouverts, les lits retournés, et Dinh est à son tour débusqué. On vous ramène tous deux vers votre point de départ, à coups de crosse dans le dos.

Le traitement que l'on vous réserve ensuite est sans appel : une cellule isolée sordide et un régime alimentaire en dessous de la portion congrue.

Allez droit au **90**.

### 349

Dinh et vous vous affairez autour d'une armoire emplies de fusils d'assaut de type Kalachnikov.

Allez-vous demander à votre complice de visiter un autre placard que le vôtre (**185**) ou restez-vous à deux concentrés sur la même partie de mobilier (**573**) ?

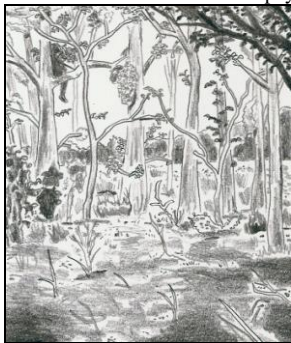
### 350

Vous avez intégré le milieu de la colonne, progressant en accordéon. En chemin, votre unité débusque des suspects Nord-vietnamiens. Ce sont probablement des éclaireurs. L'un d'eux a été pris avec une arme et est ramené *manu militari* au centre de la colonne. Le Bataillon effectue une courte halte, afin de pouvoir l'interroger.

Un cercle se forme rapidement autour du captif. Un lieutenant américain mène l'interrogatoire tandis qu'un Ranger Sud-vietnamien retranscrit les questions. Ce dernier utilise la méthode forte, s'exprimant par invectives brutales, et ne se prive pas de lier le geste à la parole.

Décidez-vous de participer à l'entretien musclé (**39**) ou de vous tenir à l'écart (**537**) ?

Vous progressez lentement d'arbre en arbre, en prenant soin de toujours rester à couvert. Par crainte des tireurs embusqués, vous temporez régulièrement, les yeux à l'affût. Et c'est lors d'une de ces pauses que vous détectez une anomalie dans le paysage.



Une légère brise fait mouvoir les feuilles dans un ensemble parfaitement synchrone. A une exception près. Une proéminence pend dans un arbre en hauteur, immobile. C'est une jambe. Votre regard remonte et, **derrière les frondaisons, vous devinez une masse sombre**. Deux choix simples s'offrent à vous :

- Vous ouvrez le feu afin d'éliminer le sniper (271).

- Vous le contournez silencieusement, et passez votre chemin, tout en restant en dehors de son champ de vision (459).

## 352

La pièce n'a qu'une seule sortie que vous n'avez pas encore visitée, dirigée vers l'Est (La seule autre issue, au Sud, est votre point d'entrée). Aucun bruit ne semble filtrer de ce côté là, mais ceci ne vous empêche pas d'être sur vos gardes lorsque vous vous introduisez dans les lieux.

Vous vous retrouvez face à un large tableau noir, sur lequel sont dessinés à la craie des croquis détaillés d'armes à feu. De plus, sur une table, vous reconnaissez les différentes pièces détachées d'une Kalachnikov : De la crosse au canon, en passant par le percuteur. Sur le sol, l'exercice théorique a visiblement été effectué en pratique. Plusieurs armes démontées, et dont les différents modules sont parfaitement alignées, reposent sur des toiles cirées. Vous en déduisez que vous vous trouvez au milieu d'une salle d'instruction, temporairement désertée.

Vous profitez de cette opportunité pour passer la pièce au peigne fin ; Le sol est recouvert de deux ou trois papiers froissés, laissés là négligemment. Par ailleurs, un bureau rudimentaire, collé au mur Sud, est doté de deux tiroirs, contenant probablement des notices d'utilisation des armes.

Vous vous concentrez sur les objets à terre. Allez vous demander à Dinh de rester à vos côtés (122) ou préférez-vous qu'il s'occupe du bureau (260) ?

Dans l'action qui se prépare, vous ne serez d'aucune utilité. Votre seul souci sera de rester en vie. En conséquence, vous vous ramassez sur vous-même, couché et enfoui dans un épais buisson, les avant-bras repliés sur votre tête. Très vite, les tirs fusent, venant de votre côté. Vos congénères ont pris au dépourvu une petite escouade Nord-vietnamienne venue ici en repérage. La formation ennemie réplique sans conviction, puis se replie.

Le silence reprend bientôt ses droits dans votre secteur, ce qui vous permet d'émerger de votre cachette. Par contre, en tendant l'oreille, vous réalisez que l'intensité des combats n'a pas baissé plus à l'Ouest. De plus, la zone est survolée d'appareils de combat américains.

Continuez votre aventure au **464**.

### 354

Le Nord-Vietnamien perd pied, bredouillant qu'il n'est pas un soldat et supplie de le laisser en vie. Puis il reconnaît n'être qu'un simple commissaire politique, aveu maladroit à vos yeux, car ces hommes qui endoctrinent la chair à canon ne vous inspirent que du mépris. N'ayant pas le caractère d'airain du combattant, il vous confie également plusieurs informations capitales, que vous traduit Dinh en temps réel : « La sortie est vers l'Ouest, mais une forte garnison et affectée à sa surveillance, et il est impossible de la franchir ».

Vous profitez de sa faiblesse du moment en le harcelant de nouvelles questions : « Comment échapper à cette situation alors ? », « Le camp a-t-il une particularité ? Une sortie secrète ? ». Votre prisonnier balbutie des réponses sibyllines, à peine perceptibles, dont Dinh en extrait deux fragments essentiels et vous les traduit immédiatement : « Ce camp possède une arme 'spéciale', « terriblement destructrice ». Réalisant qu'il en a trop dit, votre informateur se renferme tout à coup et devient aussi muet qu'une carpe, ce qui ne l'empêche pas de trembler de tous ses membres.

De votre côté, tout heureux d'avoir mis la main sur une telle mine d'informations, vous cogitez sur la meilleure stratégie à adopter. Après quelques secondes de réflexion, votre but devient tout tracé : Grâce à cette 'arme spéciale', vous avez toutes les chances de créer une diversion suffisante pour vous échapper. Il y a une chance sur cent que cela marche, mais vous n'êtes plus en mesure de faire marche arrière.

Une longue quête commence ici, au cours de laquelle vous devrez collectionner des objets ou des indices qui vous permettront d'atteindre votre objectif. Bonne chance à vous.

En attendant, il faut vous débarrasser de votre précieux informateur. Dinh et vous décidez étrangement de lui laisser la vie sauve. Vous le ligotez avec ses propres vêtements ainsi que des morceaux de ficelle, et le bâillonnez d'un épais chiffon. Pour parfaire le tout, Dinh lui donne un coup sec sur la

nuque qui l'étourdit. Enfin, vous poussez le corps dans un placard que vous fermez à double-tour.

Votre action réalisée avec sang froid vous rapporte 1 point <Succès>.

Vous pouvez commencer vos investigations par une des deux directions que vous n'avez pas encore empruntées, c'est-à-dire le Nord (**590**) ou l'Est (**24**).

*(Vous venez du Sud, et vous éliminez d'emblée la direction de l'Ouest, dont vous venez d'apprendre qu'elle fourmille de soldats ennemis.)*

### 355

Vous vous redressez comme un 'i' et prenez vos jambes à votre cou. Le temps que vous vous laissiez tomber dans un fourré éloigné, un feu concentré vous prend pour cible. Votre échappée a en effet manqué de discrétion et vous ne tardez pas à succomber devant le nombre de balles qui vous ont atteint. Votre aventure est terminée.

### 356

Vous plongez vos deux mains dans la caisse à outils. En brassant les différents instruments, vous vous écorchez légèrement la main contre une pince coupante. Quelques temps plus tard, la conclusion de votre recherche est sans équivoque : Les seules choses que dissimule le fond de ce contenant sont des petits sacs d'écrous, vis et autres clous...

Revenez au **410**.

### 357

Lorsque votre montre indique 11h40, vous pouvez enfin relâcher la pression ; La bataille est terminée pour vous. Le 2<sup>ème</sup> Bataillon du 5<sup>ème</sup> Régiment est progressivement réembarqué par hélicoptères, sans mauvaises surprises.

Allez faire le bilan de ces journées très éprouvantes au **76**.

### 358

Le Colonel Brown, commande votre Brigade, c'est-à-dire la 3<sup>ème</sup> Brigade de la « *First Cav* » (1<sup>ère</sup> Division de Cavalerie), composée du 1/7 {1<sup>er</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment}, du 2/7 et du 2/5.

Le samedi 13 Novembre, Brown prend l'initiative. Selon plusieurs sources de renseignement concordantes, le gros des troupes NVA s'est retranché dans une de ses bases secrètes : le massif de Chu Pong. Aucune unité alliée ne s'est encore risquée à y faire des reconnaissances, nul ne sait ce qui s'y trouve. C'est le Lieutenant-Colonel Moore, 43 ans, commandant votre Bataillon (1/7) qui sera chargé de l'opération. La force d'attaque reposera donc sur ses trois Compagnie (A, B et C), soit environ 400 hommes au total.

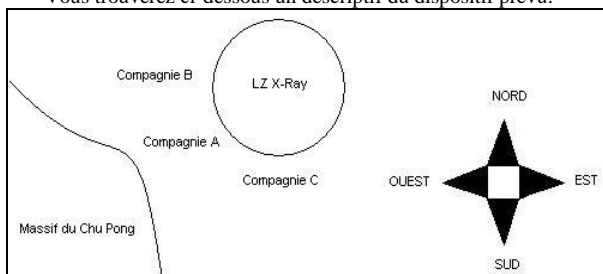
La zone de débarquement hélicoptéré prend le nom de code X-Ray. Il s'agit d'une clairière, située au Nord-Est du massif du Chu Pong.

Par ailleurs, à une dizaine de kilomètres de là, la LZ (*Landing Zone / Zone d'atterrissage*) *Falcon* est investie par plusieurs hélicoptères CH-47 'Chinook', qui installent deux batteries de canons de 105 mm en soutien, soit douze obusiers.

Le dimanche 14 Novembre, à 10h15, les canons commencent à entrer en action et 'nettoient' les abords de la zone d'atterrissage X-Ray pour contrecarrer toute éventuelle présence ennemie. Puis, des hélicoptères UH-1 'Huey' *gunship*, armés de roquettes et de mitrailleuses interviennent à leur tour et ouvrent le feu à titre préventif.

Vous êtes reparti pour un tour... Seize hélicoptères de transport 'Huey' sont utilisés pour acheminer les trois Compagnies, l'une après l'autre.

Vous trouverez ci-dessous un descriptif du dispositif prévu.



Faites-vous partie de la Compagnie B (allez au **124**) ou de la Compagnie C (rejoignez le **252**) ?

### 359

La rapidité avec laquelle vous avez mené vos recherches ne change rien. La tâche fastidieuse que vous avez entreprise vous a fortement éprouvé. De plus, les Nord-Vietnamiens dans les environs constituent une sempiternelle épée de Damoclès, et il vous faut donc mettre à exécution votre plan d'évasion sans tarder.

Allez au **539**.

### 360

Rien. Il n'y a rien sur ce sol poussiéreux. Tout juste Dinh parvient-il à déceler un vieux mégot laissé là négligemment. De votre côté, vous avez beau ratisser la terre avec votre main en guise de balayette, vous demeurez bredouille.

Pris par le temps, vous abandonnez votre inspection, en vous rendant au **182**.

### 361

D'un bond, vous esquiverez plusieurs autres obstacles végétaux de moindre taille et parvenez à rejoindre sans encombre un abri temporaire.

Puis, sans prendre le temps de souffler, vous poursuivez votre parcours du combattant au **133**.

### 362

L'individu assoupi, dos à vous, ne vous a visiblement pas entendu arriver. Mais, son champ de vision actuel couvre les deux tiers de la salle, ce qui réduit fortement votre périmètre de fouille. De plus, vous devez agir vite, tout en gardant le silence. Pour ne pas augmenter les risques de bruits intempestifs, Dinh vous attend au niveau de l'entrée.

Vous devez choisir entre une fouille du sol (**240**) ou de la seule table ronde à votre portée (**13**).

### 363

Vous vous relevez avec beaucoup de difficulté, surpassant une douleur lancinante. Puis, vous vous déplacez en claudiquant, serrant contre vous l'un de vos bras endolori. Inscrivez {« blessé »} sur votre feuille d'aventure.

Malgré les épreuves, vous continuez vaillamment que vaillamment votre chemin en suivant la pente déclinante, une odeur de brûlé s'accrochant à ce qu'il reste de votre uniforme. Le son des fusils vous indique régulièrement la direction à prendre (**120**).

### 364

La suite de la nuit continue se passe dans un calme relatif. Vous étiez sur le point de vous assoupir, lorsqu'une voix vous réveille en sursaut, amplifiée par un mégaphone : « *Kill GI ! kill GI !* ». Le message est sans ambiguïté et le fort accent asiatique ne laisse lui-aussi planer aucun doute quant à sa provenance. Puis surviennent les échos d'une bataille qui éclot : Des coups de sifflet stridents, effrayants, résonnent pour sonner la charge Nord-vietnamienne.

C'est le cœur du dispositif américain qui est attaqué, à plusieurs centaines de mètres de votre position. Une formation ennemie est même parvenue à s'infiltrer à l'intérieur du périmètre de sécurité. L'engagement est total, de part et d'autre. La radio vous tient informé tant bien que mal : Au centre de la LZ X-Ray, on se bat au corps à corps dans les fourrés, inondés par la noirceur de la nuit. Il vous faut attendre encore plusieurs dizaines de minutes, dans une anxiété insoutenable, avant de connaître le dénouement de l'assaut...

Au prix de multiples sacrifices, votre Bataillon a tenu le choc et s'en est tiré une nouvelle fois. Ouf !

Allez au **195**.

### **365**

Un geste de votre part, et vos deux compagnons ont saisi vos intentions. L'index posé sur votre bouche, vous leur désignez de votre deuxième main des caisses et une armoire à fusils. Chacun gagne une cachette sûre, s'accroupit, et patiente, en se faisant tout petit.

Les nouveaux arrivants qui pénètrent dans la salle ne font que passer. Ils se dirigent vers le dortoir. A peine vos ennemis ont-ils disparu de votre champ de vision que vous vous empressez de reprendre votre marche en avant. En effet, les Nord-Vietnamiens ne vont pas tarder à réaliser que trois prisonniers se sont volatilisés.

Vous continuez tout droit, vers l'Ouest, prenez la sortie de l'armurerie et découvrez une vaste salle de réunion. Quelques sièges sont occupés par des Nord-Vietnamiens qui vous tournent le dos. Le temps vous est compté et il vous faut traverser les lieux rapidement.

Allez-vous procéder en file indienne, en une traite (**103**), ou atteindre l'autre extrémité de la pièce l'un après l'autre (**198**) ?

### **366**

Il vaut mieux ne pas s'attarder trop longtemps, car vos geôliers vont effectuer leur ronde de routine d'un instant à l'autre, et réaliser que vous manquez à l'appel. Inscrivez { « vite : 360 »} sur votre feuille d'aventure.

Vous enchaînez rapidement sur la suite de votre tour de salle, au **543**.

### **367**

Vous tirez deux courtes rafales au jugé (déduisez 10 munitions de votre équipement). Vous n'avez pas l'occasion d'en faire davantage car le staccato d'une Kalachnikov vous prend de court. Vous tressaillez et vous plaquez au sol par réflexe. Ce nouvel assaillant vous a pris à revers et vous a totalement surpris. Vous cherchez nerveusement une douleur dans votre corps, parcourez vos jambes et votre torse de vos mains, pour trouver une plaie. Rien. C'est lorsque vous lancez un regard vers Barney que vous comprenez qu'il était la cible de ce tir. Il gît, mortellement touché.

Vous êtes maintenant seul, dévasté moralement, et devant un nombre inconnu d'agresseurs. Vous rampez silencieusement mais néanmoins prestement, en dehors de la zone qui a été fatale à votre regretté compagnon.

Il est 19h00. Toujours aucun signe d'une hypothétique contre-attaque américaine, nonobstant les quelques appareils volants qui sillonnent le ciel. Vous avez trouvé refuge dans l'herbe haute et progressez par à-coups, vous éloignant des colonnes de fumée, c'est-à-dire des combats.



Le soir approchant, la lumière du soleil commence à décliner.  
Rejoignez le **5**.

### 368

Le trio s'éclipse discrètement hors de sa cachette tandis que commence pour vous une angoissante attente. Votre seule occupation consiste à tendre vos oreilles, à l'affût du moindre bruit extérieur suspect.

Un bon quart d'heure s'est écoulé avant que les soldats ne reviennent à leur point de départ. Vous êtes rassuré de constater qu'ils sont bien trois, et tous indemnes. Et ce n'est pas la seule bonne nouvelle. Ils ont involontairement contourné un peloton ennemi, se retrouvant dans leur dos, alors qu'ils dirigeaient leurs fusils vers la clairière. Ils constituent *a priori* une cible à la fois conséquente et vulnérable. Inscrivez {« repérage : 100 »} sur votre feuille d'aventure.

Continuez au **102**.

### 369

La priorité est en effet d'esquiver ce terrible engin de mort. Vous effectuez un magistral plongeon afin de vous en éloigner au maximum tout en vous couchant sur le sol. La grenade explose dans un fracas épouvantable, mais ne vous touche pas. Pendant ce temps, un des hommes de votre section, qui vous suivait du regard, n'a rien perdu de la scène et s'est empressé d'abattre définitivement le Nord-Vietnamien.

Gagnez le **225**.

### 370

Vous progressez droit devant, à gestes comptés, sans le moindre bruit... et sans la moindre idée de votre destination. Soudain, des bruits de pas résonnent. Où se dissimuler ?

Sous un lit (**82**) ou dans un placard (**454**) ?

### 371

Plusieurs messages récemment reçus et décryptés sont dispersés ça et là. Le langage vietnamien étant pour vous des plus abscons, vous brassez rapidement les feuillets, à la recherche d'un schéma ou d'un mot américain. Dans cette situation, Dinh se révèle être un précieux allié. Il traduit derrière vous les différents écrits. Un texte et plus particulièrement un mot retient son attention : « dynamite ». Le message évoque une cargaison récemment reçue par le bataillon Nord-vietnamien. Information ô combien intéressante. Inscrivez {« Indice1 : 59 »} sur votre feuille d'aventure.

Fort de ce renseignement, vous quittez cet endroit le cœur léger, en vous dirigeant vers le **352**.

372

Votre progression est lente et difficile. La sueur qui dégouline de votre front vous irrite les yeux et brouille votre vision.

Si le terme {« frais »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, utilisez le code apposé en ajoutant 500 et rejoignez le numéro obtenu.

Sinon gagnez le **419**.

373

Vous jugez que son état de santé ne justifie pas, pour le moment, de satisfaire sa demande. Lorsque vous lui promettez d'étancher sa soif plus tard, **il vous répond par une grimace de douleur.**



Continuez au **412**.

374

Le F-100 'Super Sabre' est un chasseur-bombardier moderne. Avec ses quatre canons de 20 mm et ses trois tonnes de bombes, il allie maniabilité et puissance de feu. Cependant, sa rapidité l'empêche de distinguer nettement ce qui se passe au sol, et c'est donc à vous de lui indiquer un objectif clair.

Allez-vous lui demander de suivre l'axe qui relie les deux fumées - celle du fumigène puis du bombardement précédent - et de prendre pour cible cette dernière (**550**) ?

Ou bien préférez-vous que « Boilerplate two » suive un axe perpendiculaire à celui cité ci-dessus, en passant par la fumée du premier bombardement, sans lui désigner de cible tout de suite (**613**) ?

Votre groupe de cinq personnes - dont vous - se déplace avec agilité, de buisson en buisson. Vous suivez une trajectoire en demi-cercle, jusqu'à atteindre un imposant bosquet.

De là, les trois compagnons qui avaient procédé au repérage vous indiquent de l'index la position d'une demi-douzaine de Nord-Vietnamiens, de dos, un genou à terre, et abrités derrière l'herbe haute. Vos ennemis ne semblent pas sur leur garde, et se contentent d'observer droit devant eux.

Il ne faut pas attendre davantage. Sans se poser davantage de questions, chacun désigne sa cible par gestes. Puis, l'un de vos compagnons compte sur ses doigts par ordre décroissant. Vous retenez votre respiration et ajustez votre M-16.

A zéro, un feu d'enfer se déchaîne contre l'ennemi. La surprise est totale, l'action est tellement foudroyante qu'elle n'entraîne aucune riposte et, après une dizaine de secondes, tous les Nord-Vietnamiens gisent sur le sol herbeux. Fort de son impressionnant succès, votre peloton se replie lestement.

Vous n'avez pas lésiné sur les munitions, et vous devez décompter un chargeur entier (20 munitions à décrémenter sur votre feuille d'aventure). Si vous n'aviez plus de balles avant d'entreprendre cette action, vous conservez votre jauge à zéro et ce qui suit ne vous concerne pas (car vous ne vous êtes pas illustré dans le combat qui vient de se dérouler).

Donc, si vos réserves de cartouches n'étaient pas vides, vous gagnez 3 points <Succès>.

Mais vous n'avez pas le temps de savourer votre fait d'armes, car, quelques instants après, un important feu ennemi en représailles se concentre sur vous. La règle devient vite le « Sauve qui peut ».

Rejoignez le **546**.

Très mauvaise idée, car le tireur Nord-vietnamien juché sur vous a perçu votre mouvement. **Vous pensant mort, il tressaute de peur et bascule brusquement en arrière.**



Son deuxième réflexe est de hurler à l'aide, à l'intention de ses camarades proches.

De votre côté, vous avez votre grenade en main, mais vous êtes entouré par une petite dizaine de NVA qui ont pointé le canon de leurs armes vers vous. Vous n'avez plus qu'une seconde à vivre.

### 377

C'est dans un état fourbu que vous parvenez au coin Nord-Est de la pièce. Il ne vous reste plus qu'un demi-mur à parcourir avant de boucler le périmètre que vous vous étiez fixé. Ayant hâte d'en finir, vous lancez un dernier coup d'œil à la base des armoires adossées au mur Nord, qui ne vous apprennent rien de plus.

Dinh en a également terminé quant à sa partie et c'est le moment de faire un rapide bilan, avant l'arrivée imminente des gardes Nord-vietnamiens.

Rejoignez le **539**.

### 378

Vous observez plus en détail l'assemblage de planches, en tournant et retournant les pièces en bois. Mais le sol n'est recouvert que de terre. Pas l'ombre d'un indice à l'horizon.

Retournez au **410**.

Vous prenez de court tout un peloton qui montait à l'assaut. De nombreux Vietnamiens sont fauchés mais les rescapés ne tardent pas à vous localiser et vous récoltez en retour un feu nourri. A ce moment, un soutien providentiel change l'équilibre des forces. Pris sous un feu croisé, les derniers combattants de la formation ennemie s'affaissent. C'est votre voisin de la veille, embusqué dans son buisson, qui a vous a soulagé par le biais de rafales bien ajustées. Son aide a été déterminante et vous a probablement sauvé la vie. Arborant un large sourire édenté, il vous salue amicalement de la main d'un geste discret.

Gagnez 2 points <Succès> pour avoir mené avec brio une embuscade dévastatrice, et rejoignez le **107**.

### 380

Félicitations ! Vous avez sacrifié plus de la moitié de vos réserves d'eau pour soulager vos compagnons d'infortune. Vous avez amplement mérité 2 points <Succès>.

Retournez au **83**.

### 381

La bataille fait rage, sous la forme d'une indescrivable mêlée. L'adrénaline jaillit dans vos veines, et vous fait perdre toute capacité de réflexion. Vous réagissez dès lors uniquement par le biais de stimuli, tel un animal luttant pour sa propre survie.

Un obus de mortier explose dans votre voisinage, sans que vous sachiez à quel camp il appartient. La fumée qui s'ensuit retombe lentement et enveloppe votre portion de terrain d'une nappe de poussière.

En réaction, vous pouvez rester aussi immobile qu'une pierre (**26**) ou, au contraire, en profiter pour vous éloigner du cœur des affrontements en rejoignant discrètement un fourré épais à quelques mètres (**315**).

### 382

Pendant la nuit, des renforts américains ont été acheminés par hélicoptères au niveau de la LZ Albany. C'est de là, que, à l'aube du jeudi 18 Novembre, les troupes fraîches US ratissent le site de l'embuscade, effectuant la pénible tâche de rapatrier les corps de ceux qui ont perdu la vie.

Les hommes de la Compagnie B du 2/7 (2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie) n'avaient découvert aucun survivant avant de tomber sur vous.



**Ils vous relèvent avec difficulté** et vous choient avec le plus grand respect. Mais la vision de carnage qui s'offre à eux depuis ce matin ne les invite pas à vous témoigner le moindre signe de joie.

Vous êtes ramené à pied à la LZ Albany, où un Huey vous transporte à la LZ Columbus, en même temps que du matériel et d'autres blessés. Là-bas, on vous applique les premiers soins, et vous avez droit à une collation roborative.

Votre retour au camp Radcliff, à An Khe, est proche. Faites le bilan de votre aventure au **76**.

**383**

Vous consentez à lui céder une lampée d'une de vos gourdes (déduisez 20 cl de votre équipement). Son regard exprime à lui seul l'immense gratitude qu'il porte à votre égard.

Allez au **430**.

**384**

Ankylosé, vous n'êtes pas mécontent de vous extirper de votre cachette. Dinh fait de même, avec l'agilité d'un chat.

Il faut maintenant quitter ces lieux au plus vite ; Vous repérez en un coup d'œil circulaire les différentes sorties possibles, jugeant que la plus naturelle d'entre elles est située au fond du dortoir, en direction de l'Ouest (**237**), mais il existe également une issue plus petite, située environ à mi-distance, et orientée vers le Sud (**87**).

Lequel de ces deux chemins allez-vous suivre (se reporter aux numéros proposés ci-dessus) ?

**385**

Vous décidez de 'nettoyer' le buisson pour lever tous les doutes possibles. Vous jetez d'abord un dernier coup d'œil furtif afin d'évaluer la distance, puis, d'un mouvement de balancier, vous envoyez votre grenade fraîchement dégoupillée, ne laissant dépasser du sol que votre bras (n'oubliez pas de déduire l'arme de votre équipement).

Celle-ci met quelques instants avant d'exploser, dans une gerbe de terre. Un homme de petite taille s'extirpe du buisson, le visage maculé de poussière. Son uniforme est déchiqueté comme s'il avait été lardé de coups de couteau. Il fait quelques pas, vacille comme s'il était ivre et s'écroule pour

le compte. Vous remportez 1 point <Succès> pour avoir réduit au silence un guetteur ennemi réglant le tir des mortiers.

Vous devinez une autre forme humaine derrière le fourré, mais cette dernière reste à couvert.

Allez au **178**.

### **386**

Vous débutez l'inspection de la paroi Sud, remarquant une chaise étrangement adossée au beau milieu du mur. Puis, votre fouille devient vite laborieuse car les recoins ne manquent pas, entre les étagères en bois, délabrées, et les rayonnages métalliques lourdement chargés.

Allez-vous vous intéresser de près, respectivement aux premières (**108**) ou à ces derniers (**223**) ?

### **387**

Vous privilégiez la furtivité plutôt que la précipitation. En effet, un mouvement rapide attire le regard, et la démarche lente et silencieuse que Dinh et vous adoptez est parfaite pour ce type d'infiltration.

Vous arrivez à mi-parcours sans que personne n'ait remarqué que vous longiez le mur Sud.

Gagnez le **431**.

### **388**

L'uniforme d'officier sied parfaitement à Dinh. Vous êtes bluffé lorsque vous le voyez gagner le centre de la salle, d'une démarche volontaire, puis haranguer le groupe Nord-Vietnamien, provoquant un véritable esclandre, et lui permettant de concentrer toute l'attention sur lui. Le langage est incompréhensible pour vous, et c'est bien dommage ; Vous auriez payé cher pour connaître le subterfuge utilisé par votre précieux compagnon pour captiver à ce point son auditoire.

Il n'en demeure pas moins que c'est pour vous une formidable opportunité de franchir l'obstacle 'salle de réunion'. Inscrivez {« diversion : 506 »} sur votre feuille d'aventure. Ajoutez également 1 point <Succès> à votre total.

Avez-vous inscrit {« choix1 »} (**169**) ou {« choix2 »} (**597**) sur votre feuille d'aventure ?

Alors que vous pensiez être à plus d'une cinquantaine de mètres de vos lignes, une voix vous interpelle agressivement, dans un américain parfait : « Qui va là ? ».

Allez-vous décliner votre identité (415) ou fuir à toute jambe dans la nuit noire (501) ?

## 390

Vous avez réalisé un acte de bravoure sans précédent, alliant chance et perspicacité, au mépris des multiples dangers qui vous guettaient. Personne ne vous aurait cru si les bruits de la formidable explosion que vous avez déclenchée ne s'étaient pas répercutés dans toute la vallée.

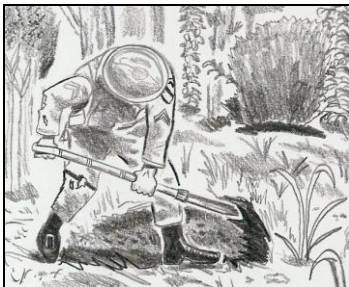
On vous décerne donc solennellement la plus haute récompense militaire : la « *Medal of Honor* », au cours d'une cérémonie aux Etats Unis qui restera à jamais gravée dans votre mémoire. Vous êtes entouré de gardes en uniformes traditionnels de la guerre d'Indépendance, et d'un parterre de photographes. Encore bravo.

En arborant fièrement votre médaille, vous avez une pensée pour les paroles du Lieutenant-Colonel Moore à l'issue de la bataille de Ia Drang : « Nos soldats ne se battent pas pour les paroles d'un président, pas pour leur mère, pas pour la tarte aux pommes ou pour le drapeau américain. Ils se battent l'un pour l'autre ».

Le 15 Septembre 1967, lors d'une allocution à la Maison Blanche, le Président américain Johnson attribue pour la première fois une '*Presidential Unit Citation*' à une Division entière : la '*First Cav*', pour la manière éclatante avec laquelle a été menée la campagne de Pleiku (35 jours, du 23 Octobre au 26 Novembre 1965).



Quand enfin survient une pause dans les bombardements, vous vous ruez sur votre pelle, déployez les trois parties en aluminium de votre objet pliable, et **vous creusez en toute hâte un trou de fortune, profond de quelques décimètres.**



A peine votre terrassement terminé, vous vous blottissez à l'intérieur.

Ensuite vient le silence, ponctué des gémissements de la part de vos compagnons blessés.

Tout à coup, des bruits de pas nerveux viennent interrompre la monotonie de la journée. Des dizaines d'hommes investissent votre périmètre. Le cœur battant à tout rompre, vous jetez un œil inquisiteur en direction des intrus. Ce sont des Américains, portant pour certains des uniformes rutilants. Très rapidement, les langues se délient, des larmes de joie sont versées, signes de délivrance pour les hommes qui ont vécu l'enfer. Cependant l'ambiance de fête ne dure pas, car il faut très vite emporter les blessés et quitter les lieux, avant que les Nord-Vietnamiens ne se décident à lancer un nouvel assaut.

Vous suivez la file qui vient de se former, en direction de 'X-Ray'. Pendant le trajet, vous en profitez pour vous renseigner sur vos sauveurs. Ce sont à moitié des hommes de la Compagnie A du Capitaine Nadal (1<sup>er</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie), soutenus par une Compagnie de renfort (issue du 2<sup>ème</sup> Bataillon du 5<sup>ème</sup> Régiment), débarquée par hélicoptères aujourd'hui même.

Une fois sorti du guêpier et en sécurité au sein de la zone X-Ray, on vous tient informé des événements de la matinée. Toutes les forces aériennes disponibles dans les environs ont été appelées au secours, pour contenir les furieux assauts Nord-vietnamiens. Malheureusement, un accident est survenu ; Un bombardier A-1 a déversé ses bombes au napalm par erreur sur le poste de commandement ami. Des hommes furent brûlés, plusieurs caisses de munitions de M-16 explosèrent, et il s'en fallut de peu que le feu ne se propage jusqu'à une réserve de grenades...

Vous passez le reste de la journée à vous nettoyer et panser vos plaies, et, une fois à peu près remis en état, vous vous préoccupez des blessés plus sérieusement atteints.

Allez au **216**.

### **392**

Vous vous attaquez maintenant au mur Ouest. Mais la fouille minutieuse que vous avez entamée il y a maintenant plusieurs minutes a entamé votre motivation. Un rapide coup d'œil au niveau du sol ne vous permet pas de remarquer quoi que ce soit, et le sommet des armoires remplies d'armes est aussi nu que la terre qui les supporte. Vous vous tournez vers Dinh, toujours aussi concentré dans ses recherches.

Si le mot {« vite »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, retranchez 1 au code apposé au terme, et rendez-vous au numéro obtenu.

Sinon, il est temps de procéder à un bilan de vos recherches, au **539**.

### **393**

La bataille d'la Drang arrive peu à peu à son terme. Le périmètre de la LZ X-Ray n'est plus qu'une étendue d'herbe carbonisée, parsemée de cratères.

L'Etat-Major prend alors la décision de retirer l'intégralité du 1<sup>er</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment.

Cette évacuation est réalisée par hélicoptères, entre 11h00 et 15h00. Vous restez toutefois sur place et constituez donc une exception au sein de votre Bataillon.

Le bilan de cet affrontement de trois jours, du 14/11/1965 au 16/11/1965, est à l'avantage des Américains. Les pertes vietnamiennes s'élèvent à plusieurs centaines, au regard des cadavres qui sont amoncelés sur le champ de bataille.

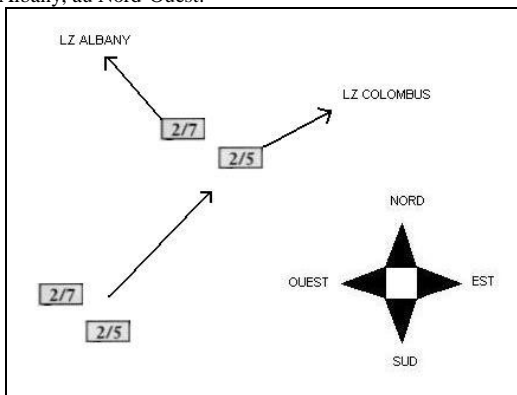
La mobilité a joué un rôle essentiel : Les hélicoptères US ont pleinement rempli leur mission de transport de troupe, rapatriement des blessés et acheminement des munitions et vivres.

Pour les troupes qui demeurent sur le terrain – dont vous – il faut maintenant rejoindre une des deux zones d'évacuation prévues, en direction du Nord-Est. En effet, il faut s'éloigner d'un bombardement lourd de B-52 prévu le lendemain sur le massif du Chu Pong. Le trajet se fera à pieds à partir du lendemain matin et devrait s'achever moins d'une heure après. En attendant, vous en êtes quitte pour une nouvelle nuit à la belle étoile.

Le soleil qui se lève en ce mercredi 17 Novembre 1965 est radieux.

Les deux Bataillons US se mettent en route en même temps et forment une imposante colonne. A mi-parcours, les deux unités se séparent, chacun suivant sa propre destination finale. Le 2<sup>ème</sup> Bataillon du 5<sup>ème</sup> Régiment se dirige vers une position d'artillerie au Nord-Est, la LZ Columbus, tandis que

le 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment cherche à atteindre une clairière nommée LZ Albany, au Nord-Ouest.



Allez-vous vous rattacher au 5<sup>ème</sup> Régiment (**608**) ou au 7<sup>ème</sup> Régiment (**557**) ?

**394**

Vous bondissez tel un félin vers un plant de hautes fougères. Là, vous vous aplatissez du mieux que vous pouvez, et ne bronchez plus, le regard à l'affût, vous assurant que personne n'a remarqué votre manège.

Continuez au **200**.

**395**

Vous ressassez dans votre esprit les différents éléments que vous possédez afin d'évaluer correctement la situation. Inconsciemment ou pas, le fait de savoir que vous avez affaire à - au moins - un bataillon NVA entier, *a fortiori* frais et dispo, vous dissuade d'entreprendre la moindre initiative. Dans la nuit noire, vous vous blottissez au plus profond de votre tanière faite d'herbes folles. Vous demeurez aussi inerte qu'une pierre, vous surprenant même à bloquer votre respiration, au passage un peu trop rapproché de groupes d'individus.

La nuit suit son cours au **134**.

Vous furetez encore sur plusieurs mètres avant de déboucher sur la base d'un arbre plus robuste que les autres. Il est nanti de nombreuses branches et constituerait assurément une très bonne position pour un sniper. Mais la forte pénombre, ajoutée au silence du tireur ennemi, vous complique la tâche.

Tout-à-coup, vous semblez deviner le mouvement d'une forme arrondie, perchée à une demi-dizaine de mètres en hauteur. Il vous faut prendre une décision :

- Vous ouvrez le feu sur cette cible potentielle (301).

- Vous renoncez à toute initiative sans certitude de résultat, et tournez les talons (112).

### 397

Vous vous empressez de dégoupiller votre explosif, patientez deux secondes, et, d'un léger mouvement en cloche, le lancez devant vous. Vous vous recroquevillez aussitôt après, les avant-bras protégeant votre crâne, tout en permettant à vos mains de boucher vos oreilles. Des bruits de pas approchent et... Boum ! L'explosion est sèche, comme un gros craquement. Le shrapnel a provoqué des dégâts sur un diamètre de dix mètres. Lorsque vous ôtez les bras de votre tête, c'est pour entendre des corps rebondir à même le sol, et voir la terre et les brindilles retomber devant vous. A l'épicentre, il ne reste plus qu'un trou fumant, ce qui vous permet d'en conclure que vous avez stoppé net l'avancée des éclaireurs hostiles. Gagnez 1 point <Succès>.

Ensuite, les armes automatiques de vos compatriotes placés derrière vous, prennent le relais. Au vu du nombre de balles amies et ennemies, qui sifflent au dessus de vous, la seule chose qu'il vous reste à faire, est de vous coucher, et vous fondre dans la végétation. Vous demeurez ainsi, silencieux et immobile, de longues minutes. Des flashes illuminent le champ de bataille de tous côtés, et, au bout d'un moment, la fumée des armes finit par former un véritable brouillard artificiel.

Fort heureusement, la bataille évolue dans le bon sens pour vous. L'ennemi, n'ayant pas pu décourager ni même localiser la plupart des positions défensives de votre section, abandonne peu à peu le terrain. Ouf...

Faites le bilan au 78.

### 398

Malgré vos efforts, les caisses en bois et autres armoires ne révèlent rien d'intéressant. De son côté, Dinh ne démérite pas non plus, mais est tout aussi bredouille.

Allez-vous l'encourager (84) ou le laisser se concentrer sur sa tâche (574) ?

Dinh et vous préparez vos deux explosifs, redoutant que le vacarme en perspective ne fasse écrouler le plafond.

Au moment opportun, vous poussez loin devant vos deux grenades et vous recroquevillez derrière une aspérité du sol. Dinh se colle à vous après s'être également déchargé de ses deux poids (rayez les grenades chinoises de votre feuille d'aventure). Une gigantesque explosion retentit et embrase toute la pièce.

Les quelques soldats ennemis survivants sont sonnés et ont à peine la force de s'abriter derrière les débris de la salle. Avant que la poussière ne soit retombée, vous bondissez hors du recoin obscur qui vous protégeait, prêt à l'action.

Allez au **548**.

#### 400

Le pilote du Skyraider semble avoir compris votre langage des gestes, car son mouvement tournoyant prend de l'ampleur. Au sommet d'une courbe, il plonge et accélère. L'appareil largue deux projectiles, puis remonte brusquement, son moteur étant au maximum de sa puissance. Les deux bombes en chute libre laissent derrière elles des traces blanches d'air condensé.

Une formidable explosion ébranle toute la montagne. Un lac de feu semble s'élever dans les airs. De votre position, vous en ressentez la chaleur sur votre visage, heureux de ne pas être en dessous...

Puis l'appareil allié devient un point qui disparaît à l'horizon.

Allez au **334**.

#### 401

Vous adressez la parole au prisonnier sur un ton très calme, presque complice. Transi de peur, il se rapproche instinctivement de vous, cherchant une protection devant les coups du Ranger Sud-vietnamien. Déboussolé par le contraste entre la brute et le doux Américain que vous incarnez, le captif est déboussolé et perd pied. Comme vous constituez son unique espoir de réconfort, il se confie à vous, et vous chuchote du bout des lèvres des informations cruciales ; Il appartient au 8<sup>ème</sup> Bataillon du 66<sup>ème</sup> Régiment NVA. Ce bataillon n'a pas participé à l'affrontement de X-Ray, et il est dans les parages. Rempportez 1 point <Succès> pour cette précieuse nouvelle, et écrivez sur votre feuille d'aventure le terme {« Régiment : 66 »}.

Les événements suivent leur cours au **537**.

Dinh vous suit à tâtons, tandis que vous vous engagez prudemment vers ce nouveau boyau orienté plein Nord. Il dessert une vaste salle, dont le plafond est renforcé par d'imposants madriers disposés en 'V' inversé. Des fils en cuivre courent sur les parois, connectés à une demi-douzaine d'ampoules fixées au plafond.

Un pupitre fait face à plusieurs rangées de bancs. Des cartes d'Etat-Major, des notes de service et des fanions Nord-vietnamiens tapissent les murs caverneux. Il s'agit vraisemblablement d'une espèce de salle de rassemblement, véritable carrefour du souterrain, car chaque mur que vous apercevez (Nord, Ouest et Est) est orné d'un boyau creusé à même la terre.

Un des sièges pivote, comme par magie, et fait apparaître un quadra asiatique à l'allure malingre. Le temps se fige l'espace d'une seconde interminable où personne ne réagit, cloué par la stupéfaction.

Dinh est le premier à redescendre sur terre. Il franchit les cinq mètres qui le séparent de son vis-à-vis, l'agrippe par le col et tente de le bâillonner. Vous suivez votre compagnon dans son élan tandis que le Nord-Vietnamien, s'est redressé et cherche à fuir, malgré Dinh toujours accroché à lui.

Si vous possédez le terme {« ciseaux »}, rajoutez 366 au code dont vous disposez, et rendez-vous au numéro résultant.

Si le terme {« kalach »} est sur votre feuille d'aventure, additionnez 1 au code apposé à ce dernier.

Si vous possédez l'expression {« kalach chargée »}, de la même manière, ajoutez 5 à votre code.

Si ce sont les termes {« grenade chinoise »} que vous détenez, ajoutez 150.

Dans tous les autres cas, rejoignez le **321**.

## 403

Au moment où vous tendez le cou, vous tombez nez à nez avec un Vietnamien. Vous pourriez effleurer son visage en tendant votre bras. Son expression, mélange de grimace et de stupeur, vous fait penser qu'il est encore plus surpris que vous. Dans un réflexe fulgurant, vous avez déjà pointé votre arme sur lui et l'abattez pratiquement à bout portant.

Gagnez 1 point <Succès>. Notez également que votre action vous a coûté 10 munitions. Puis filez au **510**.

Votre ardeur met du baume au cœur à vos deux compagnons d'armes. Jim, d'une voix faible, vous confie qu'il a eu tout le loisir d'observer les habitudes de vos gardiens. Sans l'aide d'une montre, il est capable de vous donner l'heure propice à votre tentative d'évasion. Quant à la 'porte de sortie' en elle-même, elle ne semble pas constituer un obstacle insurmontable ; Elle repose sur des pics de bambous enchevêtrés et solidement ancrés à la roche. Néanmoins, vous ne pensez pas qu'elle tiendra longtemps devant les assauts répétés de vos trois corps. Bien sûr, le fracas sera assourdissant, mais s'il n'y a personne dans les parages, le coup paraît jouable.

Votre cran, et votre relative fraîcheur vous confèrent une position de leader incontestable pour cette entreprise périlleuse. Dès lors, vous devez choisir votre ou vos partenaires qui vont vous accompagner pour mener à bien le plan que vous avez échafaudé.

Allez-vous opter pour Dinh (8), Jim (54), ou demander à vos deux congénères de s'associer à vous (333) ?

A aucun moment, vous ne songez à tenter l'aventure seul, considérant qu'une aide est indispensable pour votre odyssée hasardeuse.

## 405

Vous vous baissez pour en lire le descriptif. Impossible de mémoriser toute la masse d'informations données ici.

Allez-vous vous concentrer sur la ligne désignée « *Trung si* » (513) ou celle libellée « *Thien Ta* » (29) ?

## 406

Pourquoi s'être encombré d'un tel objet, alors que vous saviez pertinemment que la peinture était trop petite pour vous... Ces satanées bottes vous alourdissent, et - encore plus fâcheux - leur mouvement bringuebalant vient de provoquer un claquement sourd de trop. Un Nord-Vietnamien qui a deviné votre mouvement du coin de l'œil fait brusquement demi-tour, et vous remarque instantanément. Dans la demi-seconde qui suit, il hurle un appel au secours suraigu digne d'une diva. Ses comparses se saisissent de couteaux de cuisine et appellent à leur tour des fantassins Nord-vietnamiens en armes. C'en est fini de votre tentative d'évasion.

Allez tristement au 494.

Vous arpentez les sous-bois qui vous font davantage penser aux forêts des climats tempérés qu'à la jungle tropicale, laissant derrière vous le massif du Chu Pong. Epruvé par deux nuits très courtes, vous avez du mal à suivre le rythme de la marche.

Très vite, les événements vont se précipiter pour votre Bataillon, à commencer par un incident anodin : Deux guetteurs Nord-vietnamiens sont capturés par les hommes de pointe. Le chef de Bataillon, le Lieutenant-Colonel McDade va utiliser vingt minutes pour les interroger sur place, ce qui stoppe la marche. Ce laps de temps risque d'être profitable à l'ennemi...

Quand la marche reprend enfin, vous côtoyez la section de commandement, en tête de colonne, ainsi que tous les chefs de Compagnie. A 13h20, en ce mercredi 17 Novembre 1965, vous atteignez enfin la clairière LZ Albany, suivi par une file de soldats s'étalant sur 550 mètres.

A peine êtes-vous assis qu'un horrible chuintement se fait entendre, précédant une explosion au son mat, au beau milieu de la clairière. Puis deux autres. Et encore d'autres... en continu, sur un rythme régulier, tandis que le staccato des armes automatiques vient s'ajouter au bombardement des mortiers. Des mitrailleuses ennemies prennent pour cible non seulement votre zone déboisée mais également l'ensemble de la colonne qui n'a pas atteint encore la LZ.

Au niveau de la clairière, le commandant du Bataillon hurle de « fermer le cercle », comme à la lointaine époque des chariots attaqués par les Indiens, pendant que les opérateurs radio sont priés de demeurer au centre du périmètre.

Allez-vous rester aux côtés de ces derniers (218) ou rejoindre la périphérie du cercle (339) ?

## 408

Les deux individus conversent tranquillement avec des congénères qui se tiennent debout à leurs côtés. Une minute vient de passer lorsque des soldats font irruption par l'Ouest, ajoutant un niveau de difficulté supplémentaire à votre tentative de traversée.

Ensuite, ce sont des fantassins venant de l'Est qui viennent alimenter la foule déjà trop compacte à votre goût. Diablement actifs, ceux-ci procèdent à une deuxième inspection de la pièce. En se baissant, un des Nord-Vietnamiens a distingué deux masses sombres qui se détachent de la pénombre du sol. Il alerte ses compatriotes, et met par là-même fin à vos espérances ; Vous êtes repris !

Gagnez le 494.

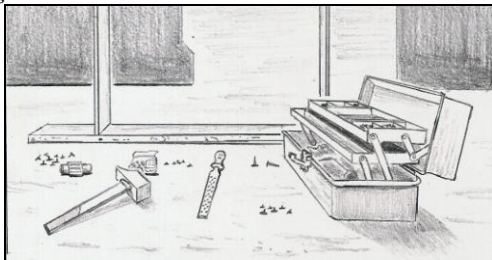


A peine êtes-vous plaqué au sol sous cet abri naturel qu'une déflagration proche fait trembler le sol à proximité de vous, suivie d'une autre, plus lointaine. Vous êtes au beau milieu d'un orage mortel, dont la foudre peut s'abattre sur vous chaque instant. Des branchages tournoient dans les airs, la caillasse et le shrapnel déchirent la végétation. Dans ce déchaînement de violence, vous êtes impuissant, et ne pouvez rien faire d'autre que protéger votre boîte crânienne à l'aide de vos avant-bras.

Allez au **391**.

#### 410

Vous atteignez le coin Sud-Ouest de la salle où règne un capharnaüm indescriptible. Les instruments d'une caisse à outil grande ouverte sont répandus pêle-mêle à même la terre. Des poignées de clous s'étalent, autour de trois planches grossièrement agencées. **Visiblement il s'agit d'une étagère en construction.**



Libre à vous de scruter en détail les objets qui représentent pour vous un intérêt. Convertissez en nombre les éléments en question, tels qu'ils sont écrits ci-dessus (*un élément correspond à un seul mot et non pas une expression*) (A=1, B=2, ..., Z=26), puis ajoutez 300. La valeur ainsi obtenue sera le numéro de paragraphe auquel il faudra vous rendre (*notez également que le mot en question sera présent dans la première phrase du paragraphe*).

Une fois vos investigations terminées, vous vous rendrez au **219**.

#### 411

Vous percevez des mouvements d'herbe haute sur votre gauche et votre droite. Des ombres rapides se glissent derrière des fourrés. Une rafale claque devant vous, soulevant des nuages de poussière. D'autres impacts heurtent le sol à proximité, comme si la mort jouait avec vous.

Vous êtes clairement pris pour cible. Seuls deux échappatoires sont possibles :

- Vous plaquer au sol et riposter (**186**)

- Fuir à grandes enjambées vers l'Est (143)

#### 412

Ceux qui sont encore valides sur votre périmètre se divisent en deux camps : Il y a les fatalistes, qui sont avachis ou nettoient leurs armes, et les nerveux, à l'affût, incapables de détacher leur regard des sous-bois environnants.

Soudain, vous êtes interpellé par des râles plus forts que les autres. Un groupe de soldats étendus se plaint, et l'un des individus vous fait signe de venir à lui. Puis, très vite, c'est tout le groupe qui, comme un seul homme, vous accapare pour étancher sa soif.

Allez-vous obtempérer (21), ou préférez-vous garder des réserves d'eau pour plus tard (625) ?

#### 413

C'est une bonne idée, car un tel engin aura un effet dévastateur, tout en ne dévoilant pas votre position exacte. Encore faut-il que vous ayez bien affaire à des ennemis. Mais vous prenez le risque, en considérant que vos compatriotes, s'ils étaient en groupe, se garderaient bien de se déplacer aussi bruyamment.

Vous dégoupillez discrètement votre explosif et le lancez vigoureusement dans la direction où vous avez entendu les derniers bruissements. Le « poc » de votre grenade entraîne aussitôt une recrudescence de mouvements, tout autour. Mais la grenade explose dans l'instant qui suit. La déflagration au son mat a provoqué un nuage de fumée grise... et des cris... vietnamiens. Auréolé d'un point <Succès> supplémentaire, vous avez fait mouche !

Les survivants Nord-vietnamiens, se sentant découverts, s'éloignent prestement de la zone exposée, en emportant avec eux leurs blessés.

Rejoignez le 72.

#### 414

Le nez dans l'herbe, vous trouvez refuge derrière un tronc imposant, rejoignant ainsi deux de vos équipiers, plaqués au sol, terrifiés, osant à peine lever les yeux vers le buisson qui leur fait face, à une quinzaine de mètres.

Allez-vous vous contenter d'observer (58), attaquer le fourré au M-16 (si vous avez des munitions) (140), ou projeter une grenade (385) (s'il vous en reste au moins une) ?

Vous énoncez posément votre nom, grade et unité d'appartenance. Vos paroles semblent accueillies avec soulagement, et plusieurs voix vous prient alors de les rejoindre. Vous trottez courbé en deux dans la direction de vos interlocuteurs, tout heureux de retrouver des compagnons d'armes de l'*Air Cav*. « Tu peux te vanter d'avoir de la chance », vous annonce l'un d'eux, « un message radio du Capitaine nous a averti de nous attendre à réceptionner un de nos gars, parti en reconnaissance chez l'ennemi ». Vous apprenez que le Capitaine a lui-même été prévenu par un soldat de sa Compagnie. Il s'agit sans aucun doute de votre coéquipier de l'après-midi qui vous a vu quitter votre poste dans la nuit. Vous lui devez une fière chandelle pour avoir ainsi pensé à vous. Quant au Capitaine, il ne voit en votre action qu'un acte de folie, qui met en danger vous-même et surtout l'ensemble de sa Compagnie. Furibond, il prétend vous réserver une sanction exemplaire dès la fin de la bataille.

Penaud, vous regagnez votre position de combat quittée il y a une demi-heure (195).

## 416

Il est préférable de ne pas tenter de mouvements de gymnastique, à l'intérieur d'un placard étroit, et devant un danger si proche.

C'est donc tout naturellement, que vous vous contentez - pour le moment - de serrer dans votre main droite, votre trouvaile. Vous patientez jusqu'à ce que les Nord-Vietnamiens aient terminé leurs occupations et soient repassés devant vous, sur le chemin du retour.

L'ennemi parti, vous intégrez posément cette paire de bottes à votre équipement. Inscrivez {« bottes : 376 »} sur votre feuille d'aventure.

Puis, dirigez-vous vers le 384.

## 417

Si le mot {« diversion »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au nombre à côté du terme en question.

Sinon, c'est au 529 qu'il faut aller.

## 418

Votre équipement ralentit vos mouvements, et par là-même, l'ensemble du groupe.

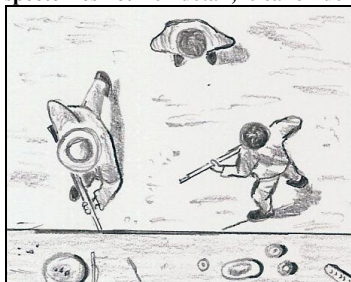
Une mitrailleuse ennemie vous prend pour cible, lors d'un sprint d'une quinzaine de mètres à découvert. Les deux hommes juste devant vous sont balayés comme de vulgaires fétus de paille, et restent sur le carreau, inertes. Une vision d'horreur vous envahit, mais il ne faut pas vous laisser appesantir par vos émotions, sans quoi la prochaine rafale sera pour vous. La mort dans

l'âme, vous consacrez toute votre énergie aux trois dernières enjambées qui vous séparent du prochain abri.

Déduisez votre compteur {« hommes »} de 2, et allez tristement au **460**.

#### 419

Emoussé par tant d'épreuves, vous donnez une bourrade involontaire de votre épaule contre un barreau de table. Il en résulte un soubresaut du mobilier sur toute sa longueur. Plusieurs Nord-Vietnamiens se regardent avec des yeux ronds puis tournent la tête vers ce bruit inhabituel, **avant d'inspecter les lieux en détail, le canon de leurs armes en avant.**



Dinh et vous êtes découverts dans l'instant qui suit. Les mains en l'air, vous vous extirpez de votre cachette précaire.

Allez au **494**.

#### 420

Au cas où le mot {« double »} orne votre feuille d'aventure, utilisez-le en ajoutant 19 au code correspondant et en vous rendant au numéro résultant.

Sinon, rendez-vous au **7**.

#### 421

Cet homme qui court à toutes jambes est parvenu à s'infiltrer à l'intérieur de votre périmètre de défense. C'est un heureux hasard que vous l'ayez aperçu du coin de l'œil, avant qu'il ne commette des ravages parmi les blessés répartis au cœur du dispositif. Vous tirez par rafales courtes, et le touchez dans le dos. Il s'affaisse, coupé dans son élan, et reste étendu sur le ventre, définitivement. Déduisez 10 munitions et remportez 1 point <Succès> pour cette action efficace.

Continuez au **83**.

Vous passez en trombe. Les lits défilent jusqu'à ce que vous atteigniez le boyau du fond.



Vous empruntez le conduit sans hésiter, suivi de près par vos deux compagnons. Il était temps de s'éclipser car, derrière vous, vous entendez distinctement quelqu'un franchir le boyau perpendiculaire au dortoir. Sans aucun doute un ou plusieurs soldats Nord-vietnamiens.

Pas le temps de souffler ! Vous venez de faire irruption dans une vaste armurerie. Un nouveau conduit vous fait face à l'autre bout. Et c'est justement de là que de nouveaux bruits de pas se font entendre. L'ennemi est partout. Seules deux options sont possibles :

- Se préparer à affronter le - ou les - nouveau(x) venu(s) (254)
- Tenter de se cacher (73)

## 423

D'un geste de la main vous désignez à votre acolyte la direction à prendre.

Vous vous rapprochez alors d'un groupe se déplaçant lestement, et sans la moindre discrétion. Ce comportement, plutôt celui d'un chasseur que d'une proie, est propre aux escouades Nord-Vietnamiennes qui quadrillent les lieux. Vous vous positionnez de telle sorte que leur trajectoire devienne perpendiculaire à la vôtre.

Mais, la situation se dégrade rapidement, lorsque Barney ne peut pas réprimer un léger toussotement. Alors le temps se fige. Le groupe s'est arrêté subitement, occasionnant un doublement de votre fréquence cardiaque, dont l'écho fait vibrer vos tympanes. Vous vous surprenez à bloquer votre respiration, de crainte de trahir votre position. De grosses gouttes de sueurs perlent sur le front de Barney, qui vous regarde les lèvres tremblotantes, à la fois désolé et terrorisé.

L'affrontement est désormais inévitable. Il vous faut la plus grande des concentrations pour percevoir un frottement qui trahisse la position de vos antagonistes. Celui qui apercevra son vis-à-vis le premier prendra un avantage décisif. Un bruissement lié à un geste brusque attire votre attention.

Quelques secondes plus tard, une grenade explose à une dizaine de mètres. C'était le lanceur que vous avez entendu, ce qui vous permet de vous focaliser sur une direction. Puis, se détachant du ciel faiblement éclairé par la lune, une masse d'herbe qui frétille vous donne la position exacte de l'un des Nord-Vietnamiens.

Allez-vous utiliser à son encontre une grenade (si vous en possédez une) (509) ou votre M-16 (s'il vous reste des munitions) (607) ?

Si vous ne possédez plus de munition ou si vous préférez attendre encore avant d'intervenir, allez au 27.

#### 424

C'est le moment de tenter une action offensive. A ce sujet, l'un de vos compagnons a remarqué la présence d'un observateur Nord-vietnamien, perché dans un arbre. Vous décidez donc de vous diriger vers cette cible *a priori* facile, et peu éloignée de votre position.

Vous sortez lentement de votre abri mais, à peine avez vous parcouru courbé une dizaine de mètres, que plusieurs détonations sèches résonnent. On vous attendait ! Le soldat qui vous précédait s'écroule dans un cri aigu. Vous vous couchez par réflexe, et vous vous rapprochez en rampant de votre infortuné camarade. Il est touché en haut de la cuisse et ne peut plus se mouvoir seul.

Toutefois votre préoccupation première est l'ennemi, dont les balles font gicler la terre près de vous. Caché par l'herbe haute salvatrice, vous relevez juste assez la tête pour discerner des lueurs clignotantes au niveau du sol, à la base d'un arbre. Il vous a également semblé apercevoir un éclair bref à mi-hauteur de l'arbre en question.

Allez-vous faire feu au milieu du tronc (79), ou bien faites vous converger votre feu vers sa base (598) ?

Si vous n'avez plus de munitions, considérez-vous comme mort, parce que vous ne pouvez pas vous défendre dans cette situation extrêmement périlleuse.

Pendant que vous fouillez une armoire remplie de tee-shirts et de sous-vêtements en tous genres, Dinh s'est dirigé vers une armoire contenant des dizaines d'uniformes en coton vert-foncé. Vous recherchez activement un objet qui pourrait vous être utile, tout en surveillant du coin de l'œil les agissements de Dinh. Celui-ci semble contempler calmement les uniformes les uns après les autres, comme s'il faisait ses emplettes dans un magasin... Vous vous apprêtez à le réprimander, lorsqu'un sourire illumine son visage. Il vous regarde béatement, tenant dans ses bras tendus un uniforme d'officier. Les insignes sur le col, la boucle de ceinture en aluminium ornée de l'étoile rouge ; Rien ne manque.

Si cette tenue est inadaptée à votre carrure, elle conviendra parfaitement à Dinh, qui s'en saisit. Pris par le temps, il se contente pour le moment de l'emporter avec lui. Inscrivez {« uniforme : 284 »} sur votre feuille d'aventure.

Continuez vite au **270**.

## 426

Une rafale bien ajustée vous permet de faire tomber votre agresseur. Déduisez 10 munitions de votre équipement. Pendant ce temps, votre compagnon a eu le temps de repérer un tireur distant Nord-vietnamien qui vous a pris pour cible. Il vous le désigne du doigt... avant de s'effondrer avec un violent mouvement de recul, une balle dans la tête.

Si vous n'avez plus de balles, vous êtes mort : votre aventure s'arrête là, et ce qui suit ne vous concerne pas...

Horriifié, vous reprenez vos esprits le plus vite possible avant de réagir brutalement et de vider un chargeur entier sur votre adversaire (soustrayez cette fois 20 cartouches de votre équipement). Ce dernier s'affaisse dans un nuage de poussière. Maintenant, il vous faut adopter profil bas, parce que les Nord-Vietnamiens progressent tout autour de vous. Ils n'ont pas encore concentré leur attention sur vous mais cela ne serait tarder car vous êtes littéralement submergé par une marée humaine hostile.

Allez au **381**.

## 427

Devant les balles qui se rapprochent de vous en miaulant, vous décidez de décamper au plus vite ! Affaibli par vos précédentes tribulations, vous manquez de réflexe et de vivacité. Peu de temps après vous être redressé, vous vous faites cueillir par une rafale ennemie parfaitement ajustée.

Vous vous écroulez... pour le compte. Votre aventure est terminée.

Etrange... tout de suite après l'entrée, votre regard s'arrête sur une espèce de rideau en lin, cloué à même la paroi. Cette 'tapisserie' n'est pas spécialement esthétique, et vous pressentez que son but n'est pas purement décoratif.

Notez {« rideau : 512 »} sur votre feuille d'aventure, et continuez au **370**.

## 429

Vous dégoupillez l'engin et le projetez au loin, d'un habile mouvement de balancier. L'explosion sèche ne tarde pas à ébranler la nuit vietnamienne, aussitôt suivie d'un juron obscène... en américain. Puis le cri se prolonge en une longue plainte de douleur qui se perd dans la nuit, avant de se taire pour toujours. Ce n'est qu'une trentaine de secondes plus tard que des dizaines de bruits de pas rapides se font entendre dans le secteur. Cette fois, ce sont des conversations en vietnamien qui animent la brousse. Enfin, tout ce petit monde s'éloigne, sans avoir deviné votre présence.

Bref, vous l'avez compris : Vous venez de commettre une bévée monumentale. Ceci vous coûte immédiatement 2 points <Succès>, à retrancher de votre total.

La suite se déroule au **382**.

## 430

Votre montre indique désormais 16h30, égrainant les minutes dans l'angoisse. A ce moment, c'est alors au tour du deuxième de vos voisins, étendu à côté du premier, de vous réclamer une gorgée d'eau.

Allez-vous accepter (**158**) ou refuser (**373**) ?

## 431

Au comble de la tension qui règne, l'un des cuisiniers vietnamiens fait soudainement demi-tour. L'air endormi, il se dirige vers la table centrale, un couteau et un chiffon à la main, et se retrouve quasiment face à vous. Miraculeusement, cette fois-ci, la semi-pénombre vous soustrait à son regard, mais n'aurez pas toujours cette chance.

Vous pouvez vous hâter de rejoindre le coin Sud-Ouest de la pièce (**132**), ou bien demeurer - pour le moment - aussi inerte qu'une statue (**91**).



C'est sans doute ce qu'il y avait de mieux à faire : Se faire oublier. Votre visage est maculé du sang du compagnon sur lequel vous avez trébuché, tandis que votre uniforme lacéré par l'impact que vous avez reçu au bras plaide aussi en votre faveur.

Mais votre cauchemar ne fait que commencer ; La demi-douzaine de combattants ennemis se dispose en éventail... et considère les cadavres vous entourant comme de vulgaires sacs de sable protecteurs ! Un jeune soldat armé d'une puissante mitrailleuse a d'ailleurs jeté son dévolu sur vous. Le bipied de son arme vient se planter sur votre abdomen. L'adrénaline jaillit tellement fort dans vos veines que vous ne ressentez aucune douleur physique. Si votre adversaire ne remarque pas que vous tremblez de tous vos membres, c'est parce qu'il tremble tout autant...\*

Le jeune homme tire nerveusement plusieurs rafales en face de lui. Les minutes passent, aussi terrifiantes les unes que les autres, au cours desquelles vous entendez tour à tour les grenades et les balles 'amies' qui répliquent et claquent autour de vous. Quel désespoir ! Votre vie ne tient plus qu'à un fil.

Allez vous essayer de dégoupiller une grenade (376), vous lever subitement, toujours dans le but de vous débarrasser de votre jeune associé involontaire (277), ou vous contenter d'une prière dans votre tête et laisser le destin décider de votre sort (94) ?

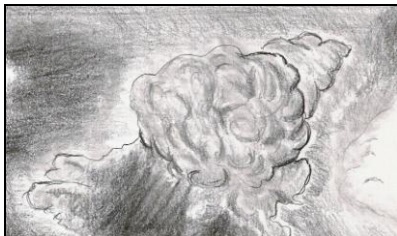
*\* Cette scène s'est réellement produite lors de la bataille de LZ Albany et a été narrée par son acteur principal, le soldat américain Jack P. Smith lors d'une conférence à Crystal City (Virginie), le 8 Novembre 2003. (Jack P. Smith est décédé d'un cancer le 7 Avril 2004 probablement des suites d'une trop longue exposition à l'agent orange, défoliant à base de dioxine).*

Dire que les cibles ne manquent pas est un doux euphémisme. Vous considérez plutôt que tout ce qui bouge s'assimile à un ennemi.

Allez-vous vous attaquer à cet assaillant, esseulé, qui court droit devant lui, à quelques mètres de vous, mais pas dans votre direction (18) ?

Ou à ce petit groupe d'ennemis qui se rue à l'assaut, à une quinzaine de mètres de votre position (163) ?

« Bouuuuum ! ». Une explosion prodigieuse pulvérise le cœur du souterrain !



Malgré la distance, l'onde de choc manque de vous faire trébucher et fait bourdonner vos oreilles. Plusieurs secondes après l'impact, le sol tremble encore, tandis que des gravats pleuvent de toutes parts, au point que vous en venez à craindre que le boyau s'effondre sur vous.

Le choix de piéger l'armurerie était le bon. La dynamite a entraîné une succession d'explosions secondaires qui ont décuplé l'effet dévastateur de votre bombe.

Un épais nuage de fumée apparaît maintenant à l'extrémité Est de votre conduit, chargé de fines particules de poussières. Dans cette atmosphère oppressante, vous reprenez vos esprits, et vous abritez à l'intérieur d'un des quelques renforcements du tunnel.

Des échos de multiples appels au secours en vietnamien parviennent à vos oreilles, tandis que devant vous, vers l'Ouest, le large morceau d'étoffe se soulève, et dévoile un passage latéral d'où sort une nuée d'infirmiers vêtus de blanc. Puis des cris fusent depuis ce passage, et des brancardiers sortent à leur tour, suivis de soldats. Tout va très vite. Tout ce petit monde aux abois passe hâtivement devant vous sans vous apercevoir. Mais d'autres silhouettes affolées semblent également se rapprocher, venant cette fois de la sortie extérieure, plus loin à l'Ouest.

Deux options s'imposent à vous :

- Vous attendez que la voie soit libre (190).
- Vous pénétrez dans ce passage latéral, protégé par l'étoffe, à quelques mètres à gauche, et encore inconnu pour vous (483).

#### 435

Vous avez beau vous cramponner à votre arme et déverser tous les feux de l'enfer à l'encontre de vos adversaires, ils sont bien plus nombreux, et possèdent une puissance de feu largement supérieure à la vôtre. De plus, vous ignorez leurs positions précises, tandis qu'eux, n'ont que vous en ligne de mire.

Vous ne tardez pas à tomber sous leurs balles. Paix à votre âme.

### 436

Acquiesçant d'un signe de tête, Dinh s'affaire sur la table où s'entassent des piles de chemises civiles sombres, brassant de bon cœur les différents accoutrements. Mais, même à deux, malgré vos efforts répétés, vos recherches ne sont pas couronnées de succès. Vous ne décelez rien... si ce n'est des mouchoirs et autres morceaux d'étoffe.

Gagnez le **270**.

### 437

Les explosions retentissent à une trentaine de mètres de votre position, faisant trembler le sol sous vos mains. Au même instant, le souffle vous provoque un mouvement de recul, suivi d'une pluie de gravats, à l'origine d'un nuage de poussière.

Relevez-vous et poursuivez au **120**.

### 438

Votre M-16 crépite, projetant une dizaine de projectiles (n'oubliez pas d'ôter 10 de vos réserves de munitions). Dépourvu de balles traçantes, vous n'avez aucune idée de l'endroit où ont pu aller se loger vos balles et les probabilités que vous ayez atteint le sniper ennemi sont infimes.

Allez au **195**.

### 439

Le Nord-Vietnamien se débattant comme un beau diable, il faut calmer ses ardeurs au plus vite, avant qu'il n'alerte ses congénères. En fouillant vos poches à la va-vite vous tombez sur votre paire de ciseaux. Sans réfléchir davantage, vous les brandissez et serrez une des lames au plus près de la gorge de votre adversaire. Sa peau rubescente, et la peur qui emplit son regard lui font cesser sur le champ toute agressivité.

Allez au **354**.

### 440

Deux soldats sont assis sur le banc que vous longez, sur votre droite. Ils sont tournés vers l'extérieur de la table, mais vous n'avez d'autre choix que de ramper à quelques décimètres de leurs postérieurs.

Allez-vous essayer de passer malgré tout, mesurant le moindre de vos gestes (**234**), ou préférez-vous patienter que ces messieurs daignent se lever et changer de place (**408**) ?

Les explosions s'estompent, signe que l'attaque vietnamienne perd de son intensité.

Restez-vous statique (233) ou décidez-vous de ramper plus à l'écart des affrontements, à l'abri d'un fourré plus épais que le buisson qui vous protège actuellement (394) ?

## 442

Vous vous aplatissez sous un lit pendant que Dinh se rue dans la première armoire venue. L'instant d'après, les Nord-Vietnamiens investissent la pièce, en nombre. Une bonne partie s'affaire autour de leurs lits respectifs. Jusque là, personne ne vous remarque. Mais, certains soldats ont continué tout droit, afin d'effectuer une ronde le long des différentes cellules.

D'où vous êtes, vous ne tardez pas à entendre résonner des cris discontinus, exprimant surprise et colère. Aussitôt, toute la pièce se met en branle, telle une fourmilière dérangée par un coup de pied, tandis que le trille d'une cloche se répandant dans tout le souterrain déclenche une fouille frénétique, baïonnette au canon ! Le dortoir est d'ailleurs l'une des premières pièces passées au peigne fin.

Dinh est découvert le premier. Sous le lit à quelques mètres de lui, vous ne tenez guère plus longtemps.

Dirigez-vous vers le 494, la peur au ventre.

## 443

Après une attente interminable dans la noirceur de la nuit, l'aube se lève peu à peu. Vos chances de survie augmentent proportionnellement à la montée du soleil. Il y a quelques heures, des renforts américains ont pu être acheminés par hélicoptères vers LZ Albany. Dans la matinée, des troupes US fraîches occupent progressivement le terrain. Les Nord-Vietnamiens s'étant retirés, les fantassins américains sont épargnés pas le feu ennemi, mais n'en effectuent pas moins une lourde tâche : Rapatrier les corps sans vie de leurs frères d'armes.

Enfin, Barney et vous êtes recueillis en relative bonne santé. On vous notifie que vous faites partie des rares survivants de la colonne qui a été embusquée.

Puis, votre route se sépare de celle de Barney, au gré des déplacements de LZ en LZ, et des différents examens de santé pratiqués sur vous. Auparavant, vous vous étiez promis de vous retrouver à votre camp de base, à An Khe.

Procédez au dénouement de votre aventure, au 76.

L'ennemi est à une quinzaine de mètres tout au plus. Sans attendre, vous tirez plusieurs rafales frénétiquement dans sa direction (déduisez de votre équipement un chargeur entier de 20 munitions). Les buissons qui vous font face tremblent de toutes leurs feuilles tandis que vous percevez le bruit mat de corps s'écrasant sur le sol, puis des geignements, des bruissements dans les fourrés, des cris en vietnamien et des silhouettes qui fuient. Vous venez de repousser une formation ennemie, et par là-même de remporter 1 point <Succès>.

Ensuite, les coups de feu semblent s'amenuiser de part et d'autre. Les affrontements se résument dès lors à des jets de grenade, leurs explosions dévastatrices semblant tenir à distance les différents protagonistes.

Enfin survient l'accalmie, qui vous permet de dresser un bilan de la situation.

Continuez au **118**.

#### 445

Vous êtes très vite rejoint par des officiers Nord-vietnamiens, qui vous tiennent immédiatement pour responsable de la tragique explosion qui vient d'ébranler le souterrain, et des dizaines de victimes qui en résultent.

Vous êtes maintenu dans une cellule d'isolement pour la nuit à venir. Le lendemain, sans la moindre espèce de procès, vous êtes brutalement exécuté d'une balle dans la nuque, pour 'attentat terroriste contre l'Armée du Peuple'.

Inutile de vous rappeler que vous perdez de ce fait l'ensemble de vos points <Succès>.

#### 446

Ce comportement ne vous honore pas. Ne souhaitant prendre aucun risque, vous privilégiez votre propre santé aux dépens de l'esprit de corps sensé animer votre groupe. Vous perdez de ce fait 1 point <Succès>.

Quelques balles miaulent au dessus de vous, mais il n'y a pas de quoi déborder votre Compagnie. En face de vous, le servant du M-79, blessé, vous dévisage d'un regard désapprouvateur.

La suite des événements se passe au **581**.

Etant le mieux placé pour rattraper le fuyard, Dinh poursuit le Nord-Vietnamien, qui parvient à franchir le boyau de sortie. Dans la pièce suivante, la salle d'instruction, votre compagnon Sud-vietnamien plaque au sol son adversaire d'un magistral plongeon. A nouveau capturé, ce dernier hurle de tout son saoul, avant que vous ne parveniez à hauteur de Dinh et ne bâillonnez le Capitaine rétif. Mais il est trop tard.

La pièce ne tarde pas à être investie par une vingtaine de fantassins remontés. Un autre officier NVA arrive sur les lieux, invective vos gardiens qui ont fait preuve de négligence, mais, surtout, se défoule verbalement sur vous avec une grimace menaçante. Vous ne regrettez pas de ne pas saisir un traître mot des copieuses insultes dont il vous gratifie.

On vous raccompagne ensuite *manu militari* dans une cellule exigüe et insalubre, que vous occuperez seul cette fois.

Dirigez-vous vers le **90**.

#### 448

Comprenant la situation, Dinh se déplace lestement, vers un recoin à l'ombre d'un placard massif. De votre côté, vous vous élancez derrière plusieurs piles de caisses imposantes. Jim, fatigué et amoindri, est beaucoup moins inspiré. Il hésite ... avant de choisir une cachette totalement inadaptée à la situation, qui laisse dépasser son dos. Vous vous apprêtez à lui signaler lorsque les Nord-Vietnamiens font irruption dans la salle.

La suite est malheureusement prévisible...

Les soldats débusquent Jim. Fous de rage, ils passent la salle au peigne fin et mettent à jour votre planque ainsi que celle de Dinh. Vous êtes ensuite tous trois reconduits vers le couloir des cellules, sans ménagement.

Votre garde sera doublée. Inversement, vos rations alimentaires seront divisées par deux, et chacun d'entre vous est placé en isolement dans un cachot étroit, au sol imbibé d'urine et d'excréments.

Allez au **90**.

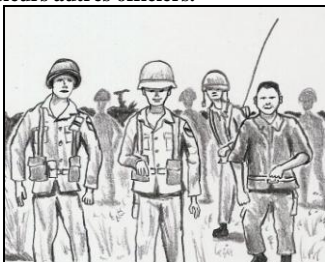
#### 449

La situation est mal choisie pour faire de l'humour, d'autant que vos interlocuteurs ne saisissent pas un traître mot de votre petit numéro. Vous ravalez votre air égrillard lorsque vous récoltez en retour une gifle vigoureuse. Simultanément une dizaine d'hommes armés vous entourent. On vous colle même un pistolet Makarov sur la tempe.

Dirigez-vous vers le **494**.

Vous êtes rapidement entouré par de multiples compagnons d'armes. Vu votre état délabré, on fait appeler un infirmier pour vous.

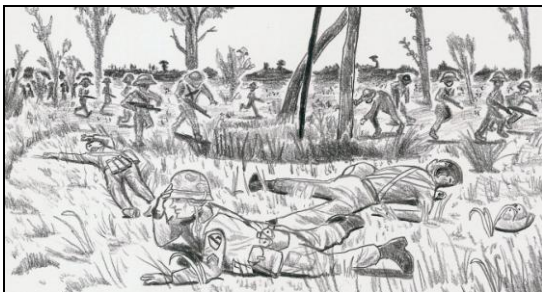
Nous sommes le mardi 16 Novembre. Le chef de Bataillon en personne, **le Lieutenant-Colonel Harold G. Moore**, vient vous trouver, flanqué de plusieurs autres officiers.



Après avoir fait le récit de vos aventures devant un auditoire conquis, on vous laisse vous reposer quelques instants. Vous êtes ensuite expédié dans le premier hélicoptère venu, à destination du camp de base à An Khe. Inscrivez le mot {«exploit : 400 »} sur votre feuille d'aventure. Vous vous êtes brillamment évadé d'un cachot Nord-vietnamien en détruisant dans le même temps la majeure partie des infrastructures du camp enterré qui vous retenait. Puis vous êtes parvenu à réintégrer indemne vos lignes. Cette odyssee surréaliste vous rapporte 10 points <Succès>.

Si le mot {"diversion"} est sur votre feuille d'aventure, ajoutez 24 au numéro apposé et rejoignez la valeur ainsi obtenue.

Sinon, terminez votre aventure au **23**.



Seule une idée lumineuse pourrait vous sortir de ce mauvais pas. A vous de trouver. Vous devez utiliser un objet ou une chose à proximité immédiate.

Le mot commence par 'C' et contient sept lettres. C'est également le deuxième mot de votre futur paragraphe. Pour atteindre ce dernier, il vous suffit d'additionner les différentes lettres du terme en question, suivant le principe : A = 1, B = 2, ..., Z = 26. Puis, multipliez ensuite le tout par 3.

Si vous êtes en manque d'inspiration, considérez-vous comme mort, parce que les Vietnamiens ne tarderont pas à vous découvrir.

**452**

Qu'allez-vous faire de votre dernière trouvaille ?

- Vous accrochez les bottes à votre harnachement (159).

- Vous vous contentez - pour le moment - de les tenir en main (416).

**453**

Dans un premier temps, on vous décerne la '*Purple Heart*', médaille valorisant une blessure acquise au combat. En outre, la bravoure dont vous avez fait preuve pour effectuer votre devoir en dépit de votre handicap physique vous rapporte 1 nouveau point <Succès>. Et ce n'est qu'un début en termes de récompenses !

Voyez la suite au 217.

**454**



**Vous vous faufilez dans un placard spacieux.** Dinh vous suit en toute hâte, et c'est lui qui referme la porte rapidement derrière vous.

Les bruits de pas approchent...

Allez-vous vous retourner, vous positionnant ainsi le dos tourné à l'interstice de lumière (552), ou vous adosser au fond du placard (324) ?



Le 'Skyraider' est un appareil d'attaque au sol doté d'un moteur à hélice. Il est lent mais d'une redoutable précision. Et sa puissance de feu n'a rien à envier aux appareils à réaction. Votre interlocuteur (« Dash one ») vous avise qu'il vient de passer à la verticale du fumigène. Vous pensez le reconnaître, haut perché dans le ciel, alors qu'il s'apprête à larguer ses bombes lors d'un deuxième passage.

Allez vous lui demander de prendre pour cible la fumée du précédent bombardement (583) ou de trouver un nouvel objectif plus au Nord (116) ?

## 456

Avec la foulée rapide d'un sprinter, vous regagnez la position que vous aviez quittée l'instant d'avant, une quarantaine de mètres plus à l'Est de la piste. Aucune explosion ne vous barre la route, aucune balle ne vous effleure. Toutefois, ne pensez-vous pas que les compagnons que vous laissez derrière vous auraient eu besoin de bras pour les aider à déménager à la hâte les blessés ? Qu'à cela ne tienne ; Vous êtes sain et sauf.

Se passant de votre soutien, les hommes transportant les blessés vous suivent tant bien que mal, dans la sueur et les larmes, et avec une longueur de retard... Votre comportement ne vous honore pas et vous fait perdre 1 point <Succès>.

Une fois tout le monde réuni - les blessés, les rescapés et les hommes restés en queue de colonne - allez au 292.

## 457

Sous l'effet de l'atmosphère moite du souterrain, le papier commence à s'effriter entre vos doigts. Vous parcourez du regard les différents feuillets, sans qu'aucun schéma ou terme technique ne retienne votre attention. Vous les tendez alors à Dinh pour que ce dernier explicite le contenu exact des documents. Il s'agit d'une ancienne comptabilité utilisée pour l'intendance du camp enterré. Les vivres et armes utilisés sont modélisés sous forme de tableaux, et l'inventaire correspond à celui d'un bataillon. Mais ces données sont somme toute classiques, et ne font pas avancer votre quête.

Gagnez le 182.

## 458

Un assaut frontal, à deux contre vingt, est quasiment suicidaire, mais vous n'avez pas le choix. Cependant, s'il y a une chance - même dérisoire - vous devez la saisir.

- Si vous possédez des grenades chinoises, ajoutez 200 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro obtenu.

- Si vous possédez une Kalachnikov (« kalach chargée »), procédez de même, en **retranchant** 4 à votre code.

- Si vous possédez ni l'un ni l'autre, vous êtes donc muni d'une paire de ciseaux, ce qui vous amène au **346**.

#### 459

Avec d'infinies précautions, vous longez la végétation sans faire le moindre bruit. Votre intuition était la bonne car, à quelques dizaines de mètres, comme c'est souvent le cas, un deuxième sniper est en couverture, également juché sur un arbre. Muni d'un émetteur radio qui grésille, il agit beaucoup moins discrètement que le premier, censé l'avertir d'un danger. Saisissant que vous êtes face à un dispositif d'alerte, vous progressez en vous faisant tout petit.

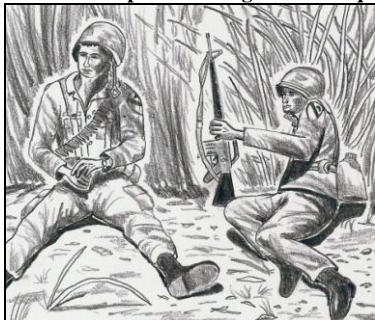
Peu à peu, les hauts arbres laissent place à une brousse parsemée d'arbrisseaux. Après avoir cheminé lentement mais sûrement, à environ mi-parcours, vous distinguez nettement les collines environnantes à travers la végétation éparsée, et plus particulièrement les contreforts du massif du Chu Pong, qui se dressent sur votre droite.

Tout à coup, se profile devant vous une masse compacte d'hommes, conversant et fumant, dans une ambiance détendue. Leurs casques coloniaux garnis de branchages ne laissent planer aucun doute quant à leur origine Nord-vietnamienne. Etant donné qu'ils sont éloignés de vous, et parfaitement décontractés, vous avez largement le temps de les contourner.

Allez-vous passer par la droite (**518**) ou la gauche (**264**) ?

#### 460

**Le petit groupe que vous constituez reprend son souffle, plus ou moins bien caché par le feuillage du taillis qui vous surplombe.**



Cette pause se doit d'être brève.

Souhaitez-vous prendre une gorgée d'eau (s'il vous en reste) avant de repartir (**201**) ou pas (**306**) ?

Vous projetez votre grenade au beau milieu du rassemblement Nord-vietnamien. Dans l'instant qui suit, vous vous bouchez les oreilles et vous protégez la tête de vos coudes. Deux soldats ennemis sont happés par l'explosion sèche, tandis que les autres sursautent. Pris de court, Dinh s'apprête également à lancer sa propre grenade. Mais les fantassins présents sont désormais sur le qui-vive et le plus proche vous a aperçu. Ne désirant prendre aucun risque, il vous crible de balles sans que vous ne puissiez réagir.

Vous ne connaîtrez jamais la suite des événements, puisque votre aventure vient de prendre fin.

## 462

Votre méthode de fouille est bien huilée : Vous ouvrez les caisses, en passez le contenu à Dinh, qui l'examine en détails. Jusqu'à présent, votre compagnon n'identifie rien d'autre que des pièces détachées de grenades d'origine chinoise.

Cependant, au fur et à mesure qu'un des récipients se vide, il apparaît que le contenu s'étage sur plusieurs niveaux. Vous poussez donc vos recherches plus loin en ôtant des lamelles de contreplaqué, révélant des grenades neuves en parfait état de marche. Elles sont de type '*potato masher*' (elles s'apparentent à des presse-purée).



Afin de ne pas trop vous surcharger, Dinh et vous prenez chacun seulement deux explosifs.

Inscrivez un compteur {«grenade chinoise»} sur votre feuille d'aventure, que vous aurez pris soin d'initialiser à 2. Ecrivez également la valeur 57, qui vous sera demandée en cas d'utilisation de cette nouvelle arme.

Vous quittez la pièce avec un sourire de satisfaction, ce qui vous mène au 402.

Il n'y a plus une seconde à perdre, l'alerte va être donnée incessamment sous peu. Vous traversez en trombe la salle d'instruction, puis la pièce du poste radio, à l'Ouest. En continuant votre course en direction du Sud, vous revenez au niveau de la salle de rassemblement. Là, vous entendez le brouhaha d'une foule qui s'agite et qui ne va pas tarder à rappliquer, venant du côté Est. A l'Ouest, des échos lointains se font également entendre.

A ce moment de l'aventure, il vous faut prendre un tournant décisif. Vous pouvez décider d'utiliser tous les indices que vous avez collectionnés. Pour ce faire, additionnez tous les indices **impairs**, (de type indice1, indice3, ...) et rendez-vous au nombre ainsi obtenu.

Sinon, étant donné que la découverte de votre évasion par les Nord-Vietnamiens est imminente, il vous faut tenter le tout pour le tout, maintenant. Vous franchissez alors l'ouverture Ouest au **41**.

#### 464

Parmi le groupe que vous avez intégré, aucun autre incident n'est à déplorer d'ici la tombée de la nuit. Malgré cela, la tension reste palpable. La nuit noire est ponctuée de cris lointains et cauchemardesques, suivis de brefs échanges de coups de feu qui claquent. Vos compagnons survivants, au centre de la colonne, isolés, sont l'objet d'une véritable chasse à l'homme, et cette situation insoutenable vous empêche de fermer l'œil de la nuit. Des bruits d'hélicoptères se font également entendre à l'extrême Ouest de votre position, mais votre groupe est dépourvu de postes radio, et est plongé dans une ignorance angoissante.

L'aube d'un nouveau jour se lève, dans un silence lourd de signification. Dans la nuit du 17 au 18 Novembre 1965, la clairière de LZ Albany a été renforcée par la Compagnie B du 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment de l'*Air Cav*. Ce sont ces hommes qui viennent à votre rencontre dans la matinée et mettent fin à votre épreuve en relevant votre position.

Soulagé d'être arrivé à LZ Albany, vous observez les double-rotors des gros hélicoptères 'Chinook' CH-47 qui vrombissent au dessus de vous et se posent à proximité. Alors, des troupes américaines fraîches postées à la périphérie de la piste, transportent des corps sans vie dans les CH-47. Ce spectacle macabre vous apporte la preuve que les combats de la veille se sont soldés par un massacre sans nom pour votre patrie.

Plus tard, votre groupe est ramené au camp de base par hélicoptères.

Effectuez le bilan de ces cinq jours d'affrontements, du 14 au 18 Novembre, au **76**.

Des individus portant l'uniforme Nord-vietnamien s'approchent doucement de vous, leur arme pointée en avant. Ils vous demandent par gestes de laisser choir votre M-16 et vous vous exécutez sans broncher. A partir de ce moment, plusieurs hommes vous empoignent et vous déchargent de vos grenades, votre couteau ainsi que votre pelle, n'hésitant pas à vous brutaliser au passage. Transi de peur, vous voyez défiler votre vie dans votre esprit, considérant que votre fin est proche. Mais vos bourreaux semblent en avoir décidé autrement. Après d'interminables conciliabules, les Nord-Vietnamiens décident de vous constituer prisonnier. Une escorte d'une demi-douzaine d'hommes vous conduit sans ménagement vers une destination inconnue.

Rendez-vous au **575**.

#### 466

Pendant ce temps, un infirmier s'est précipité au chevet de l'opérateur radio que vous avez temporairement remplacé, et ne peut que constater le décès...

Un Capitaine surgit également à vos côtés et vous décharge du poste émetteur. Le gradé vous exhorte ensuite à rejoindre les fantassins qui défendent le périmètre. Vous vous exécutez *illico presto*, votre fusil à la main.

Suivez la direction du **11**.

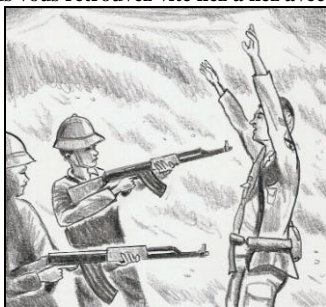
#### 467

Il hausse les épaules puis apostrophe un autre de ses subalternes. Ce dernier opine du chef puis lui tend le précieux liquide.

Quant à vous, vous avez déjà détourné votre attention de la scène qui vient de se jouer. Préoccupé par la présence proche des Nord-Vietnamiens, vous avez regagné un poste de combat.

Allez au **11**.

Vous hésitez quant à la marche à suivre. Comment donc atteindre la salle radio ? Et ces tergiversations vous coûtent cher. Des Nord-Vietnamiens venant de l'Est ont mis à profit ce laps de temps pour vous prendre à revers. **Vous vous retrouvez vite nez à nez avec plusieurs canons de fusil.**



Fait prisonnier, les mains en l'air, vous échangez un dernier regard avec Dinh. Moralement effondré, ce dernier tente de s'éclipser avant que l'on ne découvre la supercherie le concernant.

Si un ou plusieurs des termes suivants sont inscrits sur votre feuille d'aventure, allez au **472** :

{« cadavre »}, {« kalach chargée »}, {« grenade chinoise »}.

Sinon, vous êtes neutralisé, et placé sans ménagement dans une cellule sous-dimensionnée (**90**).

#### 469

Un épais fourré vous barre la route et vous oblige à faire un écart.

Allez-vous le contourner par la droite (**42**) ou par la gauche (**396**) ?

Au moment où vous êtes à quelques mètres de lui, le Nord-Vietnamien **projette vers vous un objet de forme cylindrique prolongé par un manche en bois.**



Il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'une grenade.

Allez-vous abattre sans hésiter votre adversaire (144) ou plonger immédiatement sur le sol (369) ?

## 471

Vous restez à couvert, incapable de soutenir l'attaque de Barney. La situation dégénère très vite lorsqu'une rafale venue de derrière cueille votre compagnon par surprise. Il est violemment projeté au sol, devant vous, et vous ne pouvez que constater que sa blessure lui a été fatale.

Il ne vous reste plus qu'une seule issue : la fuite. Vous rampez sur plusieurs mètres, le cœur battant à tout rompre, protégé des regards hostiles par l'épaisseur de l'herbe haute qui vous entoure.

Lorsque vous vous estimez tiré d'affaire, il est déjà 19h00, et le silence des sous-bois continue d'être ponctué de cris effrayants et de coups de feu. Malheureusement, aucun renfort américain n'est en vue...

Dirigez-vous vers le 5.

## 472

C'est peu dire que les Nord-Vietnamiens n'ont pas du tout apprécié votre petite escapade. Le jour suivant, on vous fait participer à un simulacre de procès – dont vous ne comprenez pas un traître mot, mais qui peut se résumer en une diatribe contre l'impérialisme américain. Le surlendemain, vos gardiens vous molestent avant de vous traîner en dehors de votre cellule. C'est à ce moment que vous comprenez la sentence énoncée précédemment par le pseudo-tribunal. C'est un peloton d'exécution qui vous attend. Votre aventure se termine donc brutalement, et vous perdez tous vos points <Succès>.

Vous longez la paroi Sud avec l'agilité d'un chat et la discrétion d'une souris, et parvenez à vous engager à quatre pattes dans le tunnel de terre. A mi-chemin, votre main gauche s'appuie sur un objet de petite taille. Il s'agit d'un briquet. Peut-être l'un de vos poursuivants l'a laissé tomber à l'instant, ou peut-être ne l'aviez-vous pas remarqué auparavant. Peu importe... Vous le testez rapidement et il semble fonctionner à merveille. Prenez-le et inscrivez {« briquet : 210 »} sur votre feuille d'aventure.

Vous continuez votre bout de chemin, suivi par Dinh. A l'approche du rideau du dortoir, vous tendez l'oreille... pour découvrir que la salle est en pleine ébullition. Plusieurs dizaines de soldats au bas mot sont en ce moment même en train de converser de l'autre côté de l'étoffe. Vous en déduisez qu'il est impossible de passer par là et que l'étau ennemi se resserre irrésistiblement. Sans attendre, vous faites précipitamment demi-tour en direction du Nord, pour atteindre la cuisine et filer vers l'Ouest, pendant qu'il en est encore temps.

Après avoir progressé sur plusieurs mètres, vous soulevez délicatement le rideau de l'autre extrémité du tunnel (côté Nord) et vous retrouvez au **251**.

#### 474

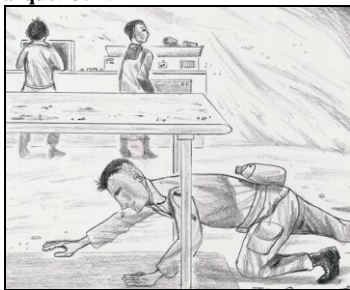
Vos deux congénères partent en éclaireurs. Mais, peu enclins à prendre des risques inconsidérés, ils ne s'attardent pas, et sont de retour après une dizaine de minutes.

Profitant de leur petit nombre, leur raid éclair leur a cependant permis de se glisser parmi les lignes ennemies sans être vus. Le compte-rendu de leurs observations est riche en enseignements ; Ils ont repéré à l'oreille la position présumée d'une batterie de mortiers ennemis, puis ils ont décelé la position de trois franc-tireurs Nord-vietnamiens. Inscrivez sur votre feuille d'aventure {« position : 128 »}.

Rendez-vous au **102**.



Vous vous lancez simultanément, dans un beau mouvement d'ensemble, aussi lestes que des félins. Mais un déplacement à deux est moins discret qu'un déplacement en solo. Vous êtes légèrement à la traîne et **il s'en faut d'un cheveu pour qu'un cuisinier ayant légèrement pivoté vous remarque. Ouf !**



Allez au **246**.

Vu votre état de fatigue avancé, il est préférable de ne pas tenter le diable. Par ailleurs, les premières nouvelles par radio sont rassurantes ; L'attaque Nord-vietnamienne manque de mordant. De surcroît, les défenses américaines ont été réorganisées et cimentées, avec l'aide de plusieurs Compagnies arrivées en renfort la veille. Plusieurs vagues d'assaut sont donc facilement endiguées, sans la moindre perte humaine. Les combats se terminent à 6h30 du matin, à l'issue desquels seuls des blessés sont à déplorer dans les rangs américains.

Rejoignez le **393**.

Vous débouchez sur un endroit très sombre. Au dessus de vous n'apparaissent que des branchages et des frondaisons. Impossible de déceler la présence d'un quelconque tireur ! De plus, aucun bruit ne trahit sa position. Contrarié, il vous faut songer à faire demi-tour.

Allez au **208**.

Au cours d'une réflexion brève mais intense, vous vous employez à démêler l'écheveau constitué des différents indices que vous avez pu accumuler. Le message radio évoquant la dynamite (indice1) vous laisse présager de la nature de l'arme en question : de l'explosif à fort effet de souffle. La note de prudence sur la boîte métallique (indice3) vous fait penser que la substance peut être cachée dans un contenant de taille réduite. En effet, quelques bâtons de dynamite suffisent à réduire en cendres un bâtiment. Les traces de poudre noire (indice5) semblent donner une indication primordiale sur le lieu, c'est-à-dire le dortoir. Enfin, les paroles sur la trappe (indice7) vous sont d'une grande utilité car elles vous désignent où chercher plus précisément : au niveau du sol. L'ouverture en question pourra être relativement petite, étant donné qu'elle a pour but de camoufler simplement une 'boîte'.

Fort de ces informations capitales, vous mettez le cap sur le dortoir, toujours accompagné de Dinh. Direction le Sud ! Vous traversez d'une traite l'armurerie, puis prenez le boyau du mur Est.

Inscrivez { « tous indices » } sur votre feuille d'aventure.

Rajoutez 2 points <Succès> à votre total et foncez au **327**.

#### 479

Vous remerciez votre précieux compagnon d'armes d'une chaleureuse étreinte. Puis c'est le temps des présentations ; Il se nomme Barney et est natif d'un village perdu au fin fond du Nebraska. Il manque une incisive à son visage glabre d'enfant grandi trop vite, ce qui donne à son sourire un air satanique. C'est un Caporal, combattant émérite malgré son jeune âge, qui était déjà au Vietnam au sein du MACV (*cf lexique*) lorsque la 'First Air Cav' est arrivée. Le haut-commandement, souhaitant doter la Division fraîchement débarquée de soldats expérimentés, l'a donc naturellement intégré dans cette dernière, en même temps que d'autres de ses 'collègues'.

Ce lien naissant qui vous unit va au-delà de la simple amitié ; C'est le lien indéfectible des frères d'armes qui ont affronté ensemble la mort. Il vous rapporte 1 point <Succès>. De plus, notez { « compagnon : 80 » } sur votre feuille d'aventure.

Les événements autour de vous continuent à s'enchaîner, et vous vous séparez (temporairement ?), régis par les obligations relatives à vos sections respectives.

Allez au **33**.

Votre captif démarre sur les chapeaux de roue alors que vous avez un genou à terre. En réaction, vous vous munissez de votre paire de ciseaux aiguisés en une fraction de seconde.

Vous pouvez tenter de frapper avec celle-ci, pendant le mince laps de temps où votre adversaire est encore à portée de bras (19), ou bien tenter de lancer les ciseaux dans sa direction (204).

## 481

Vous avez la possibilité de vous maculer le visage de cirage maintenant. De votre point de vue, son effet sera loin d'être déterminant, mais vous préférez mettre toutes les chances de votre côté ; Votre furtivité dans la pénombre sera augmentée de manière infime.

Vous devez également savoir que les gardes Nord-Vietnamiens sont à vos trousses, et que l'existence du couloir dans lequel vous vous trouvez est connue. Vous aurez donc peut-être une autre occasion de vous maquiller...

Réfléchissez et faites le bon choix :

- Vous appliquez votre camouflage (600).

- Vous foncez droit devant pendant qu'il en est encore temps (176).

## 482

Le matériel est chinois, mais le mode opératoire demeure identique à celui d'origine américaine. En tout cas, c'est ce que vous supposez... Dinh vous lance un regard étonné lorsque que vous vous installez avec assurance dans le siège central, ajustez des écouteurs sur vos oreilles et empoignez un micro émetteur. Dans le même temps, votre main libre manipule un tableau de bord.

Allez-vous tenter d'entrer en contact avec la radio de votre section (14) ou le poste de commandement à An Khe (148) ?

Vous pénétrez dans ces lieux mystérieux pendant qu'il en est encore temps. En effet, le couloir ne va pas tarder à être envahi d'une horde de soldats venus de l'extérieur du souterrain. Le rideau révèle un bloc opératoire, logiquement situé à proximité de l'entrée du complexe enterré, permettant de répondre aux cas d'urgence. Deux plate-formes sont réservées aux interventions chirurgicales. Des flacons de plasma, et de sérum, ainsi que des bouteilles aux contenus divers sont suspendus au plafond. Sur votre gauche reposent des bacs à glace utilisés pour conserver le sang frais destiné aux transfusions. Quelques Nord-Vietnamiens gravement blessés sont étendus sur des lits. Et surtout... trois docteurs vêtus de leur blouse blanche vous dévisagent de leurs yeux exorbités.

Si vous possédez une Kalachnikov, cela vous sera bien utile. Ajoutez 18 au code placé à côté de {« kalach chargée »} et rejoignez le numéro obtenu.

Si vous possédiez des grenades chinoises et qu'il vous en reste une sur les deux (et uniquement sous cette condition), additionnez votre code {« grenade chinoise »} avec 40, et rendez-vous au paragraphe résultant.

En dernier recours, il va falloir compter sur vos mains nues (338).

#### 484

Le temps passe dans la souffrance, tenaillé par votre gosier sec qui vous réclame de l'eau avec insistance... Une fusée éclairante qui illumine la brousse vous sort à peine de votre torpeur. Au moment où résonnent les premiers échanges de coups de feu, vous vous sentez encore engourdi. Avez-vous le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure ?

Si tel est le cas allez au **151**, sinon au **588**.

#### 485

Vous êtes à la recherche d'un caisson ou d'une boîte contenant des bâtons de dynamite. Inutile de vous rappeler que le temps vous est compté !

Première étape : trouver le lit du commandant Minh Trang, nom spécifié par l'indice2. C'est Dinh qui tombe fortuitement sur l'endroit en question, en lisant le nom apposé à la porte d'une armoire métallique. Le lit jouxtant le mobilier semble tout indiqué pour la suite de vos recherches.

Pendant, le message déchiré disait « le lit à côté ». Vous déplacez donc le matelas le plus proche du commandant. Un vent d'optimisme s'empare de vous, lorsque que vous découvrez un anneau de cuivre dépassant du sol terreux. Le panneau qui se dessine autour mesure environ 30 cm de côté. Sans craindre le moindre piège, vous ôtez la petite trappe et en retirez une boîte en acier. Elle est hermétiquement fermée par un verrou, mais celui-ci ne posera pas de problèmes lorsque vous souhaiterez l'ouvrir à tout prix ; Un simple effet de levier suffira à faire sauter l'anse du cadenas.

Vu le poids et le bruit que fait son contenu, votre trouvaille est la bonne. Un sourire illumine le visage de Dinh. Vous prenez le récipient sous le bras et allez au **196**.

#### 486

Vous vous jetez sur l'instrument, mais, dans l'intervalle de temps, un de vos antagonistes s'est rapproché de la sortie. Lorsque vous réalisez le danger, il est déjà trop tard. Il est passé de l'autre côté du rideau et donne l'alerte à gorge déployée. Les soldats qui s'activent dans le couloir au secours des survivants de l'explosion s'arrêtent un instant, pénètrent dans l'infirmierie et mettent fin à vos agissements.

On vous escorte brièvement à l'extérieur du bloc opératoire, où vous avez là le loisir d'observer le redoutable effet de votre 'œuvre' ; Des dizaines de corps inertes et à demi carbonisés sont remontés à la surface.

Vous vous rendez au **445** en désespoir de cause.

#### 487

L'attente est pour le moins inconfortable. Le froid et l'humidité des souterrains commencent à faire trembloter vos membres ankylosés. Jim supporte encore moins bien l'épreuve ; Il est au bord de l'évanouissement. Quelques minutes s'écoulent ainsi, dans un silence glacial.

Au moment précis où vous jugez bon de vous découvrir, des bruits de pas se font à nouveau entendre, ce qui prolonge encore votre calvaire.

Mais, cette fois, ce sont vos geôliers effectuant leur ronde. Après avoir fait le tour des cellules, votre évasion est rapidement découverte, des cris retentissent, et le complexe souterrain se met à grouiller d'hommes en armes. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est bientôt submergée de Nord-Vietnamiens, remuant ciel et terre. Les portes des placards claquent et celles du vôtre ne tardent pas à s'ouvrir. Vos espoirs de liberté sont réduits à néant ! Un Vietnamien vous frappe au visage, **un autre vous donne un coup de crosse dans l'estomac**.



Après un bref passage à tabac, Jim et vous êtes ramenés *manu militari* à votre point de départ. A la différence que vos conditions de détention se sont considérablement durcies ; Vous êtes transféré dans une cellule individuelle sordide à l'espace réduit (90).

#### 488

Vous dégoupillez la grenade d'origine chinoise et lancez le long manche devant vous. Simultanément, vous tirez Jim par la manche pour vous soustraire aux effets dévastateurs de l'explosion. Dans la pièce caverneuse, la déflagration fait caisse de résonance. Il s'ensuit des hurlements de douleur et une vive agitation ; Des bruits de course et des cris d'alarme.

Quant à vous, votre situation n'est pas réjouissante. Une fois retourné dans le dortoir, vous n'avez que peu d'issues, d'autant plus que l'ouverture au Sud laisse apparaître deux hommes qui vous bloquent le passage. Tout est perdu car vous êtes vite rejoints par le groupe venu de l'Ouest.

Ivre de rage, un officier se précipite sur vous, et abat Jim brusquement, d'une balle de Makarov dans la tête. Vous êtes le suivant... Adieu.

#### 489

Vous anticipez la trajectoire du nouveau venu et parvenez à vous écarter de sa course. En vous aplatisant au maximum, les yeux rivés au niveau du sol, vous apercevez une paire de chaussures en toile kaki. Cet accessoire ne fait pas partie de la tenue standard de vos compatriotes, ce qui vous fait penser que vous avez adopté le bon comportement face à cette intrusion.

Soudain, un hélicoptère d'attaque, rasant la cime des arbres à toute allure, est sur le point de vous survoler.

Allez-vous faire de grands gestes à son intention (572), ou rester tapi, enfoui dans les fourrés (242) ?

#### 490

A tâtons, Dinh se dirige vers l'entrée, et met tous ses sens en alerte. Pendant ce temps, vous vous employez à fureter méticuleusement deux placards au hasard. Ne souhaitant laisser aucune trace de votre passage, vous vous abstenez de mettre sens dessus dessous les affaires Nord-vietnamiennes. Hélas, les placards ne révèlent rien d'autres que quantités d'uniformes NVA en coton vert foncé, amidonnés, parfaitement alignés et maintenus par des cintres.

Conscient que le temps vous est compté avant que vos geôliers ne découvrent votre évasion, vous vous hâtez de rejoindre le 270.

Vous vous présentez devant une salle remplie de soldats ennemis. C'est une cantine, éclairée à la lumière électrique. Trois grandes tables oblongues, nappées et entourées par des bancs vous font face, dans le sens de la largeur. Au delà, vous distinguez une deuxième rangée de trois tables, dans le prolongement de la première.

L'arme au pied, les fantassins discutent posément, disposés en petits groupes épars. Vous distinguez toutefois un rassemblement plus important au fond à droite de la pièce.

Vous identifiant à Hercule réalisant ses douze travaux avec une difficulté croissante, vous vous préparez intérieurement à cette nouvelle épreuve qui vous attend. Cette fois, il va vous falloir utiliser votre agilité pour traverser cette salle en rampant sous les tables. Dinh vous suivra comme votre ombre.

Allez-vous cheminer via la table sur votre droite (**60**), au milieu (**372**) ou à gauche (**209**) ?

## 492

Vous vous plaquez au sol, les tympanes vrillés par le vacarme de la fusillade, l'odorat saturé par une odeur tenace de poudre.

Apercevant à une dizaine de mètres un malheureux compatriote qui gît inconscient, vous bondissez vers lui par réflexe, sans vous préoccuper de savoir s'il est encore en vie.

Foncez au **205**.

## 493

Vous vous jetez tête baissée dans la gueule du loup. En effet, les Nord-Vietnamiens ont immédiatement détecté votre mouvement. Ils ne vous ont pas encore clairement identifié mais se rapprochent inéluctablement de vous. Si vous vous éclipsez par l'Est, ce sera pour faire face à des ennemis encore plus nombreux. Vous êtes perdu.

Intrigués par votre forte carrure et votre comportement hésitant, alors que le sous-sol est en ébullition, les Nord-Vietnamiens fondent sur vous, vous démasquent et vous constituent prisonnier.

Rejoignez le **445**.

## 494

Si l'expression {« tous indices »} est sur votre feuille d'aventure, les NVA se laissent étrangement impressionnés par vos capacités de fin limier. Allez au **125**, et ne lisez pas ce qui suit.

Si un ou plusieurs des termes suivants sont inscrits sur votre feuille d'aventure, allez au **472** :

{« cadavre »}, {« kalach chargée »}, {« grenade chinoise »}.

Si aucune des expressions ci-dessus ne figure sur votre carnet de bord, rejoignez le **125**.

#### **495**

La nuit commence peu à peu à tomber, après que soyez resté statique pendant plusieurs heures, tressaillant au moindre écho de coup de feu. Le stress ajouté à votre ventre vide met vos nerfs à rude épreuve.

Au crépuscule se produit un événement inattendu : Une masse sombre, rampante, écarte l'herbe sur son passage et se dirige vers vous, à la vitesse d'une tortue. Vous distinguez peu à peu la morphologie d'un homme corpulent qui se déplace avec précaution. Ainsi, la vision de cet individu n'ayant rien en commun avec le soldat Nord-vietnamien ne vous inspire guère de crainte. Bien au contraire. Plus il se rapproche, plus l'allure puis le visage vous paraissent familiers... C'est Barney ! Alors qu'il ne vous a pas encore aperçu, vous vous signalez à lui d'un mouvement de main. Il sursaute, avant qu'un rictus de joie ne vienne illuminer son visage, découvrant sa bouche édentée. Toutefois vous 'fêtez' vos retrouvailles très brièvement, réfrénés par l'angoisse du gibier traqué.

Quoiqu'il en soit, il est préférable de passer cette nuit de cauchemar à deux.

Allez au **202**.

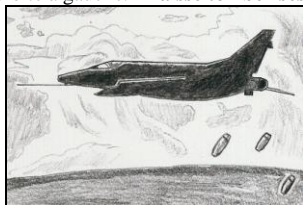
#### **496**

A l'instar de l'assaut précédent, une nuée d'assaillants déferle, tête baissée, vers le sommet de la butte. Pour contenir cette vague humaine, le Sergent Savage commande un tir d'artillerie par le biais de sa radio portative, à quelques mètres de vous.

Les premiers combattants vietnamiens sont stoppés net par des tirs d'armes légères. Allez-vous ouvrir le feu en direction du flot ennemi principal, au Nord (**165**), ou vers le Sud (**421**), direction vers laquelle vous avez aperçu un Nord-Vietnamien isolé. Vous pouvez également projeter une grenade droit devant - au Nord (**567**).



Dans un formidable vrombissement, l'avion à réaction passe devant vous de droite à gauche. **Il laisse tomber ses bombes très tôt.**



Celles-ci tournoient comme des toupies avant de heurter le sol. Trois déflagrations au son mat font trembler la forêt, projetant des débris végétaux jusqu'à une cinquantaine de mètres en hauteur.

Rejoignez le **466**.

#### 498

Sans perdre un instant, vous reprenez de plus belle votre effort. D'une foulée digne des plus grands sprinters, vous effectuez la deuxième partie de votre parcours sans éveiller l'attention des Nord-Vietnamiens.

Plus que quelques mètres avant d'atteindre le **545**.

#### 499

Les Nord-Vietnamiens ne tardent pas à faire irruption dans la pièce. Leurs échanges verbaux incisifs trahissent une grande tension. En procédant à un tour rapide de la pièce, ils sont médusés de tomber sur vous aussi facilement.

Dinh et vous êtes maîtrisés, et plusieurs officiers NVA surgissent après avoir été appelés d'urgence. Rejoignez le **494**, sans grand espoir concernant votre devenir.

#### 500

Vous profitez de la pente descendante pour progresser relativement rapidement. Mais votre calcul n'est pas le bon car vous empruntez la même voie qu'utilisent les fantassins Nord-vietnamiens pour rejoindre le front des combats... ou le quitter.

Vous repérez justement, au loin, une colonne de Nord-Vietnamiens ramenant des blessés. Vous vous déplacez vivement pour prendre une voie parallèle à la leur. Hélas, en vous déplaçant bruyamment de la sorte, vous croisez un groupe de soldats ennemis apportant vivres et munitions vers le front.

Vous essayez de fuir, espérant vous fondre dans la végétation, mais vous récoltez une pluie de balles de fusils-mitrailleurs dont plusieurs vous sont fatales.

### 501

Vous foncez tête baissée dans le paysage couleur encre. Hélas, plusieurs rafales claquent simultanément, de différents côtés, et certaines depuis une très courte distance. Vous étiez véritablement cerné, et de près. Vous mourrez instantanément sans avoir plus d'explications sur l'origine de votre mésaventure fatale.

### 502

Pendant que Dinh fait le guet, vous franchissez le boyau dans le sens inverse d'il y a une minute. Marquez le terme {« dét »} sur votre feuille d'aventure. Vous regagnez la salle d'instruction.

Si le mot {« bur »} est sur votre feuille d'aventure, pris par le temps, vous quittez les lieux au **463**.

Sinon, soit vous vous rapprochez du centre du dédale (**463**), à l'Ouest, soit vous empruntez l'ouverture qui donne au Nord (**617**).

### 503

Vous vous redressez légèrement, reposant sur vos genoux. Mais votre mouvement n'a pas échappé à l'un des protagonistes de l'escarmouche précédente. Est-ce un Américain qui considère que vous vous situez parmi les Nord-Vietnamiens, ou un ennemi qui a reconnu votre uniforme de GI ?

Peu importe... Plusieurs balles vous transpercent le corps et mettent un terme brutal à votre aventure.

### 504

Le début de la nuit se passe dans une atmosphère oppressante. Entre plusieurs périodes de sommeil très courtes, les soldats grignotent leurs rations de combat. Ponctuellement, des coups de feu de snipers rappellent que l'ennemi n'est pas loin, et empêchent tout repos prolongé.

C'est par le plus grand des hasards que vous apercevez la position d'un des tireurs Nord-vietnamiens. Son arme a produit un éclair à peine perceptible, au moment où vous observiez l'arbre sur lequel il repose. De plus, vous avez appris à évaluer la distance d'un tir de sniper à partir de la durée écoulée entre la première déflagration (le bruit de la balle supersonique) et la deuxième, qui correspond en fait à la détonation initiale de l'arme qui parvient à vos oreilles avec du retard.

Vous avez donc la possibilité d'agir :

- En tirant une rafale dans sa direction (**438**).

- En vous déplaçant vers lui, dans la pénombre, tel un prédateur nocturne (288).

- Vous pouvez également n'entreprendre aucune action particulière (364).

### 505

Sans attendre, un des soldats du groupe se précipite sur vous et vous empoigne par le col avec une violence inouïe. Dans le même temps, deux canons de Kalachnikov viennent se coller contre votre abdomen. Puis, deux autres individus vous tirent par les bras sans aucun ménagement. Vous êtes très rapidement amené dans les profondeurs de la forêt.

Vous ayant séparé de votre Bataillon, les Vietnamiens discutent de votre sort au cours d'un débat animé. Sans comprendre leur langage, vous devinez que le camp des partisans de l'exécution sommaire affronte celui qui prêche la clémence. Pour votre plus grand bonheur, c'est le deuxième qui l'emporte, même si votre sort n'est guère plus enviable.

Allez tristement au 575.

### 506

La salle de réunion est parfaitement vide ?! Comment ce diable de Dinh a-t-il bien pu procéder ? Qu'a-t'il raconté aux soldats Nord-vietnamiens ? Vous en restez bouché bée. Mais l'heure n'est pas aux hésitations, et vous poursuivez votre chemin vers l'Ouest (41).

### 507

C'était une grenade, et il aurait été préférable de s'en écarter. Lorsqu'elle explose à proximité de vous, le monde entier disparaît. Votre corps a été happé sur plusieurs mètres, aussi facilement qu'un fêtu de paille. Vos tympanes ne font qu'émettre un sifflement aigu. La poussière retombe, mais pas votre douleur, votre uniforme n'est que lambeaux, vos jambes ne sont plus en capacité de vous porter. Au regard de votre état physique avant la déflagration, cette blessure est celle de trop.

Vous vous videz de votre sang, inerte, et plus personne ne viendra vous secourir. Votre agonie sera lente.

### 508

A la recherche d'une cible, votre groupe avance courbé. Vous êtes soudainement pris à parti par plusieurs Nord-Vietnamiens. La fusillade qui s'engage aussitôt fait tâche d'huile et vous avez bientôt l'impression que c'est la forêt toute entière qui s'embrace et ouvre le feu sur votre formation.

Vous reste-t-il des munitions ?

Si c'est le cas, allez au 121.

Sinon, dirigez-vous directement vers le **332**.

## 509

A votre différence, Barney n'a rien vu. Il vous observe d'un regard étonné, envoyer votre grenade d'un geste lent et dosé. L'effet est instantané et terriblement destructeur ; Plusieurs ennemis sont mis hors de combat, emportés par la violente explosion. L'éclair de la déflagration a révélé en outre la silhouette d'un autre larron, dangereusement proche de vous. Barney le 'liquide' de plusieurs rafales.

Votre position étant maintenant découverte, vous récoltez plusieurs balles de Kalachnikov, qui ne font heureusement que faucher l'herbe au dessus de vous.

Il s'agit d'un baroud d'honneur des deux ou trois survivants du peloton NVA. Démoralisés par la perte de leurs congénères, et se sentant menacés par des forces en nombre inconnu, les Nord-Vietnamiens préfèrent fuir sans demander leur reste. Cette escarmouche victorieuse vous rapporte 1 point <Succès>.

Changez de position avec Barney, pour éviter que des renforts ennemis ne vous y trouvent, puis allez au **443**.

## 510

Les combats ne s'arrêtent pas là. Votre assaillant est suivi de dizaines de ses congénères, que vous observez monter à l'assaut, comme aux heures sombres de Dien Bien Phu. Une nouvelle fois, vous tirez en rafale, sans savoir si vous touchez ou pas (pensez à ôter encore 20 munitions). Votre section fait de même, et le vacarme est maintenant assourdissant, tandis que l'air s'emplit de l'odeur âcre de la cordite.

Tout à coup, telle une colère divine, une explosion effroyable vous aveugle et foudroie les attaquants. Puis une autre déflagration fait craquer le sol, suivie d'encore une autre. Vous réalisez seulement après-coup que les explosions étaient précédées de sifflements aigus ; Ce sont des bombardements d'artillerie US. Le Sergent ayant pris le commandement de la section est parvenu à utiliser la seule radio encore en état de marche pour diriger un tir de barrage précis et salvateur. L'assaut vietnamien est littéralement englouti par les gerbes de terre et de fumée qui frappent de façon discontinue. En quelques minutes, l'affaire est pliée, et l'ennemi bat en retraite.

Une nouvelle pause providentielle survient. Personne ne doute que ce n'est qu'un sursis avant la prochaine tempête. Vous observez la situation autour de vous ; Il n'y a pas plus d'une trentaine d'hommes valides participant à la défense du périmètre, au milieu d'une brume de fumée et de poussière flottant en suspension dans l'air. Vous réalisez également, d'après les bruits lointains qui résonnent, que le combat s'est généralisé au niveau de tout le Bataillon, basé près de la zone d'atterrissage X-Ray. Mais votre section

demeure loin du reste de la troupe, et est de ce fait, totalement isolée et encerclée.

Si vous désirez aider à soigner les blessés, allez au **602**. Si vous préférez surveiller les bordures de votre étroit périmètre, dirigez-vous vers le **188**.

## 511

L'homme qui débouche sur votre cachette vous aperçoit et subit un violent mouvement de recul, sous l'emprise de la peur. C'est un Américain. La vue d'un uniforme identique au sien le rassure rapidement, et s'il retient ses larmes de joie en vous voyant, c'est uniquement pour ne pas alerter l'ennemi de votre présence dans les parages.

Quant à vous, votre priorité est désormais de faire renoncer votre nouveau compagnon à tout mouvement de nuit ; Vu la situation, il est préférable de se faire oublier, et vous parvenez aisément à le convaincre du bien fondé de votre raisonnement.

Dirigez-vous vers le **323**.

## 512

Vous savourez un moment de silence inespéré, tout en craignant les épreuves que cette journée du lundi 15 Novembre vous réserve ; Il vous faut tenir votre position alors que la nuit de sommeil a été très courte. Vous dégustez une ration C ainsi qu'une gorgée d'eau pour faire passer le tout (déduisez 10 cl de votre équipement).

En ce début de matinée, vous déglutissez paisiblement lorsque, sans prévenir, le bruit strident d'un clairon résonne dans toute la vallée. Dans l'instant qui suit, la forêt face à vous grouille de mouvements, et tout-à-coup, il en sort un flot discontinu de Nord-Vietnamiens, chargeant baïonnette au canon, au cri de « *Dau tranh ! dau tranh !* ». Vous ne voyez pas le bout de cette marée humaine, vous demandant s'il n'y a pas plus d'ennemis que votre Compagnie n'a de munitions. De plus, les Nord-Vietnamiens font feu en avançant, ce qui empêche toute riposte organisée.

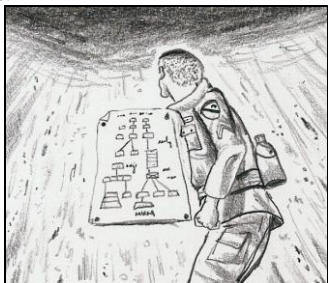
Chacun s'échine à contenir l'assaut – dont vous – mais cela ne suffit pas à enrayer la formidable machine de guerre vietnamienne. Déduisez un chargeur (soit 20 munitions) de vos réserves. Alors que les Nord-Vietnamiens sont à quelques mètres de vous, vous jetez très vite un coup d'œil circulaire ; Certains de vos compatriotes campent sur leurs positions, dans l'abnégation, tandis que d'autres ont lancé des grenades juste devant eux, avant de se replier afin de ne pas être touché par les éclats de leur propre projectile. Quelle posture adoptez-vous ?

- Faire front (s'il vous reste des munitions) (**31**)

- Se replier, non sans avoir jeté au préalable une grenade devant vous (s'il vous en reste) (**325**)

- La fuite (**627**)

Une série de noms sont inscrits, entourés de rectangles tracés à la hâte.



Il s'agit des Sergents appartenant à plusieurs Compagnies d'une même entité. Vous supposez donc que le complexe souterrain dans lequel vous êtes plongé, abrite un Bataillon entier.

Vous retenir un nom parmi d'autres.

Notez { « Sergent : Dung Nhi » }, puis regagnez le **256**.

#### 514

Vous allez vous retrouver rapidement cernés, sans aucune échappatoire, sachant pertinemment que la direction de l'Est se termine en impasse.

Et si cette tapisserie en laine qui vous avait intrigué lors de votre première visite cachait quelque chose ? Vous n'avez rien à perdre, hormis quelques secondes. Vous vous approchez de la paroi Nord et écartez d'un revers de main le rideau. A votre stupéfaction, il révèle un étroit conduit dont l'intérieur est noir encre. Cependant, entre un petit frisson et la fureur des Nord-Vietnamiens, le choix est vite fait. La priorité numéro un du moment est : fuir, vite, et à tout prix, en attendant de trouver une cachette digne de ce nom.

Vous vous engagez dans le tunnel, à quatre pattes. Dinh ne se fait pas prier pour vous suivre. Après vous être engagés, le rideau reprend naturellement sa forme initiale, alors que, derrière vous, vous entendez déjà les voix des fantassins ennemis, qui vont découvrir d'un instant à l'autre que votre porte de cellule a été fracturée.

Après une trentaine de secondes, le passage que vous empruntez est barré par une nouvelle étoffe en laine. Simultanément, une cloche vibre et résonne dans tout le labyrinthe de terre. L'alarme est déclenchée, donnant le signal d'une chasse à l'homme sans merci.

Si le mot { « cirage » } est inscrit sur votre feuille d'aventure, utilisez le code apposé, ajoutez 401 et dirigez-vous vers la nouvelle valeur.

Sinon, foncez au **176**.

## 515

Jim parvient avec difficulté à s'aplatir contre le sol. Vous l'imitiez, mais avec plus de souplesse. A ce moment, vous réalisez que la terre est recouverte d'une épaisse couche de poussière qui s'est amoncelée au fil du temps. Au dessus de vous, plusieurs planches de bois faisant office de sommier vous protègent des regards indiscrets. D'où vous êtes, vous ne voyez que des paires de chaussures en toile s'affairant devant vous, puis passant leur chemin. Des bribes de conversations en vietnamien vous parviennent également, puis s'estompent peu à peu, jusqu'à disparaître, indiquant que tout ce petit monde a quitté le dortoir.

Prenez-vous l'initiative de sortir de votre cachette dès maintenant (302) ou préférez-vous patienter davantage, afin d'acquérir la certitude que personne ne soit resté dans les environs (487) ?

## 516

Soyez prudent. Vos yeux croisent régulièrement des sandales Nord-vietnamiennes, et la moindre faute de parcours au mauvais moment pourra s'avérer fatale. Il faudra être au sommet de votre forme.

Si le mot {« blessé »} est sur votre feuille d'aventure, allez au 614, sinon dirigez-vous vers le 222.

## 517

Après plusieurs dizaines de minutes de marche, votre calvaire touche à sa fin. Réalisant que vos gourdes sont encore bien garnies, vous vous abreuvez sans retenue. Vous partagez également votre précieux liquide avec vos compagnons de marche les plus assoiffés.

Vous remportez 1 point <Succès> pour avoir su gérer votre consommation d'eau avec parcimonie.

Vous touchez au but. Rejoignez le 357.

## 518

Vous optez pour le chemin de droite. Vous avancez très prudemment lorsque, émergeant des fourrés, une dizaine de Nord-Vietnamiens se matérialisent devant vous. Ils sont disposés en éventail et vous tiennent en joue, à une quinzaine de mètres de votre position. Ce n'est pas le moment de jouer les héros.

Trois solutions s'offrent cependant à vous :

- Tirer 'dans le tas' (161)
- Fuir à toutes jambes (179)
- Lever doucement les mains en l'air (465)

Vous frottez la pierre de votre briquet. Il en sort une magnifique flamme bleutée. Vous allumez la mèche et ressortez de la salle radio avec plus de vivacité que lorsque vous êtes entré. Inscrivez {« enclenché : 315 »} sur votre feuille d'aventure.

Vous avez approximativement trente secondes pour déguerpir. Gagnez à toute vitesse le **417**.

## 520

Vous tirez rageusement avec votre M-16 et fauchez un homme qui ne vous avait même pas remarqué. Pendant ce temps, votre équipier abat le Vietnamien qui se précipitait vers vous baïonnette en avant. Mais, il est aussitôt après lui-même touché par un tireur ennemi distant. Votre agresseur se hâte d'ailleurs de signaler votre emplacement à ses congénères tout autour de lui. Devant bientôt faire face à une dizaine d'adversaires vous ne survivrez pas. Puisse votre âme vivre en paix.

## 521

Sur la pointe des pieds, vous quittez cet endroit aussi subrepticement que vous y êtes entré.

Rejoignez vite le **93**.

## 522

Comme les trois Nord-Vietnamiens tentent de s'échapper de vos griffes, la scène tourne très vite au pugilat. Vos trois adversaires ne sont plus tout jeunes mais ils font preuve d'une étonnante vivacité. Un violent coup de votre part sonne temporairement l'un d'eux. Vous parvenez à ceinturer le deuxième. Mais vous n'avez que deux bras. Le troisième chirurgien détale, parvient à sortir la tête de la pièce, et crier toute sa détresse à l'adresse de ses compatriotes qui occupent le couloir attenant à l'infirmerie.

Et c'est bientôt une section de fantassins aguerris que vous avez en face de vous. Vous vous rendez, la mort dans l'âme.

Rejoignez le **445**.

## 523

Votre épaule a encaissé la majorité du choc. Vous ne connaissez pas la nature précise de vos blessures mais votre corps entier est groggy. Ceci vient s'ajouter à votre blessure précédente et vous cloue littéralement au sol, vous empêchant même de ramper. Aucun secours ne viendra, alors que vous vous videz de votre sang. Vous êtes condamné et votre aventure s'arrête là.



D'un geste adroit, vous faites tournoyer votre lame, qui vient se planter d'un son mat dans la poitrine de votre adversaire. La très grave blessure provoquée n'est toutefois pas suffisante pour qu'il s'écroule instantanément. Il brandit sa Kalachnikov AK-47, vous fixant d'un regard de braise.

Les mots {« ami »} et {« vivant »} sont-ils inscrits sur votre feuille d'aventure ?

Si c'est le cas, additionnez les deux valeurs apposées à ces derniers et rendez-vous au numéro obtenu.

Sinon, c'est le **245** que vous devez rejoindre.

## 525

Quel délice ! L'eau n'a pas de goût... et pourtant... il n'y a rien de meilleur. Vous la sentez glisser doucement le long de votre gosier, telle une source d'énergie revigorante qui se répand peu à peu dans votre corps et régénère vos organes les uns après les autres. Votre décision va vous permettre de terminer l'aventure en relativement bonne santé, nonobstant les multiples blessures superficielles dont vous avez été l'objet. De retour à votre camp de base, votre séjour à l'infirmerie n'en sera que plus bref.

Rempportez 1 point <Succès> pour avoir su écouler vos réserves d'eau avec parcimonie, puis dirigez-vous vers le **382**.

## 526

Vous consentez à laisser partir un soldat esseulé. Sans proférer un mot, il s'exécute, déjà focalisé sur les multiples dangers qui le guettent.

Une fois votre dévoué compatriote parti, vous êtes attentif aux moindres bruits, replié dans votre abri naturel. Le vacarme ambiant ne vous aide pas dans votre tâche : Les bombes des avions américains, les mortiers NVA en action, les échos du feu nourri des armes légères des deux belligérants, sans oublier les obus alliés tirés par l'artillerie de LZ Falcon. En pensant à ces derniers, vous croisez les doigts pour que vous ne soyez pas involontairement victime d'un tir ami.



Heureusement, la mission de reconnaissance de votre compagnon est de courte durée.

**Il regagne votre position dans un sprint ultime, indemne.**

Peu rassuré, l'homme s'est contenté de faire une courte boucle, tantôt baissé, tantôt en rampant, parcourant une distance globale d'une trentaine de mètres.

Allez au **102**.

**527**

Vous progressez sans relâche en direction du Sud, dissimulé par les broussailles et la pénombre de la forêt, entendant parfois les Nord-Vietnamiens à votre recherche, dont les pas froissent l'herbe haute. Vous ne fléchissez pas avant que votre environnement proche ne soit plongé dans le silence le plus absolu.

Dès lors, vous pouvez reprendre votre progression sur un rythme moins soutenu, vers la LZ X-Ray, au Sud-Est (**274**).

**528**

Muni de votre pelle, vous dépliez les trois parties en aluminium qui la composent et vous mettez à pied d'œuvre. Vous assistez l'un de vos compagnons d'armes occupé à creuser une fosse, future position de combat. Ces travaux sont harassants et vous devez vous revigorer d'une bonne rasade d'eau (ceci vous 'coûte' 20 cl). En contrepartie, votre collaboration précieuse vous rapporte 1 point <Succès>.

Puis, votre compagnon vous demande un service supplémentaire : Parfaire le camouflage de son abri. Allez-vous l'aider à nouveau (**212**) ou refuser poliment et vous rapprocher des blessés (**98**) ?

**529**

La salle de réunion porte encore les stigmates de votre attaque précédente. Mais elle s'est transformée en foire d'empoigne. A y regarder de plus près, tout le monde s'acharne sur un seul homme : Dinh !

Après avoir été rattrapé, il est copieusement roué de coups. Accablé de voir votre compagnon ainsi malmené, vous refrérez une très forte pulsion qui vous ordonne de lui porter secours. Votre esprit lutte, et vous faites tout pour vous convaincre vous-même que si vous vous laissez guider par votre instinct vous finirez prisonnier, ce qui vous condamnera tous les deux. Vu les dégâts occasionnés par votre précédent assaut, vous ne vous faites que peu d'illusions quant au sort tragique qui attend Dinh. Vous l'entendez d'ailleurs crier « Je reviendrai »... Vous ne comprendrez ses dernières paroles que lorsque vous vous remémorerez les croyances vietnamiennes, très portées sur la réincarnation.

Faisant abstraction du moindre sentiment, considérant uniquement le point de vue tactique, vous vous forcez dès lors à considérer la situation comme une aubaine, car tous les regards sont braqués vers votre infortuné camarade.

La larme à l'œil, vous longez rapidement et silencieusement le mur, jusqu'au boyau Ouest, au **41**.

On vous amène au chevet d'un autre homme qui a évoqué votre nom et qui a lui-aussi réintégré récemment la LZ X-Ray dans un contexte similaire au vôtre.

Il ne peut s'agir que d'un seul homme. Votre cœur s'emplit de joie lorsque vous découvrez Dinh, votre frère d'armes, étendu dans une civière de fortune, le bras entouré d'un imposant bandeau. Il a quitté son uniforme d'officier Nord-Vietnamien et a hérité d'une belle blessure récoltée lors de sa fuite. Unies par les épreuves communes qu'elles ont traversées, vos deux mains se serrent chaleureusement.

Le fait que votre compagnon d'échappée s'en soit également sorti vivant vous rapporte 1 point <Succès> supplémentaire.

Après avoir appris que Dinh sera évacué ultérieurement en même temps que sa section de Rangers Sud-vietnamiens, vous vous quittez après vous être promis de vous revoir au camp Radcliff à An Khe.

Continuez au **23**.

### 531

Avec prudence, vous vous dirigez vers le corps sans vie. Vous réalisez au dernier moment que l'objet posé devant lui est une grenade dégoupillée. Vous avez à peine le temps de faire un bond en arrière. Le souffle de l'explosion qui s'ensuit se charge de vous propulser plus loin sur plusieurs mètres. Mais surtout, le shrapnel a déchiré une partie de votre uniforme et également votre chair. Inscrivez le mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure. S'il est déjà inscrit, ne changez rien.

Allez au **225**.

### 532

Votre manège ne prend pas. Une fois dehors, Dinh et vous courez de toutes vos forces, mais vous êtes talonnés par les Nord-Vietnamiens. Ils vous ordonnent de vous arrêter, sur le point de tirer à vue. Les soldats stationnés à la sortie extérieure sont également alertés et se tiennent prêts à vous barrer la route.

C'en est fini de votre tentative d'évasion ; Vous êtes tous deux repris.

Allez au **494**.

Ivre de fatigue, votre démarche chaloupée est celle d'un zombie. En empruntant cette piste qui serpente à travers les bosquets, votre progression est plus aisée, mais aux dépens de la discrétion. Il ne reste plus qu'à souhaiter que les premiers guetteurs qui vous apercevront appartiennent au camp ami.

Et la réponse ne se fait pas attendre, par l'intermédiaire d'un cri bref : « Amène-toi, vite ! ». Vous voyez alors émerger deux têtes casquées d'un fourré. L'une d'elle, au visage incrédule, vous fait signe de la main. S'ils ne vous avaient pas vu clairement avancer vers eux à découvert, ils vous auraient probablement abattu. Mais votre comportement errant les a tellement intrigués qu'ils ont préféré vous distinguer clairement avant d'ouvrir le feu.

Heureux de ne pas avoir commis une irréparable méprise, ils vous escortent vers un peloton plus en retrait, dont plusieurs membres vous accompagnent ensuite vers le centre névralgique du Bataillon ; LZ X-Ray.

Allez au **450**.

### 534

Vous pressez la queue de détente de votre arme et envoyez une grêle de balles à destination du groupe ennemi. Plusieurs Vietnamiens s'effondrent, tandis que les autres fuient ou se plaquent au sol. Au bout d'un moment, réalisant votre faible puissance de feu, certains se risquent à riposter. Puis, vos adversaires font montre d'une agressivité hors du commun. Trois se lèvent simultanément et se précipitent dans votre direction en vidant leur chargeur. Le combat apparaît vite inégal, et vous devez très prochainement recharger votre arme. **Vous ne tardez pas à succomber devant la pluie de balles que vous récoltez.**



Ainsi prend fin votre aventure.

### 535

Comme vous êtes pris par le temps, vous songez rapidement à quitter les lieux. Etant donné que ni Dinh ni vous ne comptez revenir sur vos pas, vous avez le choix entre deux issues :

- Un boyau dans le mur Nord (**617**)
- Une ouverture desservant l'Est (**50**)

Vos cris désespérés arrêtent net la fusillade. En écho, vous entendez une exclamation dans votre langue maternelle : « Qui êtes vous ? ». Vos assaillants appartenaient bien au même camp que vous. Vous conversez ainsi de longues secondes, en position couchée, le temps de persuader les soldats d'en face de leur méprise. Ce n'est que lorsque vous apercevez leurs silhouettes hésitantes se rapprocher de vous, que vous pouvez libérer l'adrénaline qui bouillonnait dans vos veines. Vous vous relevez doucement, les mains en l'air, montrant vos intentions pacifiques.

Ecrasé par le poids de l'affliction, vous vous mordez les lèvres et contemplez le corps inerte de Dinh. Son visage s'est statufié, ses pupilles se sont élargies et sont noires encre, dénuées de vie. En pointe, c'est lui qui a subi le gros du feu hostile. Les quelques fantassins US qui sont venus à votre rencontre se confondent en excuses. Hélas, ils ne peuvent rien faire d'autre que transporter le corps du défunt, et vous ramener sous bonne escorte au sein de votre zone d'atterrissage initiale : la LZ X-Ray.

Là, vous êtes chaudement félicité par l'ensemble des officiers pour vos prouesses au cœur des lignes ennemies. A chaud, encore submergé par l'émotion, vous n'avez pas le cœur à leur décrire la teneur exacte des actes que vous avez accomplis : L'évasion d'un camp de prisonniers, doublée de la destruction du complexe souterrain. Vous raconterez cela ultérieurement, à tête reposée, devant vos supérieurs. L'heure est au repos, à la récupération - tous ces mots qui retrouvent enfin un sens pour vous - et, surtout, au recueillement devant la perte de votre fidèle compagnon.

Ceci ne vous empêche pas de glaner dès maintenant les 10 points <Succès> qui récompensent vos efforts hors-norme, ainsi que le terme {« exploit : 400 »} que vous aurez pris soin de noter sur votre feuille d'aventure. Rejoignez fièrement le **23**.

## 537

Après une brève halte, votre unité reprend sa marche en avant parmi les arbres clairsemés. Le chemin est parfaitement dégagé et l'utilisation de la machette n'est pas nécessaire. Aucun piège ou mine ne vient troubler votre parcours. D'abord entouré par des sous-bois, vous traversez maintenant une vaste étendue d'herbe à éléphant, à hauteur de taille.

A 13h20, les éléments de tête atteignent la clairière désignée par LZ Albany.

C'est à ce moment précis que l'enfer se déchaine.

Des détonations sourdes d'obus de mortier retentissent, au niveau de la clairière. L'instant d'après, une fusillade éclate au loin.

Puis, après cette pétarade lointaine qui va en crescendo, l'embuscade engloutit votre section, soudaine, brutale, terrifiante. La forêt tout autour de vous se remplit de flashes, de cris agressifs, de tirs d'armes automatiques

dirigés sur vous. Une nouvelle bataille vient de s'engager, ayant totalement pris au dépourvu vos compatriotes. Pour votre malheur, vous vous retrouvez au cœur de cet affrontement.

Allez-vous riposter depuis les bords de la piste (37) ou vous enfoncer dans les broussailles (167) ?

### 538

Comme à de nombreuses reprises depuis que ce conflit a débuté, vous vous êtes confronté à une angoisse lénifiante. Pour passer le temps, vous observez le paysage qui vous entoure, et qui ne reflète en rien l'image du Vietnam dont vous vous étiez fait l'idée. Ici, il n'y a ni jungle luxuriante, ni rizière. La végétation est composée d'herbe et de bosquets et ressemble à s'y méprendre à la campagne californienne, tout comme son climat chaud et sec, d'ailleurs.

C'est le Capitaine Edward qui commande votre Compagnie, à peine troublé par les coups de feu sporadiques de snipers qui résonnent au loin. Pourtant, l'ensemble du groupe ressent la présence de l'ennemi toute proche. Sans doute est-ce l'absence de bruits de la faune locale... ou des mouvements brusques aperçus dans certains buissons.

A partir de là, le Capitaine de votre Compagnie ordonne de procéder à une *mad minute* ('minute folle') pour débusquer un adversaire éventuel. Le but est de développer un maximum de puissance de feu en un laps de temps minimum. Pour ce faire, chaque homme tirera simultanément, au jugé, contre une position approximative.

Allez vous participer à cette petite 'fête' (592) ou préférez-vous vous abstenir et ainsi économiser des munitions (318) ?

### 539

Vous rassemblez dans votre mémoire les différents indices qui pourraient vous être utiles. Au regard de votre parcours, vous avez pu collectionner des indices 'pairs' (exemples : Indice2, indice4, ...). Additionnez toutes les valeurs qui sont apposées à ces derniers, puis rendez-vous au numéro de paragraphe ainsi obtenu.

Si le paragraphe en question vous paraît incohérent, il vous manque un ou plusieurs indices. Dans ce cas, vu le peu de temps imparti avant que votre subterfuge ne soit découvert, tentez le tout pour le tout au 104.

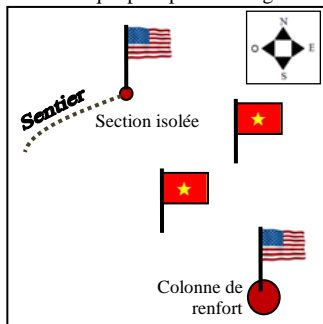
### 540

Transi de fatigue, vous décidez de vous allonger quelque peu. Ce moment de calme relatif vous permet de nettoyer et vérifier armes et munitions.

En ce lundi 15 Novembre 1965, l'aube commence à darder ses rayons orangés, en prélude à la chaleur étouffante de la journée.

Soudain, les rares sous-officiers encore valides de votre section organisent un conciliabule. Il se trame quelque chose. Peu de temps après, les gradés vous demandent de les rejoindre d'un ton grave.

Voici la situation : les batteries de l'unique radio émetteur en état de marche sont épuisées. Or, votre section a un besoin vital de communiquer avec la colonne de renfort. Les sous-officiers de votre groupe ont repéré un axe boisé dégagé, par lequel il semble n'y avoir aucune présence ennemie, aussi loin que peut porter le regard. Ce sentier est orienté Sud-Ouest.



Vos faits d'armes passés ainsi que votre état de santé assez bon justifient que vous soyez investi de cette mission, potentiellement très risquée : Rejoindre les forces principales de votre Bataillon en déjouant le siège Nord-vietnamien. Vous pourrez ainsi communiquer les dernières informations sur la section, ainsi que guider les renforts vers votre emplacement d'origine. Vous agirez seul pour augmenter vos chances de passer inaperçu.

Vous emprunterez le chemin évoqué précédemment, ce qui vous permettra par la même occasion de tester la faisabilité de cet itinéraire, théoriquement dépourvu d'ennemis. Le but ultime étant que la colonne de renfort perce ensuite par ce sentier.

Etes vous partant (**100**) ou refusez-vous (**595**) ?

**541**

Vous manquez plusieurs fois de heurter des barreaux de la table, mais votre parfaite condition physique vous évite de commettre toute maladresse irréparable. Vous marquez alors une courte pause et reprenez votre parcours (**596**).

**542**

Etes-vous blessé (mot {« blessé »} inscrit sur votre feuille d'aventure) ?  
Si tel est le cas allez au **106** sinon au **259**.

**543**

Si le terme {« gauche »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **410**.

Sinon, il s'agit du terme {« droite »}, qui vous amène au **111**.

Vos compagnons n'ont pas nécessairement besoin d'aide, même si leur tâche est périlleuse. Vous les couvrez en pointant votre M-16 vers toute menace éventuelle, tandis qu'ils déposent l'un après l'autre les blessés au pied d'un talus.

Continuez au **227**.

## 545

Vous soufflez comme un bœuf lorsque vous débouchez sur un massif d'arbres sauvages et de broussailles. Ayant quitté la clairière depuis quelques temps, vous vous situez désormais au cœur de la forêt. Vos compagnons - du moins les survivants - vous attendent au point de rendez-vous. La valeur juxtaposée au compteur {« hommes »} de votre feuille d'aventure détermine leur nombre exact.

Une fois rassemblé, votre groupe ne compte pas en rester là ; A l'intérieur des lignes ennemies, il faut maintenant porter un coup décisif à l'adversaire. Vos compagnons souhaitent, une nouvelle fois, quitter leurs abris pour inspecter les environs. Sur la brèche depuis le dimanche 14 Novembre, las, vous ne vous sentez pas de participer à cette nouvelle expédition, et faites part de votre décision à vos compatriotes.

Vos coéquipiers se montrent compréhensifs, et vous informent en retour qu'ils vont se contenter d'effectuer un bref aller-retour en guise de repérage. Ils vous demandent également si vous tenez à ce que certains d'entre eux restent à vos côtés. Considérez le total {« hommes »} inscrit sur votre feuille d'aventure, et réfléchissez au nombre de soldats qui demeureront sur place. Si cette valeur est égale au total d'hommes en vie, autant dire que vous avortez leur initiative, mais vous en avez la possibilité.

Une fois votre choix fixé, allez au **74**.

## 546

A corps perdu, vous puisez dans vos dernières réserves d'énergie pour effectuer votre sprint final. Vous êtes comme immortel, zigzagant parmi les explosions de mortiers et bravant le danger des balles.

La clairière est en vue.

C'est uniquement lorsque vous apercevez la première ligne de défense américaine que vous réalisez votre prouesse... et votre folie. Mais, interrompant brusquement vos pensées, une rafale siffle à vos oreilles et un de ses projectiles vous percute l'épaule. Le choc de l'impact vous fait tomber à la renverse, ce qui vous fait dire que le coup est venu de devant. Une arme américaine...

Les bras en croix, la bouche ouverte, vous regardez le ciel avec une béatitude désespérée. Les secondes s'égrainent, jusqu'à ce que plusieurs de vos compatriotes surgissent devant vous. Ils ont réalisé leur méprise, et vous



traînent hâtivement par les pieds en lieu sûr, sans ménager votre épaule blessée. Vous finissez la bataille au centre de la clairière, entouré par les rares infirmiers encore valides.

Les combats qui se déroulent dans votre secteur redoublent d'intensité. Des avions 'Skyraiders' tournoient et déversent des chapelets de bombes, apportant ainsi leur soutien au centre de la colonne de marche, qui n'a pas eu la chance d'atteindre la clairière. C'est précisément au milieu de la file que les échos lointains laissent présager du pire.

Votre zone est relativement épargnée, et, en début de soirée, des hélicoptères de renfort peuvent débarquer la Compagnie B du 2/7 (2<sup>ème</sup> Bataillon, 7<sup>ème</sup> Régiment). En tant que blessé, vous êtes rapidement rapatrié dans un hélicoptère sanitaire en direction du camp de base d'An Khe.

Heureux d'être encore en vie, rendez-vous au **76** pour faire le bilan de cette longue bataille.

### 547

A bout portant, vous mitraillez rageusement plusieurs de vos adversaires. Mais votre geste vous conduit tout droit à la mort, car, en retour, les Nord-Vietnamiens encore debout vous abattent sans pitié. Votre dernière satisfaction sera celle d'avoir emporté avec vous dans le néant un certain nombre d'ennemis. Paix à votre âme.

### 548

Vous courez vers la sortie. Mais tout dépend de l'option que vous avez choisie précédemment.

Si {« choix1 »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, allez au **317**. Si c'est {« choix2 »}, rejoignez le **141**.

### 549



Vu votre faible niveau en langue vietnamienne, **Les archives poussiéreuses que vous extrayez de leurs rangements représentent pour vous un charabia incompréhensible.**

De son côté Dinh fait des trouvailles intéressantes, dont une transcription qui donne les indicatifs radio de chacune des Compagnies du Bataillon auquel appartient ce camp. Notez {« transcription 323 »} sur votre feuille d'aventure.

Puis, regagnez le **352** afin de quitter la salle.

« Boilerplate two » tourne autour de son objectif, haut dans le ciel. Levant les yeux, vous pensez le reconnaître, parmi d'autres appareils qui attendent également des cibles valables. Ils tournoient, tels des requins autour d'une proie. Tout-à-coup, votre interlocuteur pique du nez, entame une descente à pic puis redresse brusquement au moment de larguer quatre bombes à fragmentation. Il a visé trop court, ce qui n'empêche pas ses engins de mort d'exploser dans un fracas épouvantable.

Très vite, des appels de détresse radio d'une section en première ligne vous parviennent. Les infirmiers disponibles s'agitent et convergent vers le lieu des déflagrations. Les projectiles sont tombés à une trentaine de mètres d'hommes de votre Bataillon. Certains sont blessés par des débris tandis que l'effet de souffle a provoqué des hémorragies du nez et des oreilles chez vos compagnons les plus proches des explosions. Les moins atteints sont simplement en état de choc. Fort heureusement, aucun décès n'est à déplorer. Vous perdez néanmoins 1 point < Succès > pour cette belle frayeur.

Allez au **466**.

## 551

Vous laissez la salle de réunion en pleine ébullition et faites irruption directement dans la salle radio, serrant fermement la boîte métallique contenant la dynamite. Un homme est de dos, des écouteurs sur ses oreilles. N'ayant plus le temps de 'finasser', vous brandissez votre objet en métal, et assommez votre adversaire de plusieurs coups portés au sommet du crâne. Vous vous saisissez ensuite d'une des barres métalliques faisant partie du mobilier de la pièce et faites sauter le verrou de la boîte.

Ils sont là, au nombre de six, soigneusement enveloppés dans du papier paraffiné... Après avoir hâtivement ôté leur emballage, vous soupesez les précieux bâtons d'explosifs.

Vous fabriquez une mèche longue à l'aide du contenu de l'un des bâtons de dynamite. Il vous faut maintenant l'allumer de manière 'propre' sans éveiller l'attention des Nord-Vietnamiens aux alentours.

Si vous possédez un briquet, ajoutez 309 à la valeur apposée à l'objet et rendez-vous à ce numéro.

Sinon, songez à une autre solution au **65**.

## 552

Ainsi placé, vous visualisez une trouvaille intéressante. Une paire de bottes Nord-vietnamiennes, mais apparemment de trop petite pointure pour vos pieds. Serré contre Dinh, vous attendez que le danger soit passé avant d'entreprendre quoi que ce soit. Certains bruits de pas s'éloignent mais rien n'indique que tous les Nord-Vietnamiens ont totalement déserté les lieux.

Etes-vous intéressé par la paire de bottes (**452**) ou non (**606**) ?

L'herbe à éléphant laisse peu à peu la place à une végétation moins épaisse, faite d'étendues terreuses, de buissons et de bosquets épars. Tout à coup, à votre grande surprise, au détour d'une ligne de fourrés, vous croisez des éclaireurs précédant une longue colonne de fantassins. Ce sont des vôtres. Des hommes de LZ Colombus se mettent en place pour un 'dégagement' de LZ Albany, après l'aurore.

Les nouveaux arrivants considèrent votre petit groupe comme des miraculés, et dénotent chez vous un visage creusé par la fatigue et l'anxiété de cette soirée traumatisante qui vous a fait prendre dix ans.

Vous êtes très chaleureusement pris en charge par des infirmiers qui sont à vos petits soins. Puis, quelques soldats sont même désignés pour vous raccompagner à leur point de départ : LZ Colombus.

De là, vos compagnons d'infortune et vous rejoignez le camp de base par l'intermédiaire d'hélicoptères qui font la navette en hommes, munitions et nourriture avec An Khe.

Après un repos amplement mérité, vous aurez l'occasion de revoir votre désormais inséparable ami : Barney. Vous partagerez avec lui des souvenirs ô combien douloureux, mais au dénouement finalement heureux.

C'est désormais l'heure du bilan, au **76**.

## 554

Le temps que vous dégoupilliez votre grenade et que vous attendiez quelques secondes avant l'explosion, le fugitif vient de franchir le passage. C'est donc dans la pièce d'à côté que vous expédiez votre explosif - non sans avoir averti Dinh auparavant. Vous vous plaquez au sol au moment où l'explosion au son mat retentit. L'écho est amplifié par les parois cavernueuses et manque de vous percer les tympans. Lorsque Dinh et vous vous levez pour constater les dégâts, votre homme est en effet hors de combat. Mais ce bruit démesuré en appelle un autre ; Des cris lointains résonnent dans le souterrain, ainsi que les chaussures d'une horde de fantassins armés jusqu'aux dents.

Où aller ? Nulle part... la salle de détente est une impasse.

Vous êtes donc tous deux facilement capturés, puis copieusement battus, car votre geste est inexcusable pour vos geôliers.

Allez au **472**.

Les profondes entailles des blessés graves vous soulèvent le cœur. Alors, vous ne trouvez rien de mieux à faire que prodiguer quelques paroles réconfortantes, dont le sempiternel refrain « Vous allez vous en sortir ».

Malgré les affres des combats, le moral reste bon ; Tous ont confiance en la supériorité du matériel américain et de sa puissance de feu.

Continuez au **540**.

## 556

Une lampée de 20 cl (tenez à jour votre équipement) vous revitalise. Notez { « Frais : 41 » } sur votre feuille d'aventure.

Puis allez au **4**.

## 557

Vous cheminez parmi les hommes du 2<sup>ème</sup> Bataillon du 7<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie, encore marqués par les récents affrontements. Votre objectif est de rejoindre la clairière désignée par 'LZ Albany', à l'Ouest de votre position. Le trajet est estimé à trente minutes.

Vous n'ignorez pas que la 1<sup>ère</sup> Division de Cavalerie a été créée très récemment, en Juillet 1965, principalement à partir d'une unité existante : la Division d'Elite '11<sup>th</sup> Air Assault'. Toutefois, Le 2/7 (2<sup>ème</sup> Bataillon 7<sup>ème</sup> Régiment), contrairement au 1/7, a quant à lui été formé à partir de la 2<sup>ème</sup> Division d'Infanterie. Est-ce un mauvais présage pour ces hommes moins rompus aux tactiques de contre-guérilla ?

Par ailleurs, son responsable - le Lieutenant-Colonel Robert McDade - commande le Bataillon 2/7 depuis moins de trois semaines.

Vous positionnez-vous en tête (**407**), au milieu (**350**) ou en queue de colonne (**285**) ?

## 558

Le Nord-Est étant le chemin le plus direct pour atteindre la ligne de front, il serait donc logique que les forces ennemies empruntent cet itinéraire.

A défaut d'un contact radio, vos signaux depuis le sol semblent fonctionner, car le 'Skyraider' effectue plusieurs passes dans la direction que vous lui indiquez.

Soudain, il prend de l'altitude, pour mieux repiquer, déclenchant dans le même temps des tirs d'armes légères hostiles. En réponse, l'avion de combat crache une pluie mortelle de ses quatre canons de 20 mm. Il vire ensuite de bord, décrit un large demi-cercle, reprend de la vitesse et largue deux bidons de napalm au plus bas de sa trajectoire. La zone cible s'est transformée en un océan de flammes. A entendre les cris d'agonie et de détresse des fantassins Nord-vietnamiens vous présumez que l'appareil a fait mouche.

Il reprend ensuite son envol et s'éclipse vers d'autres cieux. Vous le remerciez pour la forme d'un signe de la main, sachant pertinemment qu'il ne le verra pas. Cette action combinée vous permet toutefois d'engranger 1 nouveau point <Succès>.

Avec la satisfaction du travail accompli, vous rejoignez le **334**.

## **559**

Suite à votre remarque, il vous fixe sans ciller. Puis, il vous avise qu'il avait l'intention de fumer sa cigarette en prenant soin de rester à couvert, à l'abri derrière le monticule qui vous protège. Si malgré tout, vous insistez en le toisant, allez au **171**.

Si ses justifications vous conviennent, rejoignez le **296**.

## **560**

A vos côtés, Dinh s'attaque à une pile de pantalons éculés que vous n'avez pas encore manipulés. A deux, il ne vous faut pas plus d'une minute pour tout passer en revue. Hélas, les poches ont été consciencieusement vidées au préalable et vous n'en retirez rien.

Vous ne vous attardez pas davantage dans ce lieu sans issue, et repassez le seuil d'entrée au **270**.

## **561**

On vous donne à la hâte plusieurs chargeurs, sans doute issus de vos compagnons hors d'état de combattre. Vous allez aussitôt après vous poster au sein de la ligne de défense. Heureusement, les Nord-Vietnamiens n'entreprennent aucune action d'envergure contre la clairière.

La nuit commence à tomber. Allez au **210**.



Ces déplacements dans l'herbe haute s'apparentent à un cache-cache mortel. Des bruissements se font entendre tout autour de vous, ainsi que des échanges de coups de feu, et des grenades qui explosent. Soudain, **un homme file perpendiculairement à vous, et disparaît derrière un épais rideau d'herbe à éléphant.**

Le temps que vous réalisiez que son uniforme est américain, il est déjà loin. Vous ne songez pas à l'interpeler car cela révélerait votre position.

Vous progressez laborieusement vers l'Ouest, afin de porter secours à vos compagnons rescapés, lorsque vous entendez une fusillade nourrie derrière vous, ce qui vous indique que votre itinéraire de retraite est coupé.

Très vite déboussolé, vous abandonnez votre idée première, et en êtes quitte à errer au hasard, cherchant simplement à vous éloigner des bruits hostiles. De plus, le soleil couchant et la perspective de l'obscurité ne vous enchantent guère.

Dirigez-vous vers le 5.

### 563

Vous retrouvant pour la deuxième fois dans l'armurerie, vous mettez à profit le peu de temps qu'il vous reste à découvrir le plus d'indices possibles parmi tout cet arsenal, avant que vos geôliers ne sonnent le tocsin. En outre, comme si cela ne suffisait pas, les déplacements aléatoires des occupants du camp enterré constituent un danger permanent.

Vous jouez donc votre dernière carte, en misant entièrement sur cette vaste salle ; Après tout, si une arme 'spéciale' est cachée dans le camp, il y a de fortes chances qu'elle soit passée par l'armurerie, son lieu de détention le plus logique.

Avec l'aide de Dinh, vous menez tambour battant une fouille méticuleuse. Cependant, pressés par les secondes qui passent, vous ne vous préoccupez que des papiers, notes, et autres dossiers pouvant traîner, délaissant les placards contenant un attirail de guerre classique.

Dinh entame d'emblée une inspection du centre de la pièce, autour des armoires contenant les armes.

Vous êtes entré par le Nord (l'autre ouverture desservant le mur Est) et vous entreprenez de longer les parois de la salle. Prenez-vous à droite (en suivant le mur Nord vers l'Ouest) (137), ou à gauche (vers l'Est) (344) ?

Vous ajustez votre arme en direction du thorax du fugitif, qui est une cible plus large et moins mouvante que la tête. Votre premier coup fait mouche, touché au cœur le Capitaine Nord-vietnamien qui s'effondre, aussi brutalement qu'une pierre.

En contrepartie, le tintamarre provoqué ne pas tarder à rameuter des hordes de soldats ennemis ; Il vous faut quitter au plus vite cette impasse que constitue la salle de détente.

Vous courez vers l'Ouest, au **463**.

## 565

Tout à coup, sans prévenir, les combats reprennent de plus belle. Les blessés se terrent et les hommes valides se cramponnent à leurs armes. Le vacarme des explosions de toutes sortes devient vite assourdissant, tandis que les artilleurs américains, positionnés à plusieurs kilomètres de là, à LZ Falcon, s'activent à leurs obusiers.

Situé à l'intérieur du périmètre, vous n'êtes pas aux premières loges des combats qui se jouent, et il est de toute façon trop tard pour rejoindre les défenseurs ; le déchaînement d'acier et de feu en cours rend dangereux le moindre déplacement.

Cependant, après des affrontements acharnés, une nouvelle fois, l'assaut est repoussé *in extremis*.

Vous reste-t-il strictement plus d'un litre d'eau (vos réserves sont > 100 cl) ?

Si c'est le cas, dirigez-vous vers le **83**. Sinon, allez au **380**.

## 566

Vous n'aviez pas vu cet homme qui venait à grands pas de l'Est et vous manquez de le bousculer. C'est Dinh ! Toujours vêtu de son uniforme d'officier NVA, il cherche également à profiter de la panique ambiante pour s'échapper de sa prison souterraine. Tout de suite, il a l'excellent réflexe de se placer entre vous et les hommes en armes qui vont à votre rencontre. Ces derniers sont pressés et, du coin de l'œil, dans la semi-pénombre, ils ne distinguent que la silhouette de Dinh.

Votre fidèle compagnon vient, une fois de plus, de vous sauver la mise. Vous parcourez donc les derniers mètres de la pente ascendante à deux, Dinh s'employant à faire écran. Par miracle, personne ne vous interpelle, alors que vous prenez le contre-sens de tous les autres soldats, se ruant à l'aide des victimes de l'explosion.

Allez au **155**.

Par dessus votre épaule, vous lancez en cloche le projectile meurtrier (à déduire de votre équipement). Parmi la myriade d'explosions diverses, de détonations de fusil et de fracas d'obus, votre contribution passe pratiquement inaperçue. Mais lorsque vous relevez la tête hors du buisson qui vous couvre, vous ne voyez qu'un immense nuage gris qui flotte sur le champ de bataille, ainsi que des cadavres jonchant le sol. Sans connaître le nombre exact de victimes qu'a provoqué votre grenade, vous savez qu'elle a activement participé à ce barrage de feu qui, une nouvelle fois, a fait reculer l'ennemi. Engrangez 1 point <Succès> pour cette contribution.

Puis, allez au **83**.

### 568

Vous faites demi-tour à tâtons, suivi par Jim qui vous suit en marchant en canard. Son mouvement est moins souple et discret que le vôtre, mais il suffit, pour échapper à la vigilance des Vietnamiens se rapprochant.

Haletants et couverts de sueur, vous vous retrouvez à nouveau dans le dortoir, au **93**.

### 569

Vous ôtez le cran de sécurité et épaulez votre Kalachnikov, tandis que Dinh copie vos mouvements. A deux, vous déversez une tornade de balles sur vos adversaires, les prenant totalement par surprise. Les survivants s'abritent derrière tout ce qu'ils peuvent trouver : le pupitre, les bancs, des planches de bois, ... Vous disposez d'un répit très court mais suffisant pour tenter une action.

Le compromis est le suivant : Soit vous vous levez, et progressez debout, privilégiant ainsi la vitesse (**117**), soit vous vous déplacez à demi-courbé, ce qui augmente votre furtivité mais réduit d'autant votre rapidité (**34**).

### 570

Vous secouez le prisonnier brutalement, et vociférez à quelques centimètres de son visage, sans l'épargner de vos postillons. Votre question ne varie jamais : Quels sont la position et l'objectif de son Régiment d'appartenance. En réaction, il arbore une mine totalement déconfite et tremble de tous ses membres. Impossible d'obtenir la moindre information sensée de sa voix chevrotante. Tout juste parvenez-vous à apprendre son nom et prénom.

Vous abandonnez la partie et laissez à d'autres le soin de continuer l'interrogatoire (**537**).



## 571

Vous avancez à pas comptés, Dinh vous suivant de près. Rien à signaler pour le moment mais vous vous surprenez à retenir votre respiration, par peur de réveiller un Nord-Vietnamien étendu sur un lit, qui aurait échappé à votre vigilance.

Vous atteignez le **370**.

## 572

L'hélicoptère qui vrombit au dessus de vous provoque de fortes rafales de vent et soulève l'herbe haute sur son passage. Il essuie au passage quelques tirs d'armes automatiques légères tandis que vous décrivez de larges cercles avec vos bras dans l'espoir d'attirer son attention.

Il n'est pas certain que son pilote ait aperçu vos gesticulations. Par contre, votre manège n'a pas échappé à un franc tireur Nord-vietnamien et il lui suffit de se rapprocher discrètement de vous. Votre vie n'en a plus que pour quelques instants, ainsi que votre aventure.

## 573

Il demeure un problème d'importance : les armes, malgré leur qualité et leur parfait état de marche, ne sont pas chargées. En d'autres termes, il vous manque les munitions !

Les armoires sont désespérément vides. Mais, dans un éclair de lucidité, Dinh fait LA trouvaille, fortuitement, en observant le bric-à-brac étalé devant l'armoire. Sous une toile, des multitudes de boîtes hermétiques, contenant des chargeurs alimentés de 30 munitions n'attendaient que vous.

Vous vous servez à profusion, et prenez chacun une arme à feu. Attention toutefois ; Si vous veniez à être capturé, posséder un tel équipement signifiera pour vous la peine capitale...

Inscrivez {« kalach chargée : 573 »} sur votre feuille d'aventure et rejoignez le **402**.

## 574

Vous continuez consciencieusement votre fouille méthodique du coin Sud-Est alors qu'une exclamation de Dinh perturbe votre concentration. Vous vous retournez... pour apercevoir celui-ci brandissant un petit morceau de papier. Il vient à votre rencontre, le regard pétillant, vous montrant le fragment déchiré, avant de vous en traduire le contenu : « A côté du commandant ». Apposé à sa partie complémentaire, ce message énigmatique sera plus facile à déchiffrer. Inscrivez toutefois {« indice6 : 198 »} sur votre feuille d'aventure puis rejoignez le **56**.

Entre les mains de l'ennemi, votre aventure est plus que jamais compromise. Toutes vos armes et munitions vous ont été confisquées (attention de bien initialiser votre compteur de grenades et de munitions à zéro !). Par ailleurs, on vous a également subtilisé votre couteau et votre pelle (n'oubliez pas de les rayer de votre feuille d'aventure). Le seul équipement que vous conservez est votre réserve d'eau, soit vos gourdes.

A partir de là, on vous bande les yeux et on vous ligote les poignets dans le dos. Vous parcourez ainsi plusieurs kilomètres, d'abord dans une forêt, puis sur les pentes escarpées d'une montagne. Il ne peut s'agir que du massif du Chu Pong. Ensuite, on vous fait descendre dans ce qui s'apparente à une grotte. Puis on vous tiraille sans ménagement à travers plusieurs salles d'un véritable complexe sous-terrain où l'air y est glacial.

Pour finir, les Nord-Vietnamiens vous retirent vos liens et vous poussent brusquement dans une pièce exigüe, d'un violent coup de pied dans les jambes. Vous trébuchez et vous vous écroulez de tout votre long sur un sol mêlé de terre et de poussière. Lorsque vous ôtez le bandeau, vos yeux doivent s'accoutumer à l'obscurité ambiante avant de pouvoir contempler votre sinistre environnement.

Vous vous situez dans une grotte creusée à la hâte. Votre geôle sommaire ne couvre pas plus de dix mètres carré. Le sol est jonché de restes alimentaires, et une désagréable odeur d'excréments humains vous prend à la gorge. Et surtout, deux hommes vous dévisagent d'un air hagard. L'un est déguenillé et de type caucasien. Il porte une tenue d'aviateur que vous avez peine à reconnaître. Le deuxième est un Vietnamien. Sa tenue, en camouflage tacheté, est nettement en meilleur état que celle de son voisin de cellule. Vous notez néanmoins que son visage est tuméfié, signe de mauvais traitements.

Ils se présentent tour à tour :

- Jim, pilote américain de bombardier, éjecté puis capturé en territoire Sud-vietnamien depuis trois semaines, en attendant d'être expédié vers le Nord, via la piste Ho Chi Minh. Les conditions de détention très pénibles qu'il a subies depuis lors l'ont fortement amoindri.

- Dinh, Ranger Sud-vietnamien, capturé la veille, lors de la bataille qui continue à se jouer au dessus de vous. Il a l'avantage de maîtriser votre langue maternelle.

Toutes ces péripéties ont entamé votre condition physique et vous commencez par ingérer une longue lampée d'eau. Diminuez vos réserves de 40 cl. Si le contenu de vos gourdes était inférieur à 40 cl, éclusez le maximum jusqu'à épuiser complètement vos réserves.

Avez-vous l'intention de suivre la bonne volonté de vos geôliers jusqu'à la fin de votre séjour forcé, en attendant un geste magnanime de leur part (243) ou allez-vous afficher la ferme volonté de vous évader de ce lieu sordide (404) ?

Vous traversez les sous-bois prestement, la tête haute. C'est ce qui a intrigué les guetteurs américains, et qui les a décidés de ne pas vous tendre une embuscade. Ils ont attendu de vous distinguer clairement avant d'ouvrir le feu sur de si curieux individus.

Ayant reconnu votre type caucasien, ils vous interpellent alors : « Nom ?! Grade ?! Compagnie ?! ». Votre apparence dépenaillée laisse en effet planer le doute quant à votre provenance, le vert olive de votre uniforme ayant laissé place à un gris anthracite crasseux, et Dinh ne vaut pas mieux. Après que vous ayez répondu formellement aux questions, les militaires US se redressent, révélant leur position, et vous font signe discrètement de les rejoindre.

C'est à ce moment précis que vous comprenez que l'enfer que vous avez enduré depuis si longtemps vient de prendre fin. Vous commencez par glaner 1 point < Succès > pour avoir su ramener Dinh vivant, et en lieu sûr.

Terminez votre aventure au **313**.

### 577

Un groupe de silhouettes fluettes a été aperçu remontant la piste vers vous ; Probablement des Nord-Vietnamiens vous traquant. Vous êtes alors appelé à occuper votre position de combat.

Une fois à votre poste, vous ne tardez pas à apercevoir deux soldats ennemis se matérialisant à une vingtaine de mètres, sur la piste. Des ombres hostiles suivent derrière. Vos compagnons, en soutien, scrutent eux-aussi cette scène, en silence. Si vous attaquez maintenant, vous avez 'le choix des armes'.

A la grenade (s'il vous en reste) (**199**) ?

Ou au M-16 (**618**) (si vos chargeurs ne sont pas vides) ?

Si vous préférez attendre encore un peu, rendez-vous au **267**.

Si vous n'avez plus ni munitions ni grenades, vous choisissez implicitement la dernière hypothèse.

### 578

Cherchant un moyen de faire cesser toute résistance de la part de votre adversaire, vous brandissez votre Kalachnikov récemment acquise, et la pointez avec une forte pression sur son thorax. L'effet est immédiat : il en reste pétrifié, et des perles de sueur commencent à naître à la base de ses cheveux.

Gagnez le **354**.

Enfermé dans votre placard, vous n'avez pas repéré cet homme affalé dans son lit, ayant l'intention de piquer un petit somme. Lorsque la porte de votre abri grince, il vous dévisage, stupéfait, bouche bée, incapable d'émettre le moindre son. Il se ressaisit en quelques secondes et hurle comme un beau diable, à en faire vriller vos tympans. Les lieux sont rapidement bouclés par une cohorte d'hommes en armes.

C'en est fini de votre escapade ; Votre compagnon d'infortune et vous êtes violemment ceinturés puis poussés sans ménagement. Ce triste épisode ne va pas améliorer vos conditions de détention. Vous êtes séparé des autres détenus et jeté dans un cachot à peine plus grand que vous.

Allez au **90**.

## 580

Vous restez un instant songeur. Un objet aperçu dernièrement vous a t-il intrigué ?

Si c'est le cas, convertissez ses lettres en chiffres (A=1, B=2, ... Z=26), et multipliez la valeur obtenue par quatre. Le premier mot dudit paragraphe est l'objet en question.

Dans l'hypothèse où vous n'avez rien remarqué de spécial, continuez votre quête au **543**.

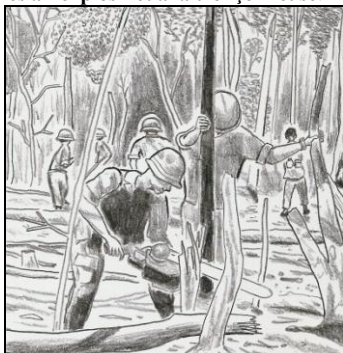
## 581

L'attaque est finalement repoussée sans perte importante pour votre Compagnie, qui conserve donc ses positions, sur la crête. Votre compagnon blessé est rapatrié au centre du dispositif, au sein de LZ X-Ray. Là, les infirmiers s'activent avec leurs bandages, scalpels, doses de morphine,... puis s'appliquent à refermer les plaies avec de rapides points de suture.

Au Sud-Ouest, la Compagnie A du Capitaine Nadal est également soumise à rude épreuve. L'aviation est appelée à la rescousse : Les appareils d'attaque au sol Douglas A-1 'Skyraider' - vétérans de la Guerre de Corée - vous survolent et larguent leurs chapelets de bombes au napalm sur les montagnes qui vous surplombent. Les boules de feu qui en résultent montent dans les airs, et dégagent une chaleur que vous ressentez d'où vous êtes. Leurs moteurs à hélice leur permettent de se stabiliser à faible vitesse et basse altitude, ce qui leur confère une précision redoutable.

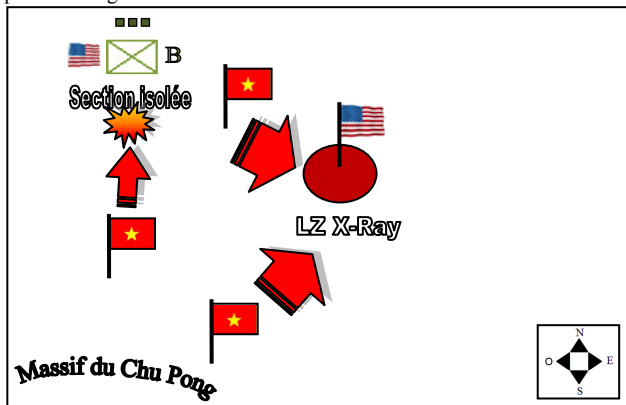
Un poste radio tactique, posé à proximité, vous apporte des 'nouvelles du front' avec un débit rapide : La zone d'atterrissage principale pour les hélicoptères de réapprovisionnement a été infiltrée par une centaine de Vietnamiens. Il a donc fallu en découper au centre du périmètre, à très courte distance, parfois même au corps à corps. De plus, les voilures tournantes de votre Bataillon étant exposées aux tirs d'armes légères, la LZ a été déclarée

hors d'usage. Il a donc fallu en créer une seconde, en dégageant des arbres à l'explosif et à la tronçonneuse.



Après de nombreux accrochages sur les bordures Sud-Ouest, Sud, et Sud-Est du périmètre, sans oublier le centre, l'ennemi a été globalement contenu et renvoyé dans ses casernements, dans le massif du Chu-Pong.

Parallèlement aux affrontements subis par la force principale de votre Bataillon, la section de la Compagnie B encerclée, dont vous avez entendu parler à la radio, est toujours dans une situation désespérée et doit faire face à plusieurs vagues d'assauts ennemis.



Devant toutes ces nouvelles peu réjouissantes, votre Compagnie, qui occupe le côté Sud de LZ X-Ray - la crête - s'en sort relativement bien. La lumière du jour décline peu à peu, laissant place à la nuit, source supplémentaire d'angoisse.

Tant que c'est encore possible, les hélicoptères effectuent des chassés-croisés sur la LZ fraîchement aménagée, jusqu'à tard dans la soirée, déposant munitions et vivres, en échange de blessés à rapatrier.

Allez au **66**.

## 582

Vous vous saisissez de votre arme et la brandissez contre vos adversaires. Mais, à faible distance, ces derniers vous ont aperçu et ont anticipé votre mouvement. Vous ne bénéficiez donc d'aucun effet de surprise dans l'affrontement sanglant qui s'engage, pratiquement à bout portant. Ils sont six en face. Pensez-vous réellement pouvoir les museler, à vous seul ?

Vous n'avez strictement aucune chance de sortir victorieux d'une telle situation, et vous succombez sous le nombre. Vous venez de terminer votre aventure, et de perdre dans le même temps l'ensemble des points <Succès> que vous avez pu accumuler.

## 583

Allez-vous orienter « Dash one » pour qu'il suive l'axe <fumée colorée des fumigènes> ⇔ <fumée du premier bombardement> (275) ou plutôt un axe perpendiculaire à ce dernier, passant par la fumée grise (du premier bombardement) (69) ?

## 584

La poubelle ne recèle aucune information sensible. En guise de découverte, vous n'extrayez que des pelures, des emballages, ainsi que des chiffons usagés. Vous cherchez un endroit où essuyer vos mains poisseuses, lorsque le Nord-Vietnamien assoupi semble brusquement s'agiter. Plusieurs soubresauts signifient qu'il ne va pas tarder à se réveiller.

Vous mettez les voiles, sans demander votre reste. Regagnez vite le **502**.

## 585

L'affrontement est particulièrement violent ; Des balles vrillent et ricochent de toutes parts, comme si une nuée de moustiques mortels avait envahi la clairière. Parfois, des fantassins de votre unité bondissent tête baissée d'une position de défense à une autre, pendant que vos yeux apeurés scrutent le champ de bataille à la recherche d'un ennemi imprudent.

Tout-à-coup, plusieurs silhouettes gesticulent devant vous, en première ligne, puis se lèvent et courent dans votre direction, courbées en deux. Ce sont des soldats de votre camp qui ramènent un blessé dans l'urgence. Deux hommes le tiennent par les aisselles. En passant devant vous en toute hâte, l'un d'eux – un Sergent – exhorte votre équipier le plus proche et vous, à les aider en soulevant les jambes du blessé.

Acceptez-vous (261) ou non (228) ?

586

Vous prenez le Nord-Vietnamien à revers. D'un mouvement de la main, vous signifiez à Dinh que vous passez devant, tandis qu'il s'emploiera à le ceinturer. Après que vous soyez brutalement entré en action, **l'homme se débat à peine, sans doute sous le coup de la surprise.**



C'est un militaire d'une trentaine d'années, ce qui est très âgé pour le combattant moyen NVA. Il a le visage buriné par les nombreuses années passées à crapahuter dans la jungle du Vietnam. Son col est orné d'une barre horizontale surmontée de trois étoiles. Il s'agit d'un gros poisson : Un Capitaine. Profitant de la panique qui s'est emparée de lui pour le moment, vous demandez à Dinh de traduire vos premières questions : « Comment s'échapper d'ici ? », puis une question plus directe « Où est cachée votre arme spéciale ? ». A tout cela, le Nord-Vietnamien ne répond d'abord par rien d'autre qu'un sourire carnassier à faire froid dans le dos. Puis il lâche un énigmatique : « C'est sous une trappe que vous ne trouverez jamais ». Cela ne vous aide guère, mais cet élément n'est pas à négliger. Ajouté à d'autres informations, il peut même s'avérer extrêmement précieux. Notez {« indice7 : 211 »}.

Son calme apparent est suspect. En outre, il ne semble pas chercher à se libérer par la force. Pendant que vous réfléchissez à la situation, et que la pression exercée par les bras de Dinh a dû se relâcher, le Capitaine ennemi produit un effort soudain, violent, et jusque là insoupçonné. En se contorsionnant d'une vive secousse et en se redressant à la vitesse du cobra, il est parvenu à se défaire de son carcan humain. Il entame alors une fuite désespérée. Attention ! Vous réalisez seulement maintenant qu'un étui pend à sa ceinture d'officier, lequel contient un Makarov, parfaitement opérationnel.

Pour être arrivé jusqu'ici, vous possédez obligatoirement un des trois objets énoncés ci-dessous. A vous de l'utiliser avec perspicacité :

Si ce sont des ciseaux, ajoutez 407 au code apposé à l'objet inscrit sur votre feuille d'aventure, et rendez-vous au numéro obtenu.

Si c'est une Kalachnikov chargée, retranchez 236 au code dont vous disposez et dirigez-vous vers le numéro résultant.

Dans le cas d'une grenade chinoise, ajoutez 172.

### 587

De dos aux rayons orangés du soleil déclinant, **l'avion d'appui au sol suit une trajectoire descendante, rasant la cime des arbres.**



Persuadé qu'il va attaquer, vous courez à toutes jambes.

Allez-vous entraîner Dinh vers le Sud (262) ou l'Ouest (75) ?

### 588

Fatigué, hésitant, vous pensez un peu tardivement à vous plaquer au sol, et une balle perdue vous percute l'avant-bras. Vous vous écroulez dans la douleur et parvenez tant bien que mal à panser sommairement vous-même la plaie, non sans avoir perdu beaucoup de sang. Vos mouvements futurs seront handicapés. Inscrivez {« blessé »} sur votre feuille d'aventure. Vous passez le reste de l'affrontement tapi dans un buisson, en priant pour que le périmètre de défense résiste face à l'ennemi.

A votre grand soulagement, votre souhait est exaucé ; Les défenses n'ont pas cédé et les Nord-Vietnamiens finissent par abandonner une nouvelle fois la partie.

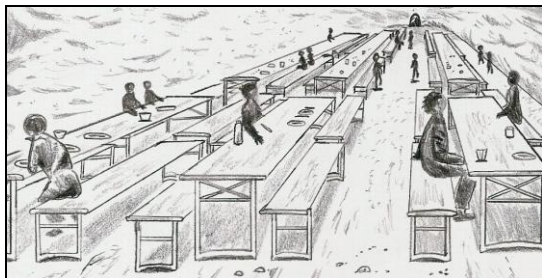
Continuez au 78.

### 589

N'avez-vous pas perçu du bruit dans cette direction ?! La gauche désignait l'Ouest, vu la direction d'où vous veniez.

Vous laissez passer la tête et vous avez juste le temps d'apercevoir **une vaste pièce composée de longues tables et de bancs alignés**, occupée par de nombreux individus.





C'est une salle à manger mais vous n'en saurez pas plus parce que vous venez de tomber nez à nez avec des fantassins ennemis.

Ils vous empoignent ainsi que Dinh, et vous emmènent de force au **494**.

## 590

Dinh et vous pénétrez dans un vaste local, équipé d'une multitude d'appareillages électriques variés. Des myriades de fils jonchent le sol. Tout comme la salle de conférence, ce lieu est éclairé par des ampoules fixées au plafond.

Un équipement hétéroclite repose sur une large table, allant du simple transistor au microémetteur sophistiqué, couplé à un récepteur. Fort heureusement, les trois sièges qui l'entourent sont vides. Les murs sont décorés de tableaux complexes affichant probablement des indicatifs radio.

Vous comptez bien profiter du calme exceptionnel qui règne dans ces lieux, simplement troublés par les clignotements verts et rouges de diodes, et un grésillement permanent qui chatouille vos oreilles. De plus, connaître l'emplacement de cette pièce stratégique vous sera peut-être utile pour plus tard. Notez {« radio : 200 »} sur votre feuille d'aventure.

Vous pouvez utiliser le peu de capital temps qui vous est imparti à tenter de manipuler l'émetteur (**482**) ou le consacrer à une fouille de la pièce (**295**).

## 591

L'arme que vous brandissez sous leurs nez, étouffe dans l'œuf toutes velléités de leurs parts. D'un index posé sur vos lèvres, vous leur enjoignez le silence. Puis d'un mouvement de la main, vous regroupez les trois chirurgiens et leur désignez le fond de la pièce. Il faut désormais agir vite, avant que la majorité du personnel ne regagne la pièce.

Allez au **77**.

**592**

Votre intervention vous coûte 10 munitions (mettez à jour votre feuille d'aventure). Rendez-vous au **35** pour constater les effets du tir conjugué de votre Compagnie.

**593**

Vous ouvrez le feu rageusement, faisant culbuter en arrière plusieurs Nord-Vietnamiens, comme des quilles de bowling. Lorsque Dinh suit votre mouvement, plusieurs de vos adversaires restés valides ont déjà ajusté leurs armes vers vous.

Vous succombez ainsi sous le nombre sans jamais savoir ce qu'il adviendra de Dinh.

**594**

Vous collez au peloton tant bien que mal. Votre groupe, compact, parvient à rester discret devant la plupart des franc-tireurs ennemis. Seules quelques balles viennent de temps à autre miauler autour de vous. Vous atteignez avec succès un abri fiable, à mi-chemin.

Continuez au **460**.

**595**

Les jambes flageolantes, vous ne vous sentez pas capable de mener à bien une mission qui, selon vous, relève de la gageure. Vous le signifiez à vos supérieurs qui, compte tenu de la situation, ne vous en tiennent pas rigueur. D'un signe amical de la main, ils vous demandent d'aller vous rasseoir, tout en faisant quérir un autre volontaire.

Après plusieurs délibérations et passages d'autres candidats, un soldat robuste finit par être choisi. Nanti de tout son équipement, il salue l'ensemble de la section et s'enfonce, seul, dans la sylve hostile.

Continuez le cours de la journée au **88**.

**596**

Pas mécontent d'avoir passé ce premier obstacle, vous percevez le souffle court de Dinh, juste derrière vous. Un mince espace vous sépare de la deuxième rangée de trois nouvelles tables.

Allez-vous emprunter la rangée de droite (**194**), du milieu (**279**) ou de gauche (**516**) ?

Si le mot {« radio »} est inscrit sur votre feuille d'aventure, ajoutez 13 au code associé au terme en question, puis rejoignez le numéro obtenu.

Dans le cas contraire, allez au **468**.

## 598

Vous 'allumez' les fourrés devant vous, au jugé, vous fiant à la provenance des détonations ennemies et aux éclairs intermittents que vous pensez apercevoir. Ceci vous coûte 10 munitions (pensez à mettre à jour la feuille d'aventure).

Dans le même temps, un de vos alliés vient de tomber, foudroyé par un projectile ennemi. Vous grimacez. Décrémentez votre compteur {« hommes »} de 1.

Heureusement, votre riposte semble avoir fait baisser légèrement l'intensité du feu hostile.

Etes-vous blessé (terme {« blessé »} inscrit sur votre feuille d'aventure) **(345)** ou pas **(64)** ?

## 599

Au moment précis où vous faites irruption dans l'armurerie, vous entendez une meute de Nord-Vietnamiens arrivant en sens inverse. Vous avez juste le temps de vous abriter derrière la première armoire venue. Vos ennemis passent devant vous et continuent leur chemin en trombe, remontant vers le Nord. Le mot est sans doute passé qu'un fuyard s'est éclipsé dans cette direction. Vous fermez les yeux, remerciez dans votre esprit Dinh et adressez une prière à son encontre.

Le flux d'individus armés est pratiquement discontinu, à raison de grappes de deux ou trois hommes. Il faut vous résoudre à rester à votre place. Mais le hasard fait bien les choses. Vous côtoyez une caisse d'obus de mortier de 81 mm, qui sera parfaite pour ajouter un effet dévastateur à votre explosif initial.

Puis, profitant d'une accalmie inespérée dans le flot de soldats NVA passant devant vous, couvert par le vacarme général ambiant, vous fracassez l'anse du cadenas de votre boîte métallique si chèrement acquise, et en découvrez le contenu. Comme prévu, c'est de la dynamite, protégée par du papier paraffiné. Six bâtons. Vous les extrayez et constituez une mèche longue à l'aide d'une traînée de poudre issue de l'un des bâtons. Il vous reste à l'allumer, sachant qu'il n'y a sur place ni lampe à pétrole ni bougie.

Vous pouvez ouvrir le feu dessus avec une Kalachnikov, mais votre position serait découverte dans l'instant qui suit... Vous pouvez aussi procéder avec des silex, mais vous n'avez ni les ustensiles ni le temps de jouer au boy-scout.

Peut-être possédez-vous un objet fort utile à ce moment précis ? Dans ce cas, prenez la valeur apposée à droite et ajoutez 99. Vous vous rendez ensuite au numéro résultant.

Si vous n'êtes pas inspiré quant à la manière d'enclencher votre 'bombe', allez au **65**.

### **600**

Vous appliquez une fine couche de cette suie noire sur votre visage pendant que Dinh vous regarde anxieusement, et s'impatiente : « Ennemi bientôt là ! ». En effet, au Sud, de l'autre côté du rideau, des piétinements se font entendre. Au Nord, ce sont des voix surexcitées qui résonnent.

Vous vous regardez mutuellement, dépités. Une faible lumière éclaire tout à coup vos visages. Quelqu'un vient d'entrouvrir le rideau côté Sud. A votre vue, il hurle à l'intention de ses compagnons d'armes, et les Nord-Vietnamiens ont tôt fait de vous extirper du conduit.

Rendez-vous au **494**.

### **601**

Vous suivez péniblement la foulée rapide de Dinh. Au détour d'un entrelacement de branchages, vous tombez presque nez à nez avec un peloton ennemi dont la présence a échappé à Dinh.

Etes-vous blessé (le terme { « blessé » } orne votre feuille d'aventure) ?

Oui (**86**) ou non (**138**) ?

### **602**

Le sol s'est transformé en une vaste civière. Vous comptabilisez au moins une vingtaine de blessés, portant des uniformes maculés de sang coagulé et de terre, quémandant un médecin ou se plaignant à qui veut l'entendre. Certains désespérés en appellent à leur mère.

Le seul et unique infirmier de la section fait, par chance, partie des valides. Le front trempé de sueur, il est littéralement débordé devant l'ampleur de la tâche. Vous rampez vers lui et proposez de l'aider. Le regard hagard, il vous désigne deux corps au pied d'un arbre, sans dire un mot. Alors que vous approchez de vos compagnons d'infortune, l'un d'eux vous demande de l'eau.

Acceptez-vous (**383**) ou non (**191**) ?

Votre compagnon blessé qui gît à terre, est le dernier de vos compatriotes en vie, parmi ceux qui composaient le groupe de départ. Autant dire que la situation est désespérée. Tous les tirs ennemis convergent maintenant vers la seule cible encore mouvante. C'est-à-dire vous !

Etant exposé à un grand danger, vous ne pouvez plus rien faire pour sortir votre compagnon de cet enfer. **Seule une chance insolente pourrait maintenant vous permettre de vous extirper de ce guépier.**



Vous pouvez projeter une grenade (s'il vous en reste) (282) ou ouvrir le feu à tout va (si vos chargeurs ne sont pas vides) (435).

Si votre équipement est épuisé, considérez-vous comme perdu. Votre aventure s'arrête là.

## 604

Vous mettez côte à côte l'ensemble des indices. L'élément crucial est l'étiquette tombée d'une cargaison de dynamite (indice4). Il désigne à lui-seul la tant recherchée 'arme spéciale' située dans le camp enterré. Des bâtons de dynamite peuvent être contenus dans une boîte de taille modeste. A ce sujet, vous recollez les deux bouts de papiers découverts (indice6 et 8) : « Une trappe placée sous le lit à côté du commandant ». Une petite trappe dans le sol serait une cachette envisageable pour des bâtons d'explosif. Mais comment trouver un lit au milieu d'un dortoir d'une bonne centaine de lits ? C'est là que le dernier indice intervient. Vous avez le nom du commandant (indice2). Avec un peu de chance, un plan ou un objet nominatif appartenant à l'homme pourront vous aider une fois sur place.

Vous n'êtes pas certain de vos hypothèses, mais vous tentez le coup : Direction le dortoir ! Ajoutez 2 points <Succès> pour l'issue favorable de votre quête et votre esprit de déduction. Inscrivez également {« tous indices »} sur votre feuille d'aventure.

Vous prenez le boyau Est qui donne directement sur le dortoir, et vous rendez au 485.

## 605

Vous persuadez vos compagnons de rester groupés, en arguant que toute initiative aurait plus de chance de réussir si elle était appuyée par tous. Les soldats se laissent convaincre et restent sur place, cogitant à propos d'une nouvelle idée.

Ainsi encadré, vous vous sentez en sécurité. Quoiqu'il en soit, votre groupe n'a pas été repéré et aucun coup de feu ne prend pour cible votre abri.

Rejoignez le **102**.

## 606

Vous restez impassible devant tout événement extérieur. Plusieurs dizaines de secondes s'égrainent avant que les Nord-Vietnamiens ne se retirent des lieux, passant une deuxième fois devant votre placard. Dinh retient son souffle tandis que la sueur perle sur votre front, de par la chaleur qui règne dans cet endroit confiné.

Vous attendez encore un moment, jusqu'à ce que plus aucun son étranger ne soit perceptible. Rendez-vous alors au **384**.

## 607

Vous épaulez votre arme et ouvrez le feu dans la nuit sur la position présumée de votre adversaire, sans avoir la preuve de l'efficacité de vos rafales. Mais vous avez donné le signal de départ d'un violent affrontement. Au moins trois points de flashes intermittents vous font face et balaient l'herbe folle. Barney riposte et concentre alors sur lui le feu ennemi. « Merde !! Putain !! ». Les mots de votre fidèle compagnon résument assez bien le pétrin dans lequel vous vous êtes tous deux fourrés. « Cassons-nous ! » ajoute t-il à votre intention.

Allez-vous prendre son ordre au pied de la lettre (**303**) ou tenter d'opposer une résistance opiniâtre (**105**) ?



A 11h00, une fois les harnachements fixés, le Bataillon se met en marche comme un seul homme.

Votre équipement bringuebalant, vous vous joignez à **cette longue colonne arpentant la sylve vietnamienne.**

A 11h17 précise, un tonnerre dévastateur s'abat sur le massif du Chu Pong, à plusieurs kilomètres de là. Vous ne distinguez aucun avion, mais cela ne vous surprend pas ; Les bombardiers lourds B-52 - seuls capables d'infliger de tels dégâts - volent à haute altitude et sont invisibles à l'œil nu.

Le paysage qui vous entoure n'a rien de la jungle exotique épaisse typique du centre du pays, mais recèle néanmoins de nombreux bosquets et buissons propices aux embuscades. Vos mains cramponnées à votre arme, vous en concluez que cette marche n'a donc rien d'une ballade touristique. De plus, la chaleur est torride, et tous vos congénères pestent contre le manque d'eau.

Possédez-vous un litre (100 cl) de désaltérant ou plus (517) ou bien avez-vous consommé plus de 50 cl (sur vos 150 cl du départ) (135) ?

## 609

A l'affût du moindre mouvement de trop de la part des Nord-Vietnamiens, vous laissez passer Dinh en premier. Une fois qu'il est arrivé à bon port, vous attendez le moment propice pour enclencher votre propre mouvement.

Ainsi, vous le rejoignez, grâce à des bonds de cabri, et vous vous baissez aussitôt après, pour vous engouffrer sous la table.

Continuez au **246**.

## 610

C'est le sprint final. Plus rien ne peut vous arrêter. Vous ne croisez personne pendant la pente ascendante d'une vingtaine de mètres qui vous sépare encore de la sortie synonyme d'air pur. Au moment où vous quittez ce lieu sordide, vous entendez derrière vous le bruit de fond des médecins ennemis tentant de rameuter des soldats à votre poursuite.

Une fois à l'extérieur, inutile de dire que vous n'avez pas le loisir d'admirer le paysage naturel et sauvage qui s'offre à vous. Vous regardez une dernière fois derrière vous : Un toit de feuilles tressées assure la discrétion du

conduit vu du ciel. Aucune sentinelle ne vous barre le passage car toutes les forces disponibles ont été mises à contribution pour soigner et extraire les blessés Nord-vietnamiens.

Allez au **149**.

## 611

Vous tremblez de nervosité et serrez fort contre vous votre arme salvatrice. Vous faites feu sans attendre, vos bras s'agitent de soubresauts violents, au rythme des détonations qui claquent. Comme une fourmilière dérangée par un coup de pied, tout s'emballe autour de vous. Les hommes courent, bondissent, plongent dans tous les sens. En écho de votre M-16, d'autres armes automatiques se sont réveillées. Le vacarme est maintenant assourdissant. Une fois votre chargeur vidé, il est impossible d'évaluer les pertes ennemies de votre fait, tellement la situation est confuse. Déduisez 20 munitions de votre équipement.

Désormais, vous ne pouvez rien faire d'autre que vous mettre à couvert et vous faire oublier, pendant que la deuxième ligne de défense, dans votre dos, a pris la relève, et semble contenir les Nord-Vietnamiens. Les balles vrillent comme des bourdons d'acier. Dos au sol, l'arme braquée vers le ciel, vous patientez ainsi, inerte, au cas où un assaillant apparaîtrait au dessus de vous.

Puis, le fracas de la fusillade s'estompe ; A votre immense soulagement, les forces ennemies ont de nouveau été repoussées.

Regagnez le **78**.

## 612

Lorsque l'herbe à éléphant s'écarte, c'est un adolescent vietnamien arborant un uniforme kaki que vous distinguez. Il vous surplombe et sa vitesse de déplacement lui donne un avantage certain. Il n'a qu'à incliner légèrement le canon de sa Kalachnikov vers le bas, pour vous atteindre de plein fouet. Ce qu'il fait...

Son cri de satisfaction à l'adresse du groupe qui l'accompagnait est le dernier son que vous percevez de votre vie. Votre aventure vient de s'achever.

## 613

« Ok bien reçu ». « Boilerplate two » calcule sa trajectoire, se préparant à se présenter sur votre droite.

Une fois qu'il est positionné, vous vous devez de lui donner une cible plus précise.

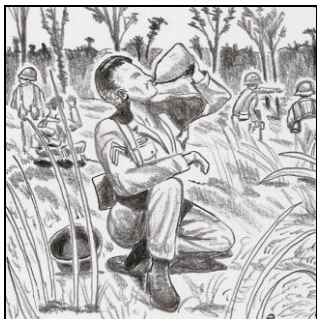
Allez-vous lui demander de frapper avant la fumée grise (**497**), au même endroit (**136**), ou après (**203**) ?



Handicapé par votre blessure, vous perdez l'équilibre alors que vous avaniez à quatre pattes. Votre faux mouvement est suffisant pour heurter la table, qui se met à trembler sur toute sa longueur. Intrigués, les Nord-Vietnamiens s'accroupissent et cherchent à savoir ce qui a pu provoquer ce tressautement. Ils ne tardent pas à repérer votre silhouette tapie, ainsi que celle de Dinh. Sommés de vous rendre, vous vous exécutez sans discuter.

Allez au **494**.

## 615



Vous acceptez de bonne grâce.  
**Il ôte son casque et se désaltère goulûment de plusieurs gorgées.**

Le Sergent vous rend ensuite votre gourde et repose ses coudes sur les genoux, après vous avoir remercié d'un nouveau sourire, et d'un hochement de tête. Vous prenez congé de lui, sans omettre de déduire 10 cl de vos réserves d'eau.

Vous regagnez un poste de combat au **11**.

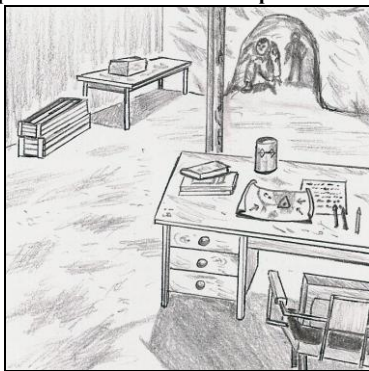
## 616

Vous plongez dans les pieds du fuyard, ce qui le fait trébucher de toute sa hauteur. Dinh se précipite sur le Nord-Vietnamien alors que ce dernier porte la main sur son Makarov. C'est une lutte sans merci qui s'engage, même si, à deux contre un, les chances de votre adversaire sont minces ; Vous l'expédiez *ad patres* avant qu'il n'ait pu utiliser son arme de poing.

Le temps presse. Encore sous le choc du terrible corps à corps qui vient d'avoir lieu, vous décidez de quitter ce lieu sanglant. A noter que le cadavre Nord-vietnamien ne jouera pas en votre faveur si vous êtes repris par l'ennemi. Il vous fait néanmoins gagner 1 point <Succès>.

Inscrivez le terme {« cadavre »} sur votre feuille d'aventure, puis rejoignez le **502**.

Après vous être assuré qu'aucun bruit suspect ne filtrait par delà la paroi, vous pénétrez dans ce lieu jusqu'alors inconnu pour vous. C'est une pièce étroite, sobre, sans aucune autre ouverture que celle par laquelle vous êtes entré. Les murs ont été grossièrement taillés dans la terre rigide, et le plafond est soutenu à deux endroits par un pilier de bois. Une majestueuse photo en noir et blanc d'Ho Chi Minh, mise en valeur par un cadre doré, trône sur le mur qui vous fait face. Un large drapeau Nord-Vietnamien est déployé au dessus du portrait. En dessous se trouve un robuste bureau en bois, accompagné d'un siège sophistiqué - contrastant avec les tabourets rudimentaires que vous avez côtoyés jusque là. **Vous vous situez dans l'espace de travail d'un haut responsable ennemi.**



Allez-vous concentrer votre attention sur le sol (360) - *a priori* propre et sans débris - ou le bureau en bois (272) ?

Dinh vous assiste dans chacune de vos recherches.

## 618

Vous vous cramponnez rageusement à votre fusil d'assaut et videz la moitié d'un chargeur sur le premier des deux hommes, le projetant en arrière, mortellement touché. Vous réservez la deuxième moitié de vos munitions contre son coéquipier, qui tombe dans les broussailles, sans que vous sachiez si c'était un geste d'esquive de sa part ou du fait de vos balles (Otez 20 munitions de vos réserves). Vous le perdez de vue, maintenant préoccupé par les tirs de ses congénères Nord-vietnamiens, plus en retrait. Une escarmouche éclate alors entre votre groupe et la section vietnamienne ratissant la piste.

Toutefois, vos ennemis abandonnent vite la partie, ne se sentant pas en position de force. Votre action a peut-être mis hors de combat un voire deux

Nord-Vietnamiens, mais elle a déclenché de manière prématurée l'embuscade tendue par l'ensemble de votre groupe.

Continuez au **464**.

## **619**

Vous dégoupillez votre grenade, et, d'un large mouvement de bras en arc de cercle, vous projetez l'explosif aussi loin que vous le pouvez, en direction d'une position ennemie. Vous perdez de vue votre engin dans la fumée grisâtre des combats. Il vous est ensuite impossible de distinguer l'explosion qu'il provoque, par rapport aux autres déflagrations de mortiers et diverses grenades à main.

Déduisez tout de même l'objet de votre équipement et allez au **107**.

## **620**

Au cours d'une attente interminable, une myriade de bruits inquiétants se fait entendre tout autour de vous, dans une obscurité tout juste éclairée par une demi-lune : le couinement des insectes, la course nerveuse de petits rongeurs, le sifflement du vent qui s'engouffre dans l'herbe à éléphant...

Et puis, tout à coup, vous percevez un bruissement plus distinct que les autres, provoqué par quelque chose de plus imposant qu'un petit mammifère. Son déplacement lent et irrégulier semble laborieux. Si c'est un homme, il est seul. Vous vous abstenez d'adresser une rafale de M-16, car cela dévoilerait à coup sûr votre position.

Vous avez donc la possibilité d'envoyer une grenade dans la direction de "l'intrus" (s'il vous en reste bien évidemment) (**429**), ou ne rien entreprendre et laisser passer (**17**).

## **621**

Le pari est risqué, d'autant que si un tel groupe de soldats américains sévissait dans les parages, il aurait plutôt adopté une position défensive. En vous rapprochant vers les individus, vous éveillez leur attention.

Lorsque vous reconnaissez l'uniforme de vos ennemis honnis, un cri d'effroi se bloque dans votre gorge. Les Nord-Vietnamiens, eux, ont déjà pointé leurs armes vers vous. Ils vous mitraillent alors sans autre forme de procès.

C'en est fini de vous et vous perdez de ce fait tous vos points <Succès>.

Vous montrez du doigt à Barney la direction à suivre. Vous vous guidez dès lors aux bruits de plus en plus rapprochés d'un homme seul, se déplaçant avec mille précautions. Des périodes de silence vous obligent à stopper votre progression, pour mieux repartir lorsque vous l'entendez avancer à nouveau.

Enfin, après plusieurs minutes, vous l'avez précisément localisé, sa silhouette se devinant derrière une fine épaisseur d'herbe folle. Il s'agit bien d'un homme esseulé, qui n'a pas réalisé votre présence dans la nuit, et vous avez tout le loisir de l'observer.

Son uniforme est taillé pour une carrure d'Américain. En outre, grâce aux quelques reflets de la lune, vous apercevez l'écusson jaune et noir de l'*Air Cav* ornant son épaule gauche, ce dernier ne laissant désormais planer aucun doute quant à l'origine de son porteur.

Vous vous redressez légèrement, en même temps que Barney. Alerté par le mouvement, l'individu tressaute, braque son arme dans votre direction, qu'il baisse aussitôt après vous avoir identifiés. Ses yeux pétillent de bonheur, et il doit contenir au fond de sa gorge un cri de joie. Ainsi, votre équipe s'agrandit d'un homme supplémentaire. Gagnez 1 point <Succès> pour cette heureuse rencontre qui vous a permis de recueillir un compatriote en perdition.

Barney et le nouvel arrivant décident de fuir vers LZ Columbus, en direction de l'Est. Vous vous inclinez devant le choix de la majorité, mais rappelez l'extrême précaution dont il faudra faire preuve dans les déplacements.

De bonne grâce, vous vous êtes porté volontaire pour prendre le rôle d'éclaireur, en pointe de la file indienne que vous constituez maintenant.

Bientôt, un arbre imposant vous barre le passage. Le gazouillement d'un volatile nocturne se fait entendre sur la droite.

Allez-vous justement emprunter cette direction (224) ou passer par la gauche (67) ?

Ne cédant pas à la panique ambiante, vous lancez un dernier regard de compassion à l'égard de votre infortuné compagnon d'armes, avant de vous saisir du micro puis des écouteurs. Les autres opérateurs radio qui vous côtoient débitent des ordres à un rythme effréné. Très vite, des chapes de fumée colorées issues de fumigènes montent vers le ciel.

Le ciel... C'est désormais vers cet endroit que vos yeux sont rivés. Très vite, un avion de combat qui patrouille au dessus de vous attire votre attention. Après deux passages, réacteur rugissant, il largue un chapelet de bombes à une centaine de mètres à l'Ouest de votre position. Il s'en dégage rapidement une colonne de fumée grise. Ce signal constituera un excellent repère pour vos guidages à venir avec vos contacts radio.

A ce propos, vous isolez deux canaux. Un indicatif radio « Dash one » a pour origine un pilote de 'Skyraider'. Le deuxième identifiant est « Boilerplate two », et désigne un pilote de 'Super Sabre' (*cf lexique*).

Allez-vous vous concentrer sur le premier (455) ou le second (374) ?

## 624

Vous vous déplacez baissé et rejoignez un de vos compagnons d'armes dans une position de combat aménagée à la va-vite ; **Une alvéole peu profonde, à peine camouflée par un amoncellement de branchages.**



En position assise, seule votre tête dépasse, les yeux rivés vers la forêt. D'interminables heures s'égrènent ainsi, tandis que vous serrez votre arme contre vous, votre index prêt à en actionner la détente.

Allez au 540.

## 625

Vous jugez préférable de garder vos gourdes bien approvisionnées, et déclinez poliment, en promettant en contrepartie de revenir plus tard pour satisfaire tout le monde.

Rendez-vous de ce pas au **565**.

## 626

Avez-vous perdu votre esprit de camaraderie et de cohésion ? N'ayant d'yeux que pour vous même, vous vous précipitez tête baissée à l'abri sans vous soucier de votre infortuné congénère. Ce comportement peu honorable vous fait perdre 1 point <Succès> (à décrétement de votre total).

Lors de votre retraite, un homme qui vous précède stoppe net, atteint par une balle ennemie. Il se retourne et tombe quasiment dans vos bras. A ce moment, il est impensable pour vous de le laisser tomber comme un vulgaire paquet de lessive.

Cette fois, vous vous résolvez à soutenir le pauvre homme, ce qui vous conduit au **205**.

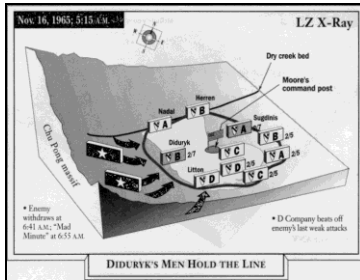
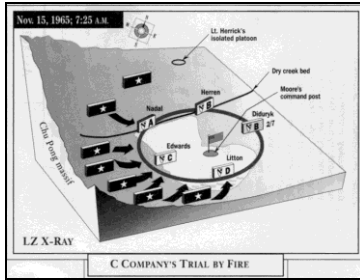
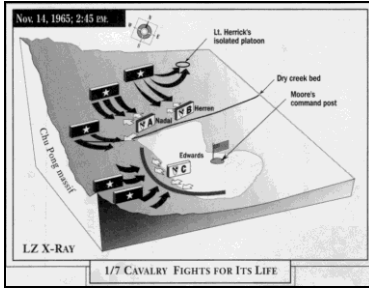
## 627

Sans réfléchir davantage vous vous redressez et fuyez à toute jambe, abandonnant de ce fait votre voisin le plus proche, qui vous regarde médusé. Cette action peu glorieuse vous fait perdre 1 point <Succès> (feuille d'aventure à actualiser).

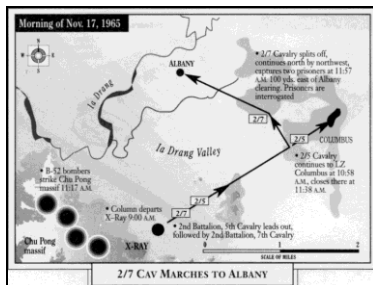
Dans votre retraite éperdue, vos jambes finissent par vous faire perdre l'équilibre et vous vous étalez de tout votre long, le nez dans l'herbe haute (**381**).

# Annexe

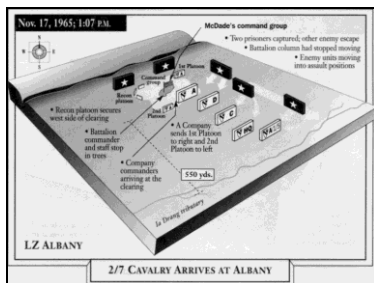
## Déroulement de la bataille de LZ X-Ray



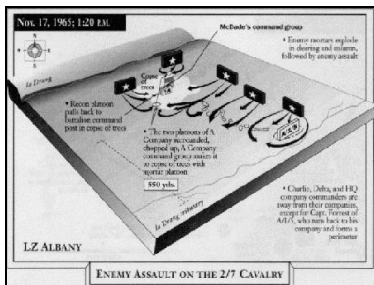
## Déroulement de la bataille de LZ Albany



[www.lzray.com](http://www.lzray.com)



[www.lzray.com](http://www.lzray.com)



[www.lzray.com](http://www.lzray.com)



# Lexique

## 1. Glossaire / connaissances générales

\* **CIB** : *Combat Infantryman Badge*. Récompense créée aux Etats-Unis en 1943, elle distingue un fantassin (appartenant exclusivement à une unité d'Infanterie) ayant subi l'épreuve du feu, c'est-à-dire participé à des combats au sol. Cette distinction n'est pas propre à un conflit particulier.



Elle peut être agrémentée d'une à trois étoiles, au sommet de la couronne, selon le degré de valeur - relative à la durée d'exposition au feu ennemi.

Elle se porte en haut à gauche de la poitrine, au dessus de la bande patronymique.

\* **Herbe à éléphant** (*'Elephant grass'*) : Herbe haute, présente dans les régions au climat tropical, pouvant atteindre jusqu'à trois mètres de hauteur. Ses extrémités sont très coupantes, ce qui en fait des étendues peu aisées à franchir.



[lsally.com/sally2/index.php](http://lsally.com/sally2/index.php)



[www.army.mil/cmh-pg/](http://www.army.mil/cmh-pg/)

## \* Hiérarchie des décorations dans l'US Army

Nombre attribué pendant la guerre du Vietnam	
245	Medal of honor
1 055	Distinguished Service Cross
	Silver Star
	Bronze Star
290 516	Purple Heart

La 'Navy Cross' est l'équivalent de la 'Distinguished Service Cross' (Army) pour l'US Navy et le Corps des Marines.

L' 'Air Force Cross' est l'équivalent pour l'US Air Force.

Toutes ces médailles sont cumulatives.

\* **KIA** : *Killed in Action*. Désigne un homme tué au combat.

\* **LZ** : *Landing Zone* (zone d'atterrissage).

\* '**Mad minute**' : Tactique consistant à délivrer une puissance de feu maximale tous azimuts et dans un laps de temps court. Tous les hommes participent à cet effort, dans le but de révéler et réduire au silence une présence ennemie éventuelle, située dans un environnement proche mais à une position inconnue.

\* **MIA** : *Missing In Action*. Homme disparu au combat dont le corps n'a pas été retrouvé. Il est présumé mort.

\* **Purple heart** : Décoration résultant d'une blessure due à l'ennemi pendant un combat.



Dans l'absolu, celle-ci peut être due à une négligence du soldat (absence de casque, position debout pendant l'escarmouche, ...). En conséquence, son statut était au plus bas dans la hiérarchie des médailles militaires. En 1984, il fut décidé que son rang soit relevé, juste en dessous de la 'Bronze star'.

De 1962 à 1973, 220 516 'Purple heart' furent attribuées dans le cadre du conflit vietnamien.

\* **Voilures tournantes** : Par opposition aux voilures fixes qui s'apparentent aux avions, elles désignent les hélicoptères.

## 2. Les forces en présence

\* **Air Cav** : C'est le diminutif de la 'First Cavalry Division Airmobile', appelée également 'First team'. Cette Division américaine a été officiellement créée le 1<sup>er</sup> Juillet 1965, en remplacement de la 11<sup>ème</sup> Division d'assaut aérien (Division prototype créée en 1963), tout en conservant son personnel. Le 28 Juillet 1965, le Président des Etats-Unis ordonne son départ pour le Vietnam. La caractéristique de cette Division moderne est sa faculté à se déployer massivement et rapidement, à l'aide d'hélicoptères (Les destriers d'acier s'étant substitués aux chevaux).



A l'été 1965, ses effectifs comptent : 15 787 hommes, 434 hélicoptères et 1600 véhicules.

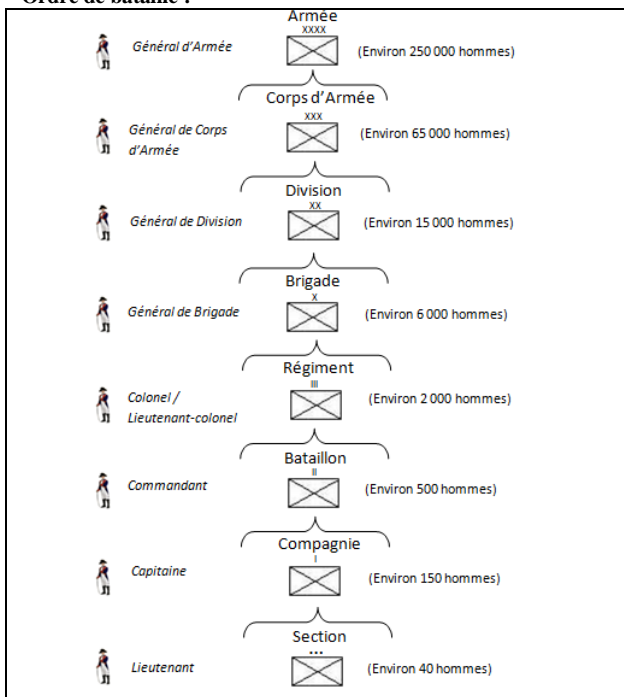
Ordre de bataille de la Division :

- 1<sup>ère</sup> Brigade : 1/8 (1<sup>er</sup> Bataillon du 8<sup>ème</sup> Régiment de Cavalerie), 2/8 et 1/12
- 2<sup>ème</sup> Brigade : 1/5, 2/5 et 2/12
- 3<sup>ème</sup> Brigade : 1/7, 2/7 et 5/7
- 'Division Artillery' : 105 mm, 155 mm et 'aerial rockets'
- 'Division Reconnaissance' : Compagnies d'Elite
- 'Division Aviation' : Hélicoptères d'assaut, de transport et voilures fixes
- 'Division Support' : intendance, médecine, ingénierie, maintenance et 'military police'

La '1st Air Cavalry' fut présente au Vietnam d'Août 1965 à Juin 1972. Durant son séjour, elle déplora 5 444 KIA et 26 592 WIA. Vingt-sept individualités gagnèrent la 'Medal of Honor' en son sein - récompense militaire américaine la plus élevée.

\* **ARVN** : *Army of the Republic of Vietnam*. Armée Sud-vietnamienne.

\* **Ordre de bataille :**



\* **MACV** : *Military Assistance Command Vietnam.*



Cet organisme regroupe tous les conseillers militaires américains, au service des troupes Sud-vietnamiennes. Créée en Février 1962 par le Président Kennedy, cette structure permit aux conseillers militaires américains de passer de 900, en Décembre 1961, à 16 000 deux ans plus tard.

\* **NVA** : *North Vietnamese Army*. Armée régulière du Nord-Vietnam.



Appelée « *Chu Luc* » par ses fondateurs, elle s'appuie sur ses six Divisions d'élite, les premières créées historiquement, avant fin 1952 : la 304, 308, 312, 316, 320 et 325<sup>ème</sup>. Chacune compte entre 10 000 et 15 000 hommes.

Les Divisions sont numérotées à partir de 300 pour se démarquer des Divisions chinoises qui sont des séries à partir de 100 et 200.

Pendant l'été 1964, le Nord-Vietnam prend la décision d'envoyer des troupes régulières dans le Sud. Les premières unités s'infiltrèrent dans la partie centrale du Sud-Vietnam. Ce sont les régiments 101 (325<sup>ème</sup> Div) et 66 (304<sup>ème</sup> Div). Mi 1965, un nouveau Régiment fut créé, entraîné et infiltré : le 101B. Les Américains identifièrent son indicatif radio : 'Worksite 33', d'où son appellation abusive : 33<sup>ème</sup> Régiment.

Le 33<sup>ème</sup> et le 66<sup>ème</sup> Régiment participèrent aux deux affrontements de la bataille d'la Drang.

LZ X-Ray : 7 / 66 (7<sup>ème</sup> Bataillon du 66<sup>ème</sup> Régiment) et 33<sup>ème</sup> Régiment

LZ Albany : 8 / 66 (8<sup>ème</sup> Bataillon du 66<sup>ème</sup> Régiment) et survivants du 33<sup>ème</sup> Régiment. Ces derniers attaquèrent le début de colonne, tandis que le 8 / 66 mena l'embuscade principale au centre.

\* **Viêt-Cong** : Leur nom est l'abréviation de *Viêt Nam Cong San* (rouges {communistes} vietnamiens). Il est important de les distinguer des NVA (troupes régulières du Nord-Vietnam).



les VC désignent les Vietnamiens du Sud participant à la guérilla au profit du camp communiste. Cependant, dans la pratique, les rangs Viêt-Cong étaient largement infiltrés par les Nord-Vietnamiens.

Ces derniers passaient clandestinement la frontière entre le Nord et le Sud via l'emblématique 'piste Ho Chi Minh' qui passait par le Laos puis le Cambodge.

### 3. Les armes / équipement



\* **AN/PRC-25** : Poste émetteur-récepteur, successeur du PRC-10, utilisé massivement par les troupes US au Vietnam.



<http://www.aurumdragon.com/>

Il fut utilisé pour la première fois à grande échelle lors de la campagne de Pleiku en 1965. Sa portée pouvait atteindre 90 km grâce à un hélicoptère relayant le signal. Sa batterie avait une autonomie de 24 heures. Début 1968, une nouvelle version porta celle-ci à 50 heures. En outre, l'appareil de radio-télécommunication permettait de disposer de 920 fréquences, tous les 50 Hz, de 30 à 75.95 MHz.



\* **AK-47** (*Avtomat Klashnikov* Modèle 1947) : C'est l'arme type des NVA. Développé par le soviétique Mikhail Kalachnikov, cette arme était grandement inspirée des fusils d'assaut allemands MP-43 et 44 de la fin de la seconde guerre mondiale. Le premier modèle fut produit en 1947, d'où son nom. D'un calibre relativement important (7.62 mm), l'AK-47 était précis jusqu'à 300 m. Il était équipé d'un chargeur de trente munitions. Cette arme était également appréciée pour sa robustesse et sa facilité d'entretien. Elle avait un seul défaut : le fort bruit caractéristique provoqué par le cran de sûreté qui s'abaissait.



Poids : 4.3 kg. Longueur : 88 cm. Cadence : 500 coups / minute.  
Vitesse de balle : 716 m/sec.

Point fort : Force de perforation, due au calibre de la balle.

### \* Calibres d'armes à feu

Les normes anglo-saxonnes nécessitent un tableau de conversion récapitulant les principaux calibres existants.

1 inch = 2.54 cm

Inch	Equivalent	Arme
.22	5.5 mm	M-16
.30	7.62 mm	AK-47
.45	11.43 mm	Thompson M1A1
.50	12.7 mm	DShKM
2.66	66 mm	M-72
3.5	8.89 cm	M-20



\* **Carabine SKS** : Arme semi-automatique soviétique conçue par Simonov, utilisée massivement par les Nord-vietnamiens. Les Chinois ne se privèrent pas de fabriquer de nombreuses copies qu'ils répandirent au Vietnam. Doté d'un chargeur de 10 coups, de calibre 7.62 mm, l'arme était robuste et précise, mais fut peu à peu remplacée par l'AK-47.



<http://1967vietnam.free.fr/Comment/3/Armes.htm>

Poids : 3,9 kg. Longueur : 102 cm. Vitesse de balle : 735 m/sec.



\* **M-16** : C'est l'équivalent de l'AK-47 pour le camp américain. Produit à partir de 1959 et d'un calibre relativement petit (5.56 mm), il se caractérisait par sa grande cadence de tir et une vitesse initiale élevée, adaptées aux combats rapprochés. Au début de l'engagement américain, cette arme souffrait de nombreux défauts qui la faisaient s'enrayer, et nécessitait un entretien très régulier. Avec le temps, ces carences furent comblées, lors de versions supérieures du M-16.



Poids : 3.6 kg. Longueur : 99 cm. Cadence : 600 coups / minute. Vitesse de balle : 991 m/sec.

Point fort : Choc lors de l'impact, dû à la vitesse de la balle, causant beaucoup de dégât (Exemple : sa balle a tendance à faire éclater un « fruit », plutôt qu'à le transpercer).

Point faible : portée, capacité de perforation.



\* **M-60** : Mitrailleuse de gros calibre (7.62 mm), alimentée par bandes de 100 coups. C'est une arme très puissante mais peu précise en raison de son recul important. Elle nécessitait la présence de deux personnes : le tireur et le pourvoyeur. Chaque section de 42 hommes disposait de deux binômes de M-60. Vu la cadence de tir de l'arme, le canon (démontable) chauffait très vite et se devait d'être remplacé par le pourvoyeur à l'aide d'un gant en amiante.



Poids : 10.5 kg. Longueur : 1.105 m.



\* **M-79** : Lance-grenade très répandu pendant le conflit vietnamien. Sa portée couvre une distance de 50 à 300 m. Ses projectiles sont de calibre 40 mm, pour un rayon d'explosion de 5 m. Dans la hiérarchie des armements, il se situe entre la grenade à main et le mortier.



Poids : 3 kg. Longueur : 73.7 cm.



\* **Napalm** : Arme redoutable mise au point en 1942. Pendant la seconde guerre mondiale, les combattants constatèrent que l'essence des lance-flammes brûlait trop vite. Les belligérants perfectionnèrent un procédé à base de poudre de **naphtalène** et d'acide **palmitique** (d'où napalm), pâte visqueuse obtenue en mélangeant un dérivé d'essence et un produit proche du savon.

L'effet du Napalm est dévastateur de par la puissance de combustion et l'aspect "collant" et persistant de la substance inflammable. En résumé, le produit brûle fort et longtemps.

Il fut utilisé par les Français pendant la guerre d'Indochine, conflit qui précéda celui impliquant les Etats-Unis.



[http://gruntonline.com/NVAandVC/nva\\_bunkers3.htm](http://gruntonline.com/NVAandVC/nva_bunkers3.htm)





\* **Pistolet Makarov** : C'est l'arme de poing de prédilection des officiers Nord-vietnamiens.



Le pistolet est équipé de chargeurs de 8 munitions, pour un calibre de 9 mm.

#### 4. Les appareils volants

\* **Bell UH-1 « Huey »** : Epine dorsale des troupes d'Infanterie au Vietnam, il incarne à lui-seul le conflit vietnamien. Avec une vitesse maximale de 220 km/h, il pouvait transporter huit fantassins sur une distance de 230 km (Autonomie de 460 km).



Il était souvent accompagné d'un voire deux mitrailleur(s) de porte maniant un M-60 libre. Il pouvait également être équipé de mitrailleuses latérales et de lance-roquettes.

\* **Boeing B-52 « Stratofortress »** : Bombardier lourd stratégique utilisé intensivement au Vietnam. Cet appareil délivrait une centaine de bombes de 225 kg, sur une ligne de 1 km. Il opéra exclusivement au Sud-Vietnam jusqu'en 1972. Larguant ses bombes à une altitude moyenne de 30 000 pieds (environ 9 km), il était indétectable pour les troupes ennemies au sol, qui percevaient le chuintement de sa sinistre cargaison au dernier moment.

Pour ramener les NVA à la table de négociation (qui aboutit à l'accord de paix de Paris en Janvier 1973), les Américains utilisèrent ce redoutable vecteur directement contre le Nord-Vietnam, pour la première et unique fois en Décembre 1972. Pendant les onze jours de la campagne, les B-52 déversèrent 15 000 tonnes de bombes (à comparer avec les 6 160 000 tonnes délivrées par l'intégralité de l'armée américaine sur tout le conflit vietnamien, et les 2 150 000 issues de l'aviation US pendant la durée de la 2<sup>nd</sup>e guerre mondiale). Ceux-ci étaient également pourvus d'une tourelle arrière quadri-tubes de mitrailleuses de 12.7 mm guidée par radar. Les B52 se payèrent même le luxe d'abattre deux Migs vietnamiens avec cette arme défensive pendant la campagne de 1972. En tout, l'appareil effectua 126 000 sorties de Juin 1965 à Août 1973, dont 498 sorties au Nord du 17<sup>ème</sup> parallèle.



Les pertes en appareil furent de 29, dont 17 du fait de l'ennemi, et 15 en Décembre 1972 (tous abattus par des missiles air-air SAM).

\* **Boeing CH-47 « Chinook »** : Hélicoptère de transport lourd muni de deux rotors en tandem. Le CH-47A effectua son premier vol en 1961. Avec une vitesse maximale de 265 km/h, il pouvait transporter 33 hommes en tenue de combat, ou 24 civières. Son armement défensif était constitué d'un mitrailleur de porte latérale et/ou sur la rampe arrière.



Cet hélicoptère fut même utilisé comme 'bombardier' (sic), en laissant tomber des barils de napalm depuis la rampe arrière.

\* **Douglas A-1H « Skyraider »** : Surnommé « Spad », c'est un vétéran de la guerre de Corée. Pouvant transporter deux tonnes de bombes, il était apprécié pour sa robustesse (on pouvait le doter de plaques blindées additionnelles), son endurance (il pouvait rester deux heures à tournoyer au-dessus d'une cible, tandis que les jets consomment leur carburant bien avant), et sa vitesse relativement faible. Ce dernier aspect lui conférait une précision incomparable dans les bombardements d'appui au sol. Avion polyvalent, ses canons de 20 mm lui permirent même d'abattre plusieurs Migs.

Il fut de toutes les batailles, à commencer par la première opération aérienne US au dessus du Nord-Vietnam en Août 1964. C'était également l'outil de soutien prépondérant pour les opérations de sauvetage de pilotes abattus en territoire ennemi (cf ci-dessus ses qualités de robustesse et d'endurance). Là encore, sa puissance de feu et sa précision faisaient la différence.



Il constitua le fer de lance de l'aviation Sud-vietnamienne lorsque les Etats-Unis entamèrent leur retrait à partir de fin 1969. Le 30 Avril 1975, jour de la reddition du Sud devant l'invasion communiste, le dernier appareil volant et combattant, dans la banlieue de Saïgon (ancienne capitale du Sud-Vietnam) était un « Skyraider » de l'ARVN.

\* **Mc Donnell Douglas F-4 « Phantom II »** : appareil polyvalent le plus utilisé par l'aviation américaine au Vietnam, aussi bien par l'*US Air Force*, l'*US Navy*, que le Corps des Marines. C'était un chasseur, autant à l'aise dans les missions d'interceptions d'appareils ennemis, d'appui au sol, que de reconnaissance photographique. Il pouvait voler à Mach 2.23, pour une distance maximum franchissable de 3035 km.

Son équipage était composé de deux hommes : le pilote et le co-pilote, ce dernier étant responsable de la navigation ainsi que du système d'armes.



L'avion fut accrédité de la destruction de 146 Migs Nord-vietnamiens. Le meilleur ace au Vietnam fut le navigateur (et non pilote) de F-4 De Bellevue qui participa à la destruction de 6 Migs.

\* **North American F-100C « Super sabre »** : Chasseur-bombardier utilisé pendant la première moitié du conflit par les Américains.

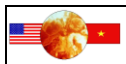


*USAF Museum Photo archives*

Il était doté de quatre canons de 20 mm et pouvait emporter une quarantaine de roquettes, ou bien trois tonnes de bombes. Il fut peu à peu remplacé par le F-4 « Phantom II ».

# Bibliographie

- ❖ Vietnam: The decisive battles, © 1990, John Pimlott
- ❖ 1st Air Cavalry in Vietnam. The 'First team', © 2004, Simon Dunstan
- ❖ We were soldiers once... and young, © 1992, Joseph L. Galloway & Harold G. « Hal » Moore
- ❖ Vietnam magazine - Autumn 1988 - « Hornet's nest tripped » (LZ X-Ray), © 1988, told by Shelby L. Stanton
- ❖ Vietnam magazine - October 1990 - « LZ Albany Massacre », © 1990, told by S. Lawrence Gwin, Jr



« AVH Vietnam »

Episode 2

Dans cet épisode, vous incarnez un soldat américain participant à la bataille d'Ia Drang, fin 1965.

Si par malheur vous êtes fait prisonnier, sachez vous sortir de cette situation inextricable avec panache, en prenant tous les risques nécessaires. Vous devrez réunir les éléments qui vous permettront de vous échapper du camp de détention, tout en faisant preuve d'une discrétion à toutes épreuves.



La série « AVH : Vietnam » regroupe des aventures indépendantes articulées autour de la deuxième guerre d'Indochine (1959-1975), impliquant les forces communistes (Nord-Vietnam et la rébellion Viêt-Cong au Sud) opposées au camp occidental (Sud-Vietnam et Etats-Unis d'Amérique).

Les ouvrages de la série « AVH : Vietnam » sont des fictions historiques. Le héros, fictif, vit des actions imaginaires, dans un cadre réaliste et historique, conforme à l'époque du conflit. Le personnage principal est différent lors de chaque aventure et peut appartenir aussi bien au camp communiste qu'au camp pro-américain.

C'est au lecteur de mener le comportement dudit héros, et par là-même de décider du cours des événements retranscrits dans l'ouvrage.

Pour cela, vous devrez vous munir d'une feuille d'aventure et d'un crayon, afin de noter l'état de votre équipement ainsi que les différents mots-clés qui jalonnent votre odyssée.

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.