

« AVH Vietnam »

Episode 3

La rivière des parfums



Table des matières

CARTE DU VIETNAM	3
PLANS DE HUE.....	4
VUE D'ENSEMBLE	4
LA VILLE NOUVELLE (PARTIE SUD).....	5
LA CITADELLE (PARTIE NORD).....	6
PREAMBULE.....	7
FEUILLE D'AVENTURE	8
INTRODUCTION	9
DEBUT DE L'AVENTURE.....	13
LEXIQUE.....	205
1. GLOSSAIRE / CONNAISSANCES GENERALES	205
2. LES FORCES EN PRESENCE.....	205
3. LES ARMES.....	209
4. LES APPAREILS VOLANTS	215
5. LES VEHICULES	216
BIBLIOGRAPHIE	219

Carte du Vietnam

Carte du pays et régions militaires américaines



Les cinq Provinces de la Ist CTZ

* CTZ = Corps Tactical Zone

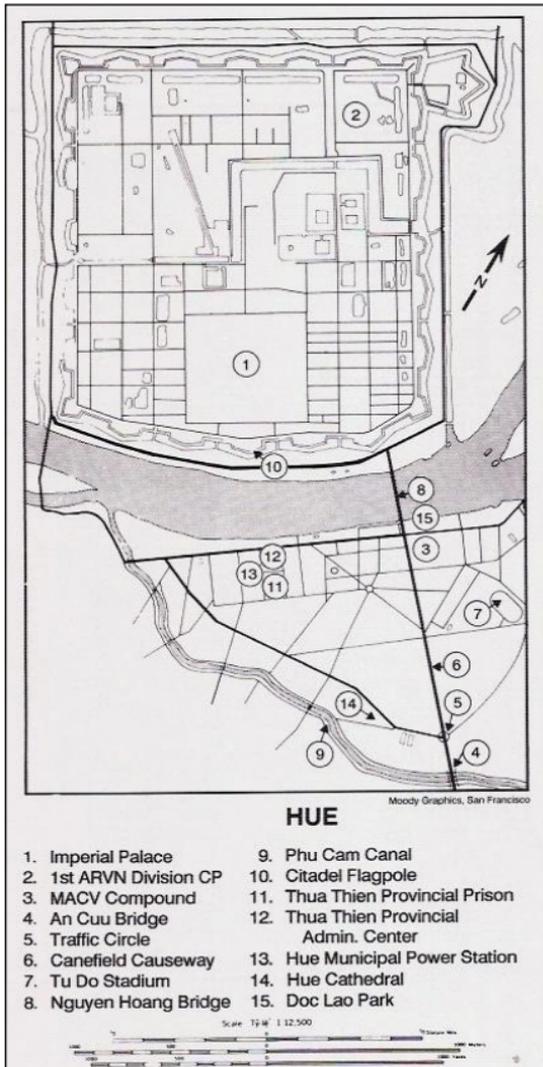
* DMZ = Zone démilitarisée



Fire in the streets, © 1991, Eric Hammel

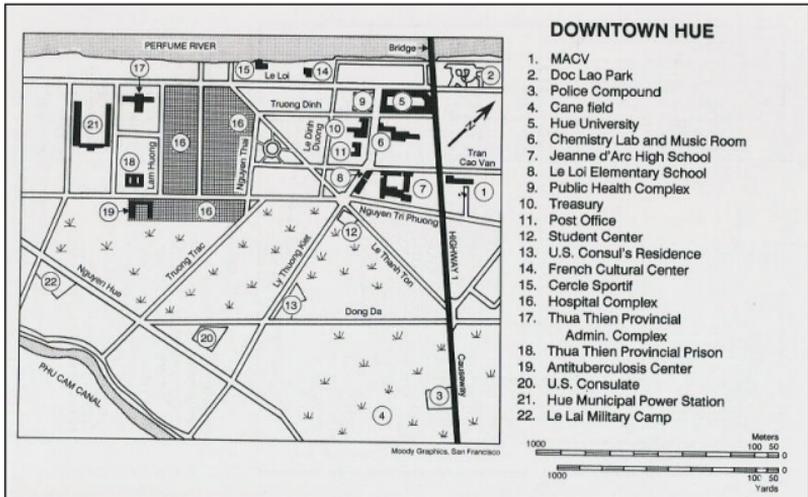
Plans de Hué

Vue d'ensemble



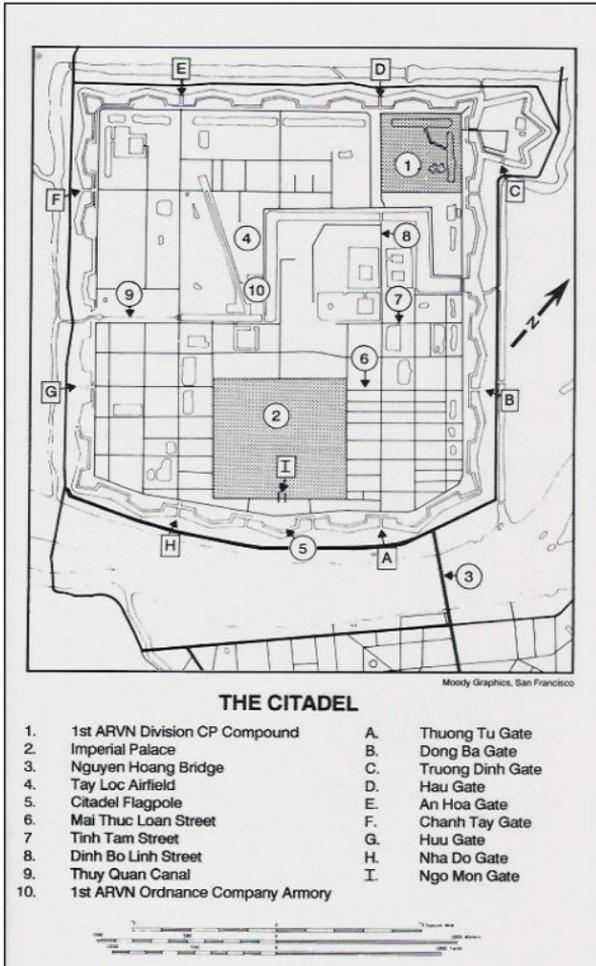
Fire in the streets, © 1991, Eric Hammel

La ville nouvelle (partie Sud)



Fire in the streets, © 1991, Eric Hammel

La citadelle (partie Nord)



Fire in the streets, © 1991, Eric Hammel

Préambule

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

Vous incarnez un soldat Nord-vietnamien infiltré dans le Sud du pays, et menant des actions armées contre les forces Sud-vietnamiennes et leurs alliés américains. L'action se passe entre Janvier et Février 1968, dans la ville de Hué (Vietnam du Sud).

Votre équipement est le suivant :



- 1 fusil d'assaut AK-47, calibre 7.62 mm
- 2 grenades *ChiCom*
- 60 munitions

Au cours de cette aventure, vous devrez atteindre l'objectif que vos supérieurs vous ont fixé, c'est-à-dire la neutralisation d'un haut responsable ennemi.



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

Au départ :
Munitions = 60
Grenades = 2

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

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

 Etat de santé <i>(vous pouvez être successivement blessé puis guéri)</i>	
--	--

Equipement

Munitions 	60 →
Grenades 	2 →
Indices collectés 	
Armes supplémentaires 	
Autres : <i>(objets trouvés ou mots-clés à inscrire selon le récit)</i> 	

Introduction

Avertissement :

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

L'aventure qui suit est vue du côté Nord-vietnamien. Ainsi, dans cet épisode, le terme 'ennemi' désigne le camp américain 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.

La ville de Hué :

Située dans la Province de Thua Thien (partie septentrionale du Sud-Vietnam, cf *carte page 3*), cette capitale provinciale est la troisième ville la plus peuplée du Sud-Vietnam (derrière Saïgon et Da Nang), avec 140 000 habitants en Janvier 1968. Elle est située le long de la côte de la mer de Chine méridionale.

Elle fut la capitale du Vietnam uni de 1802 à 1945, c'est à dire sous le règne de la dynastie des Nguyen (treize empereurs). Construite au XVIII^{ème} siècle avec l'aide des Français, cette ville emblématique illustre la rencontre des cultures catholiques et bouddhistes.

Peu à peu, la cité a évolué, et, en 1968, elle est constituée de deux parties distinctes, séparées par la rivière des parfums (« Song Huong ») :

- ✓ Au Sud, des quartiers résidentiels modernes côtoient une université, un country club, ainsi que plusieurs cafés. Les plus réputés de ces derniers bordent la rivière des parfums. Les emplacements le long du cours d'eau ont également été choisis pour les splendides bâtisses des dignitaires de haut rang. On désigne cette partie par 'ville nouvelle'.
- ✓ Au Nord, c'est la citadelle - ou 'vieille ville', constituée d'un rectangle de six km², entouré de murs de six mètres de haut. Trois côtés sur quatre sont précédés par des douves ; des fossés de 23 m de largeur, profonds de 4 m et remplis d'eau. A l'intérieur de cette vaste enceinte, des allées luxuriantes bordées d'arbres longent des pagodes et autres demeures traditionnelles. On y trouve aussi des venelles étroites.

Le centre de la citadelle est occupé par le palais impérial, également appelé 'Palais de la Paix Suprême'. Il s'agit d'une gigantesque enceinte constituée de quatre murs de 700 m de long, avec une hauteur variant entre deux et cinq mètres. Cette dernière représente donc une deuxième rangée de remparts au cœur même de la citadelle.

D'un point de vue stratégique, Hué est sur le passage de la route la plus directe qui lie le Nord-Vietnam à la partie Sud : « l'autoroute numéro 1 ».

Vous :

Natif du Nord-Vietnam, vous vous êtes engagé très tôt dans « *Chu Luc* », l'Armée régulière NVA. Par la suite, vous êtes passé clandestinement dans le Sud-Vietnam, via la piste Ho Chi Minh (*cf lexique*). Là-bas, vous contribuez à la lutte interne contre ceux que vos supérieurs appellent : « Les pantins de Saïgon ».

Votre sens du devoir et votre abnégation ont peu à peu émergé aux yeux de vos supérieurs et, à force d'actes intrépides, on vous a orienté vers une section 'spéciale' : une unité chargée d'effectuer des assassinats ciblés pour le compte de la guérilla Viêt-Cong. Vous êtes convaincu du bien fondé de vos missions : l'élimination d'officiels du gouvernement Sud-vietnamien aide votre nation à se libérer plus rapidement du joug impérialiste américain.

Votre première 'mission' consistant à neutraliser un policier gouvernemental a été exécutée non sans difficulté. Elle vous a procuré des cauchemars pendant toute la nuit qui a suivi. Mais vous avez tôt fait de vous

accoutumer à vos sinistres fonctions, et vous agissez désormais avec un sang-froid à faire pâlir les pires criminels.

Au fil de vos missions, vous avez dû éliminer bon nombre de « *hoi chanh* » (VC ralliés à la cause impérialiste) ou de chefs de village hostiles à votre camp.

Mais, aux premières heures du 31 Janvier 1968, la mission que l'on vous a confiée est autrement plus périlleuse...

Dates clé et contexte historique lié à l'aventure :

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

- 1963 : Bataille d'Ap Bac qui met en évidence l'incapacité de l'ARVN (Armée Sud-vietnamienne) et de ses conseillers militaires américains à juguler l'insurrection Viêt-Cong.

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

- Novembre 1965 : Bataille d'la Drang, premier affrontement majeur entre GI et soldats NVA.

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

- 1967 : Durant les batailles des frontières (collines autour de Khe Sahn, Con Thieu, Dak To, ...), les Américains repoussent les NVA hors de la DMZ, et de la CTZ 1 (*cf carte du Vietnam page 4*).

- Fin Janvier 1968 : Le tournant. Les Viêt-Congs déclenchent une offensive généralisée sur l'ensemble des grandes villes Sud-vietnamiennes. Ils ont mis toutes leurs forces dans la bataille et espèrent un soulèvement général des populations. Pour la première fois, la guerre s'installe dans les villes. Dès les premiers jours, la plupart des troupes d'occupation Viêt-Cong est repoussée au cours d'âpres combats. Sauf dans la troisième ville du pays : Hué.

La fête du Têt est la célébration de la nouvelle année lunaire dans le calendrier chinois, prétexte à de grandes festivités dans l'ensemble du pays. 1968 est l'année du Singe et cette période de trois jours représente les principaux congés des Vietnamiens. Pendant la guerre, il avait également été tacitement convenu que c'était une période de trêve.

Mais les Nord-Vietnamiens ne voient pas les choses de cette manière ; Les feux d'artifice créeront une excellente diversion pour une attaque surprise. De plus, le nombre de soldats de l'ARVN mis au repos sera un handicap pour la défense de la jeune république du Sud-Vietnam.

Dans la nuit du 29 Janvier, la rébellion Viêt-Cong déclenche prématurément certaines attaques. Mais le gros des assauts a lieu dans la nuit du 30 (le 31 à l'aube). Les Viêt-Congs infiltrés clandestinement dans les

villes depuis plusieurs semaines, se montrent au grand jour, de manière brutale et coordonnée.

En tout, 84 000 troupes VC et NVA frappent 36 des 44 capitales provinciales. Un effort accru est porté sur les villes Sud-vietnamiennes de Saïgon, Bien Hoa, Long Binh et surtout... Hué.

Deux raisons font de Hué une cible de choix :

- ✓ Un mécontentement bouddhiste persiste dans ce haut-lieu traditionnel. Déjà, en 1966, des émeutes avaient secoué la capitale provinciale, à l'encontre du gouvernement, en majorité pro-catholique.
- ✓ La présence d'un sanctuaire NVA / VC à 30 km au Nord-Ouest de la ville : les jungles montagneuses de la vallée A-Shau.

Début du récit :

3H40 du matin, le 31 Janvier 1968, à Hué.

Des roquettes de 122 mm tirées depuis les montagnes de l'Ouest s'écrasent dans la ville. Elles annoncent l'irruption de six bataillons NVA, soutenus par un bataillon de sapeurs VC déjà infiltré dans la cité.

Il n'y aucune force américaine dans Hué, excepté les 200 conseillers et gardes occupant le bâtiment du MACV (*cf lexique, partie 2*) de la ville. Les forces gouvernementales Sud-vietnamiennes se limitent à une caserne située à la pointe Nord de la citadelle de Hué, occupée par la 1^{ère} Division de l'ARVN. Mais le Commandant de l'unité, le Général de Brigade Ngo Quang Trung ne s'attendait pas à une intrusion dans le cœur de la ville, et il avait massé ses troupes à l'extérieur. En outre, la moitié des forces de la 1^{ère} Division est en congés.

La base militaire américaine la plus proche, à Phu Bai, à 13 km au Sud de Hué, appartient à une unité chevronnée : la 1^{ère} Division de Marines. Elle est l'objet d'un harcèlement continu de la part de mortiers Nord-vietnamiens, tout comme les bases de l'ARVN au Nord de Hué.

Toutes ces raisons sont autant de facteurs qui vont faciliter la tombée de la ville dans le giron communiste.

Trois Bataillons du 4^{ème} Régiment NVA envahissent la ville nouvelle (Sud), tandis que trois Bataillons du 6^{ème} Régiment investissent la citadelle (vieille ville, au Nord). De plus, le 12^{ème} Bataillon de sapeurs VC a fait irruption dans le cœur de la partie Nord.

Allez au 1.

Début de l'aventure

1

Nous sommes le 31 Janvier 1968 et il est maintenant 4 heures du matin. Depuis une dizaine de minutes, 5 000 compagnons de lutte NVA et VC se sont saisis presque sans résistance de la ville de Hué et quadrillent la cité.

Vous vous étiez infiltré il y a deux jours dans la ville du Vietnam du Sud, en tenue de civil. Vous avez pu, pendant cette période, constater comment des centaines d'armes et de munitions ont pu être acheminées puis stockées clandestinement à Hué, dans les habitations de partisans. Ainsi, plusieurs redoutables mitrailleuses lourdes DShKM (*cf lexique, partie 3*) ont été livrées en pièces détachées puis remontées sur place.

Vous n'ignorez pas qu'une liste de 196 officiels affiliés au gouvernement Sud-vietnamien a été transmise à des cadres VC. Epaulés par les fantassins NVA, ceux-ci ont également pour tâche d'éliminer tous les étrangers du bloc de l'Ouest (pro-américains), à l'exception des Français, réputés hostiles à la guerre du Vietnam.

Vous faites partie de ces assassins chargés d'exécuter les officiels hostiles au régime de Hanoï (capitale du Nord-Vietnam). La cible que l'on vous a désignée n'est pas des moindres : il s'agit de Doan Cong Lap, chef de la police de Hué.

Vos vêtements civils ont été depuis ce matin agrémentés d'un harnachement kaki contenant vos munitions. Un écusson artisanal aux couleurs du Viêt-Cong orne votre épaule gauche. Au sein de votre unité, il n'y a pas de marque de grades en tant que telle, mais un stylo ancré à la poche gauche de votre chemise qui indique votre statut d'officier. Le nombre de stylos est proportionnel à l'importance du rang.

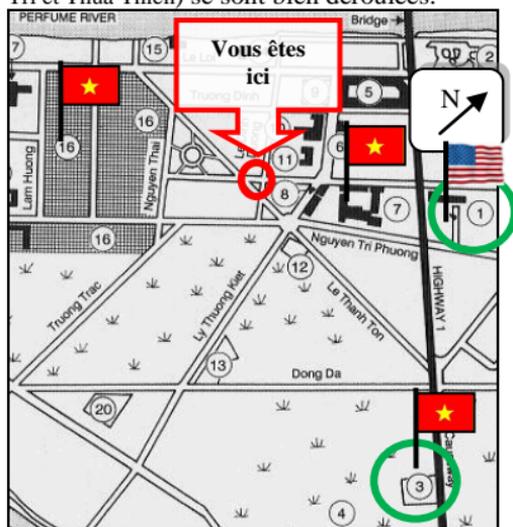
Dans la semi-obscurité de l'aube naissante, vous vous dirigez vers l'adresse de votre 'cible', accompagné d'une section de NVA. Vous êtes du côté Sud de la rivière des parfums, dans la partie dénommée 'ville nouvelle'. A votre grande déception, l'individu recherché s'est éclipsé. Après des recherches minutieuses, il faut se rendre à l'évidence : la luxueuse bâtisse habitée par le notable est vide de toute vie.

Dans le même temps, plus à l'Ouest, des soldats réguliers NVA ont encerclé le quartier général de la Police et mis fin à toute résistance de la part de plusieurs centaines de policiers Sud-vietnamiens de la 118th *Police Field Force*.

Ici non plus, aucune trace du chef de la Police n'a été signalée.

Vous vous retrouvez donc les bras ballants, livré à vous-même, sans aucun indice quant à la marche à suivre. Mais il vous en faut plus pour vous décourager de mener à bien votre mission. D'ailleurs une bonne nouvelle vous redonne espoir, annoncée par une radio de vos compagnons de lutte : A

huit heures du matin, le drapeau du FNL (Front National de Libération, mouvement politique des VC) est hissé au mat qui domine la citadelle (Tour du drapeau / "ky dai"), au Sud-Est des remparts de la vieille ville. De même, les principales offensives menées dans la région militaire du Tri-Thien-Hué (Nom du secteur communiste, regroupant les Provinces Sud-vietnamiennes de Quang Tri et Thua Thien) se sont bien déroulées.



Vous abandonnez votre escorte armée après un remerciement chaleureux, ce qui permet à cette dernière de rejoindre son Bataillon d'appartenance : le 804^{ème} Bataillon du 4^{ème} Régiment NVA. Vous croisez une colonne d'hommes du même Bataillon et interrogez un des soldats quant à sa destination.

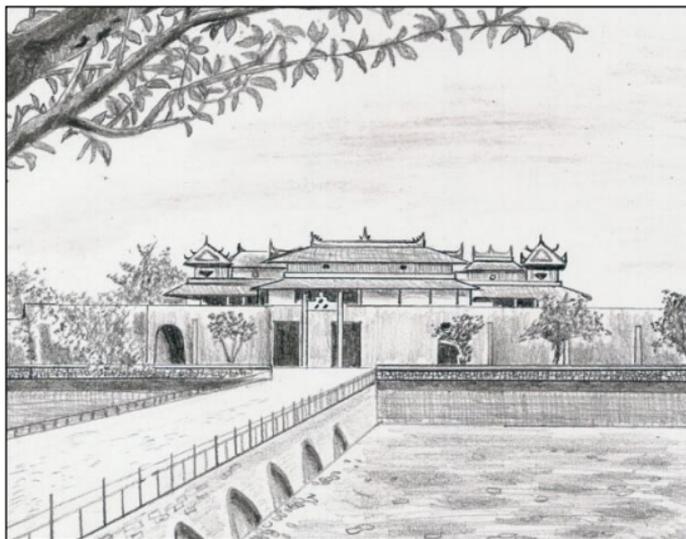
Le visage fermé, il vous répond que son unité va mener un assaut contre un des derniers bastions ennemis à Hué ; Le bâtiment abritant le MACV (*1), soit plus d'une centaine de conseillers militaires américains et australiens isolés, ainsi que quelques Marines US.

Allez-vous les suivre pour apporter votre contribution à cette attaque (347), ou enquêter du côté du quartier général de la Police de Hué (*3) (410) ?

2

La pluie qui s'est accumulée depuis maintenant plusieurs jours a transformé la chaussée terreuse en une fange qui s'accroche à tout ce qui passe. Pour ne rien arranger, toutes les tâches d'entretien menées par les services de la voirie ont été stoppées net depuis le 31 Janvier. Des monceaux de débris font flotter dans l'atmosphère des relents de pourriture.

Le cœur serré, vous vous rapprochez irrésistiblement de l'immense palais qui trône au milieu de la citadelle. Pour l'atteindre, vous empruntez l'entrée la plus renommée : la porte Ngo Mon, précédée d'un large pont qui surplombe des douves profondes.



La porte s'apparente à un immense bunker carré traversé par un tunnel. Elle est surmontée de pagodes soutenues par une multitude de piliers, et aux toits de tuiles en céramique jaune. Cette structure massive est prolongée par les remparts qui forment l'enceinte du palais impérial.

Rejoignez le **335**.

3

Vous longez tous trois la murette de la cour intérieure. Des terre-pleins occupés par des arbres et des plants de végétation exotique constituent autant d'abris intermédiaires, contre les snipers ennemis situés en hauteur.

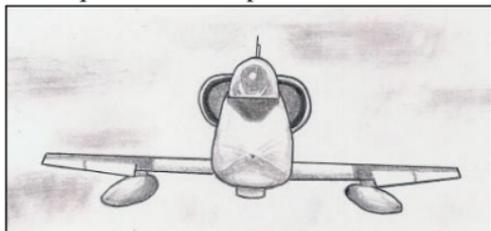
La situation se corse lorsque vous devez quitter l'enceinte protectrice, et courir à découvert jusqu'aux maisons les plus proches. Vous traversez la rue à vive allure. Mais, manquant de souplesse, vous glissez sur des gravats. Un fusil vous prend alors pour cible. Vos nerfs et vos réflexes prennent les commandes de votre cerveau et vous ne trouvez rien de mieux à faire que vous aplatir sous une carcasse calcinée de voiture, à quelques mètres de vous.

Vous avez eu le temps d'apercevoir votre 'agresseur' ; Un Marine embusqué derrière un arbre situé à vingt mètres. Vos deux compagnons, eux, sont passés de l'autre côté de la rue. Ils vous observent apeurés, compatissant pleinement à votre malheur, mais impuissants.

Vous envoyez vers l'Américain une de vos grenades (s'il vous en reste au moins une) depuis le dessous du véhicule (**230**) ou vous réfléchissez à une autre solution (**175**) ?

4

Vous longez précipitamment les créneaux, ce qui déclenche presque instantanément un revirement de la part du chasseur A-4. **Son nez pique dans votre direction**, aussi sûrement qu'un requin vers un nageur égaré, tandis que vous vous aplatissez dans un recoin.



Il va attaquer d'un moment à l'autre ! Il faut dégager !

Si vous êtes blessé (le mot {"blessé"} orne votre feuille d'aventure), allez au **326**. Dans le cas contraire, rejoignez le **184**.

5

Vous vous agenouillez, et dévisagez deux compagnons de lutte placés derrière vous, aussi peu rassurés que vous, vu leurs mines déconfites. Tout à coup, leurs yeux s'écarquillent ! Vous faites volte-face. Une grenade américaine vient d'atterrir, passant par une des fenêtres aux vitres pulvérisées.

Vous vous jetez sur l'engin (**168**) ou vous vous détendez comme un ressort, dans l'espoir de quitter la pièce avant l'explosion fatale (**287**) ?

6

Vous marchez au ralenti, sachant pertinemment que tout mouvement rapide attire l'œil. Le crépitement permanent de la pluie qui tombe abondamment joue également en votre faveur. Tout-à-coup, l'Américain s'ébroue. Vous avez le sentiment que votre cœur s'arrête. Vous retenez votre respiration et demeurez aussi inerte qu'une statue. Puis le Marine reprend une posture normale, le regard droit devant, tandis que vous franchissez les derniers mètres, avant de pouvoir bifurquer au coin de la rue. Vous marchez ensuite à tâtons sur plusieurs dizaines de mètres. Après cela, vous pouvez enfin souffler...

Reprenez votre progression vers le palais impérial, au **172**.

7

Vous suivez le flot humain. Le danger est relatif car l'ennemi n'a pas pénétré dans la forteresse : il se contente de la pilonner à distance.

Vous traversez une étendue de verdure et vous arrêtez devant une batterie de mortiers. Le bruit est assourdissant car les servants en sueur s'activent sans relâche. Ils effectuent les mêmes gestes, inlassablement,

comme des robots sur une chaîne de montage : prise de l'obus à pleines mains, insertion dans le tube, mains sur les oreilles, feu !

Derrière vous, du gaz CS envoyé par les Américains a commencé à se répandre autour d'une partie des pagodes. La plupart des soldats NVA veille par-delà les remparts mais n'engage pas l'ennemi. Quelques groupes envisagent de sortir du palais pour sonder les Américains et l'un de ces soldats vous invite à participer à son expédition.

Vous le suivez (351), ou vous restez à proximité des pièces de mortiers (246) ?

8

Légèrement surélevé, vous pouvez mieux appréhender la situation. D'autant que les Américains concentrent pour le moment leurs tirs d'armes légères sur le rez-de-chaussée. Vos assaillants portent tous des masques à gaz. Vous parvenez à distinguer derrière le nuage de fumée un servant de M-60 et son pourvoyeur se mettre en place derrière un muret ébréché. Il vous faut à tout prix neutraliser ce danger, avant que la mitrailleuse ennemie ne déverse son feu meurtrier contre vos compatriotes. D'un tir bien ajusté, vous faites violemment disparaître derrière le muret une des deux têtes (ôtez 10 munitions de vos réserves).

Il s'ensuit une certaine confusion chez l'ennemi. Plusieurs Marines se sont précipités au chevet du mourant que vous avez touché à l'instant. Certains NVA les arrosent au passage, et l'offensive américaine par le côté jardin semble perdre de sa vigueur.

Continuez au 299.

9

Avec l'arrêt de la pluie, votre marche est plus aisée. Après une petite demi-heure, ayant mémorisé les conseils d'Albert, vous atteignez rapidement la rue Luong Ham.

Là, vous suivez scrupuleusement les numéros, jusqu'à atteindre le 68, numéro en caractères dorés, trônant au sommet d'un linteau sculpté. Le cœur serré, vous contemplez alors la boutique, synonyme d'aboutissement de votre quête. D'apparence, la blanchisserie est tout à fait quelconque, ce qui, à la réflexion, fait d'elle un endroit sûr et discret.

Il est midi. Avec une once de chance, votre cible est toujours cloîtrée dans ces lieux. Mais il est impossible de s'en assurer dans l'immédiat. Hormis un employé qui tient la boutique, l'intérieur est désert, ce qui peut sembler logique, vu que les habitants de Hué ont actuellement d'autres chats à fouetter que de nettoyer leur linge.

Un frisson vous parcourt l'échine... Fébrile, ému par les journées épuisantes que vous avez passées depuis le début de la bataille de Hué, vous

n'abordez pas la dernière 'ligne droite' de votre mission dans les meilleures conditions.

Vous faites le guet au milieu de passants, l'air anodin (241), ou vous entrez tout de go dans le bâtiment (381) ?

10

Votre sixième sens vous a signalé un danger. Cet endroit où vous vous étiez tous regroupés constituait un objectif alléchant pour les Américains, et la balle traçante que vous avez aperçue est en fait issue d'un calibre 12.7 attaché à un canon de 106 sans recul, et utilisé pour 'marquer une cible'.

En effet, vous vous êtes à peine éloigné de deux mètres qu'une déflagration sourde et lointaine résonne, accompagnée d'un sifflement aigu. Vous ne prenez pas le temps de vous retourner, tandis qu'un craquement survient derrière vous. Un pan de mur vient de perdre les quelques briques qu'il lui restait, et le bruit de l'explosion laisse place à celui de cris de détresse et d'agonie. Mais, il est impossible de venir en aide aux malheureux restés dans le piège de pierres car celui-ci est maintenant l'objet d'un tir concentré de mitrailleuses lourdes qui balaient les derniers survivants.

Environ un tiers des hommes de la section a été englouti lors de cette mésaventure.

Pendant ce temps, l'ensemble des soldats occupant l'école finit par converger vers un point de rendez-vous plus à l'Ouest. A l'écoute des ordres radio, ils rejoignent ensuite d'autres centres de résistance à Hué.

De votre côté, vous préférez mener votre enquête en toute liberté, après vous être séparé de vos vaillants compagnons d'armes avec beaucoup d'émotion.

Dirigez-vous vers le 49.

L'homme vous dévisage d'un regard perçant, qui semble vouloir sonder votre âme pour deviner vos intentions.



Il est entre deux âges, de petite taille, mais néanmoins de constitution solide. Vous patientez encore quelques instants avant d'engager la conversation, contemplant les deux trônes perchés au sommet d'une estrade de trois marches. Ces derniers sont encadrés par un baldaquin de dentelles brodées de dragons, lui-même mis en valeur par des murs décorés de feuilles sculptées en or.

Après vous être présenté, l'homme vous rend la pareille : il se nomme Minh Tuan. Un large sourire se dessine sur vos lèvres : c'est bien l'individu que le Lieutenant-Colonel vous a fait quérir. Vous lui décrivez votre fonction, ainsi que l'importance capitale dont revêt votre quête. Indéfectible partisan de la cause communiste, Minh Tuan est une clé essentielle à la réussite de votre mission. En effet, natif de la région, et a fortiori exerçant la profession de conducteur de taxi, il connaît la ville de Hué dans ses moindres recoins.

Encore faut-il pour cela que vous ayez la bonne question à lui poser. Rassemblez toutes les informations dont vous disposez à cet instant. Faites la somme de tous les indices **pairs** en votre possession. Vous devez également connaître le nom d'un magasin, lié à l'indice2. Additionnez les lettres qui composent ce dernier (en suivant la règle A=1, ... Z=26). Rajoutez 1 à l'ensemble (somme des indices + nom du magasin) et rendez-vous à ce numéro.

Si vous ne possédez pas ces informations, vous vous perdez en palabres avec votre interlocuteur, en évoquant la beauté pittoresque de Hué, les contrastes entre la ville nouvelle et la citadelle. Vous passez un moment plaisant mais votre enquête ne progresse pas d'un pouce. Vous sortez ensemble du lieu de recueillement, et vos routes se séparent lorsque vous décidez de faire le point, seul, au **38**.

" Clac clac clac ". Une rafale vous coupe dans votre élan. Vous vous aplatissez. Une deuxième volée de balles est pour vous, et **l'un des projectiles vient de vous déchirer le mollet.**



Vos camarades ont tôt fait de répliquer et de forcer les deux Américains à s'abriter. Il n'en demeure pas moins : inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure. Si le terme était déjà sur votre feuille d'aventure, vous en êtes quitte pour deux blessures ; ne changez rien à vos caractéristiques...

Sommes toute, vous vous en tirez à bon compte. La jambe ensanglantée, vous parvenez à rejoindre clopin-clopotant un dédale de rues étroites et sécurisées par vos compagnons.

Continuez au **375**.

13

Vous ne pouvez contenir votre haine contre ces suppôts de l'impérialisme américain sans scrupule. Vous videz rageusement un chargeur sur eux, presque à bout portant. Le trio s'écroule dans des flaques de sang. Mais votre geste manque cruellement de discrétion. Le périmètre s'emplit bientôt de voix américaines éloignées, qui ont reconnu le staccato sec et puissant de la Kalachnikov.

A votre grand désespoir, un projecteur s'allume et éclaire une large bande de terrain, limitant ainsi fortement vos possibilités d'échappatoire. Vous devez rebrousser chemin et trouver un autre accès, en vous faufilant dans une végétation épaisse.

Après plusieurs minutes, alors que vous pensiez avoir fait le plus dur, une rafale ennemie vous cueille à la sortie d'un buisson. Les Américains étaient à cran et ils n'ont préféré prendre aucun risque. Ils ont du même coup mis un terme à votre aventure.

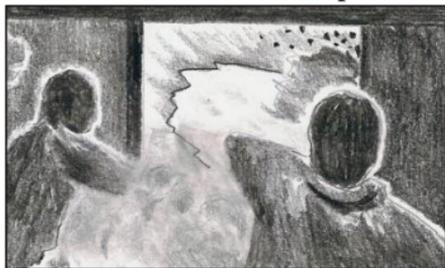
Sans attendre, vous projetez votre explosif d'un mouvement de balancier, au faite du bâtiment qui s'élève sur une demi-douzaine de mètres. Votre geste provoque plusieurs rafales ennemies mais vous vous êtes déjà tapi à l'abri des auvents.

Une explosion retentit dans un bruit mat. Vous profitez de la confusion pour courir à toutes jambes en longeant la paroi. Certains passages sont totalement à découvert mais aucun tir ne vient troubler votre course en avant.

Cet affrontement résonne pour vous comme un avertissement. Si on a ouvert le feu sur vous, c'est que votre attirail militaire ne laissait planer aucun doute quant à vos intentions. C'est donc la mort dans l'âme que vous vous débarrassez de votre armement trop encombrant. Vous pourrez ainsi progresser en toute discrétion. Votre équipement de combat inscrit sur votre feuille d'aventure se révèle donc désormais totalement inutile.

Allégé de plusieurs kilos, vous changez de secteur et vous dirigez vers le 359.

Les Américains répliquent vite et le balcon est en train de se déliter, sous les coups répétés de leurs mitrailleuses. Puis, **des grenades projetées par M-79 heurtent les environs et explosent violemment.**



Dans ce type de situation, l'instinct prend le pas sur toute forme de pensée, et les attaquants NVA qui faisaient le coup de feu rebroussement chemin à l'intérieur de la maison, bientôt suivis par l'ensemble du groupe.

Mais une des grenades retombe à l'intérieur de l'édifice, dans la pièce que vous occupez, et explose dans un son mat. Une multitude d'éclats se fiche dans les murs... et dans les chairs.

Plusieurs de vos compagnons sont blessés, et vous êtes vous-même touché ; Un éclat métallique triangulaire brûlant a pénétré le haut de votre cuisse. Il n'y a pas d'effusion de sang mais une souffrance intense liée à la chaleur. Le shrapnel a cautérisé sa propre blessure et restera incrusté dans votre peau jusqu'à la fin de la bataille. En attendant, votre membre endolori constituera un handicap sérieux pour la suite de vos déplacements. Inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure.

Dans un élan de fraternité, les blessés ne pouvant plus se déplacer seuls sont transportés par des camarades. De votre côté, vous vous êtes appuyé sur

le mur, pour atteindre en boitant l'étage inférieur. Une fois arrivé, vous soufflez... mais pas pour longtemps.

Allez au **225**.

16

Vous êtes complètement déboussolé. Vos sens ne répondent presque plus.

Un courant d'air frais qui vous lèche le visage est votre dernier espoir. Vous vous précipitez dans sa direction, au **160**.

17

Avant de partir, vous observez une dernière fois vos infortunés compagnons de lutte. La bataille est finie pour eux.

En franchissant le pas de la porte dans le sens du retour, une dernière vision d'horreur vous achève. Vous croisez deux soldats qui maintiennent l'un de leurs camarades, atteint. Sa jambe fait un angle étrange et vous avez juste le temps de voir la couleur nacré de l'os du tibia qui a percé son pantalon de toile.

C'est secoué de nausées que vous quittez définitivement les lieux, en vous rendant au **38**.

18

Vous distinguez nettement les tentatives américaines pour s'emparer du présent bâtiment. Les ennemis s'avancent, mitraillent la façade, puis reculent. Cependant, un grenadier américain est parvenu à progresser à la faveur d'une haie de jardin et pilonne les fenêtres à l'aide de son M-79. Au fur et à mesure que les explosions résonnent dans votre édifice, les Marines prennent confiance en eux et se montrent de plus en plus pugnaces. Leur flot de balles est maintenant quasiment ininterrompu.

Dirigez-vous vers le **369**.

19

Accroupi, vous ôtez le clip vide de votre Makarov, pour le remplacer par un chargeur plein. Mais votre adversaire a probablement entendu les cliquetis, car, distant d'à peine quelques mètres, il se rue sur vous sans attendre tenant son colt en avant, avec son seul membre valide. Lorsque vous levez les yeux, il est trop tard : votre ennemi qui vous surplombe vous abat presque à bout portant.

Ainsi prennent fin vos tribulations.

20

Vous descendez en trombe un large escalier en marbre. Vous croisez plusieurs fantassins acheminant des caisses de munitions et constatez avec étonnement qu'ils sont équipés de M-16. Ces fusils américains ont été dérobés en masse dans les armureries laissées vacantes par l'ennemi.

Au rez-de-chaussée, vous vous dirigez vers une salle débordant d'activité.

Gagnez le **90**.

21

Les tirs d'artillerie alliés baissent peu à peu d'intensité, jusqu'à laisser place à un silence inquiétant. Cette situation perdure... Vous trépignez. Mais que se passe-t-il ? Pourquoi le signal de l'attaque n'est-il pas donné ? Probablement un manque de coordination entre toutes les unités. Toujours est-il que les cinq minutes qui viennent de s'écouler risquent de coûter très cher à votre camp, permettant aux Américains de regagner des bunkers et autres postes de combat.

Enfin, à 4 heures du matin, un cri rompt le silence : " En avant ! ". Tout le monde se lève comme un seul homme.

Si le mot {"tourelle"} est inscrit sur votre feuille d'aventure, ajoutez 148 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro obtenu.

Sinon, allez au **115**.

22

La pluie qui tombe sans discontinuer commence à percer vos vêtements. Sans but précis, vous rejoignez le centre tactique, au cœur du palais impérial. A l'intérieur, vous êtes enfin au sec, et constatez que ses occupants sont toujours autant en ébullition, malgré l'arrêt des combats au dehors. Comme le grésillement contenu des radios-émetteurs rend la plupart des conversations inaudible, vous vous rapprochez d'un responsable et l'entraînez dans une encoignure au calme. " Où est Minh Tuan ? " lui demandez-vous sans ambages.

Pour une fois, vous recevez en retour une réponse claire, mais qui n'est pas celle que vous attendiez : " L'homme que vous recherchez est repassé ici au plus fort du pilonnage américain. Il était terrorisé. Il est parti rejoindre sa famille, dans la citadelle. "

" Où habite t'il ? "

" Je n'en sais rien, et j'ai autre chose à faire que m'occuper de ça ! ". Pressé par la masse de travail qui l'attend, il vous congédie, et reprend son activité précédente.

Rendez-vous au **103**.

Vous déclarez prudemment que le Vietnam réunifié serait en effet une bonne nouvelle pour tous les Vietnamiens. Votre vis-à-vis vous assène une vigoureuse tape amicale dans le dos ; il vous a déjà adopté. Il se prénomme Xûan.

Vous marchez ensemble, le temps que votre interlocuteur vous expose sa situation. Il vous annonce avec fierté qu'il est membre du 6^{ème} Régiment NVA. C'est un sniper. Il a pu rejoindre la rive Sud en se fondant parmi la masse de réfugiés. Il réside chez un complice Viêt-Cong. Tous deux harcelaient les troupes gouvernementales par des tirs lointains. Hélas son compagnon s'est fait arrêter en tant que suspect lors d'un banal contrôle d'identité. La police Sud-vietnamienne n'est pas encore informée du vrai lieu de résidence qu'il occupe. Xûan n'a donc pas renoncé à agir en toute impunité.

Pour résumer son propos, ce dernier vous demande de l'aider : " Je t'en prie, au nom du Vietnam libre. Je n'ai besoin de ton aide que pour dix minutes ". De toute façon, vous étiez pressé, et vous ne pouviez pas lui consacrer plus de votre emploi du temps.

Vous acceptez (378) ou préférez accomplir votre mission initiale sans délai (48) ?

24

Enfin, le visage de la femme de ménage s'éclaire. Son rictus crispé laisse place à un sourire fugace : « Si tous les Américains étaient comme lui, nous aurions moins de soucis ici. Il passe ses journées à se reposer ». Puis, elle s'égare dans un verbiage inutile.

Soudain, une explosion proche la coupe et la fait tressauter de peur, ce qui met immédiatement fin à son enthousiasme passager. Elle bredouille quelques paroles inaudibles, avant de se renfrogner à nouveau, aussi sûrement qu'un chat à l'approche d'une bassine d'eau.

Vous pouvez poser d'autres questions au 54.

25

Vous entrez dans l'habitation, puis traversez tous deux le vestibule, humant une délicate senteur d'encens qui flotte dans l'air. La jeune femme vous fait asseoir sur une chaise dans la pièce qui tient lieu de salon. Elle vous laisse là quelques instants, le temps d'aller prévenir son père, qui se repose à l'étage.

A peine une quinzaine de secondes s'est écoulée que vous trépignez déjà sur place.

Allez-vous patienter sagement comme il se doit (113), ou vous déplacer à la rencontre de vos hôtes en vous dirigeant vers l'escalier (269) ?

26

Toute substance sur un rayon d'une dizaine de mètres a été littéralement carbonisée. Vous vous rapprochez difficilement de la zone irradiée par une chaleur intense. A une trentaine de mètres de l'épicentre, vous constatez les dégâts. Il n'y plus aucune trace de votre malheureux compatriote. A moins que... Une expression de dégoût vous prend lorsque vous remarquez cette substance noirâtre qui gît à l'extérieur du cratère, à l'apparence d'un rôti d'une taille de 80 cm.

Cette vision de cauchemar a détourné votre attention du ciel, et vous n'avez pas remarqué le Skyraider qui fond sur vous. C'est le bruit en crescendo de son réacteur qui vous alerte. Mais il est trop tard, et seule la chance peut désormais vous sauver.

Vous filez sur votre droite (284) ou sur votre gauche (307) ?

27

Lorsque vous finissez de boire votre bol de chocolat chaud, vous êtes repu. Le Français a accompli sa bonne action de la journée, mais il reste distant à votre égard. Ce n'est plus l'homme débonnaire qui vous avait offert l'hospitalité. Vous prenez congé de lui, en échangeant de banales formules de politesse.

A l'extérieur de la demeure d'Albert, l'air vivifiant vous rappelle à votre devoir : trouver Doan Cong Lap.

Gagnez le 368.

28

Vous visez le haut de la tourelle et lâchez une rafale de 10 munitions à l'encontre du tireur ennemi (à déduire de votre équipement). Des gerbes d'étincelle font à peine trembler la structure métallique. Le seul effet positif de vos coups de feu est une pause de quelques secondes de la part du mitrailleur américain. Puis ce dernier reprend son tir meurtrier.

Tout repose désormais sur vos compagnons.

Rejoignez le 391.

29

Vos deux compagnons courent à un rythme effréné, semblant à peine regarder devant eux, comme s'ils connaissaient les méandres des couloirs du Centre des impôts par cœur. Vous vous efforcez de suivre leur allure, chaque enjambée vous éloignant davantage de l'air vicié.

En réalité, vos deux compatriotes savent parfaitement où ils vous mènent : le point de ralliement ultime avant la dernière évacuation. Vous ne

tardez pas à dépasser deux guetteurs NVA en faction, au détour d'un coude de couloir. Puis, vous vous engouffrez tous trois dans une pièce animée par une bonne trentaine de personnes.

Rejoignez le **281**.

30

Le gaz s'engouffre par toutes les ouvertures ! La grande maison qui vous abrite est très vite envahie par un épais nuage toxique qui vous brûle les yeux et la gorge. Vous entendez les cris de vos compagnons, mais vous ne les voyez pas. Ils brisent des vitres pour s'échapper à tout prix. S'efforçant de vous orienter par rapport aux bruits entendus à l'instant, vous vous dirigez à tâtons, mais une porte se dresse subitement devant vous.

Allez-vous l'emprunter (**251**) ou longer la cloison (**166**) ?

31

Vous vous postez légèrement à l'écart de la blanchisserie, juste assez pour distinguer les entrées et sorties du repaire. Votre attente ne tarde pas à être récompensée. Deux silhouettes quittent l'établissement. Vous pensez reconnaître parmi eux l'employé au comptoir.

Vous pouvez en profiter pour vous engouffrer dans la boutique (**383**) ou continuer à guetter (**274**).

32

Le reste de l'après-midi se passe dans une relative tranquillité, ponctuée par les échos lointains des combats. Vous scrutez les alentours, essayant de percer du regard la bruine permanente qui a enveloppé la ville. A l'horizon, les nuages gris et tristes continuent de s'amonceler et ne laissent présager aucune amélioration des conditions météorologiques. Mais, en y pensant à deux fois, cette situation est une aubaine, car elle gêne considérablement l'aviation américaine.

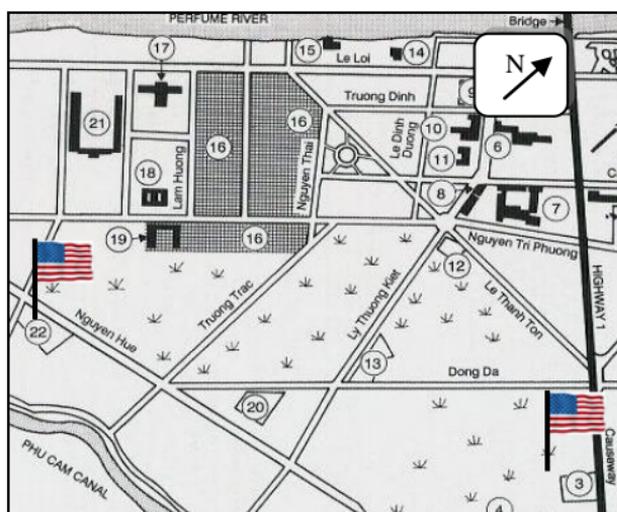
Les Marines semblent s'être retirés (pour le moment) et avoir contourné votre bâtiment. Ils s'attaquent à un autre édifice, à partir d'où vous voyez des colonnes de fumée s'élever.

Allez au **219**.

Après un périple à travers la ville de Hué en ruines, vous atteignez un pont de fortune qui vous permet de passer de l'autre côté de la rivière des parfums. Vous ne tardez pas à entrer dans l'immense citadelle dont les robustes remparts, précédés par des douves, ont été érigés sous le règne de l'empereur Gia Long, aux prémices du XIX^{ème} siècle.

Vous intégrez ici une Compagnie NVA, et partagez leur activité quotidienne.

Les jours passent. Etant donné que le confort n'est pas une priorité pour vos compagnons de lutte, vous dormez à même le sol, lové dans un recoin et protégé par une simple couverture. Vous suivez avec beaucoup d'attention le déroulement des événements mais ces derniers n'évoluent pas favorablement.

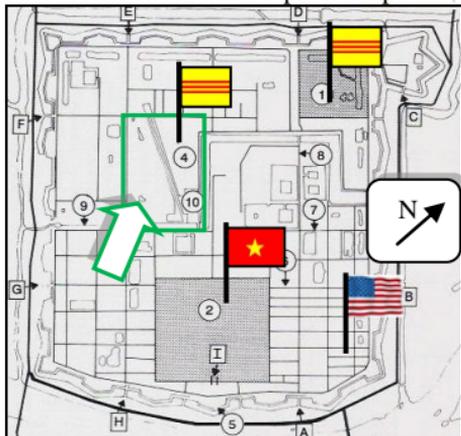


Le 8 Février, le camp militaire Le Lai (*22) est reconquis par les Américains, aux abords du canal Phu Cam, au Sud de la ville nouvelle. Le centre provincial de la police (*3) est également repris dans la foulée.

Le 11 Février, un trafic fluvial important achemine des tanks à destination du débarcadère de Hué (*A), sur la rive Sud de la rivière des parfums.

Le 12 Février, plusieurs bataillons de Marines Sud-vietnamiens sont débarqués via des LCU (*cf lexique*) sur la rive Nord.

Depuis le 13 Février, les Américains se sont joints à l'effort Sud-vietnamien de reconquête de la citadelle, concentrant d'abord leur attention sur le mur Nord-Est. Pour couronner le tout, c'est également depuis ce jour qu'une pluie battante se met à tomber. En cette journée, vous scrutez l'aérodrome (*4) de Tay Loc, à l'intérieur de la citadelle. Il est aux mains des Sud-Vietnamiens, mais inutilisable pour eux, car à portée des mitrailleuses NVA retranchées dans le palais impérial (*2).



Vous voyez s'approcher au loin des grappes d'hommes. Ils semblent avoir la ferme intention de vous déloger des remparts qui dominent l'aérodrome. Votre champ de vision est dégagé car, contrairement à la partie basse de la citadelle, faite de rangées denses de bâtiments à plusieurs étages, vous êtes ici face à des villas éparses aux vastes jardins.

L'ennemi progresse en désordre, à la manière des troupes d'infanterie standard de l'ARVN. Ces dernières sont nombreuses mais ne disposent pas d'équipement lourd.

Ralentis par des tirs de harcèlement, les fantassins Sud-vietnamiens parviennent néanmoins aux abords de l'enceinte, se regroupent, et déferlent soudainement à la base des remparts. Vous percevez alors une lueur de rage dans le regard des fantassins NVA aguerris qui vous entourent : comme s'ils n'attendaient que ça. Depuis les hauteurs, ils bombardent allègrement l'ennemi de grenades à manche.

S'il vous reste une grenade, vous pouvez participer à l'action (196).

Si vos réserves sont vides ou si vous ne souhaitez pas prendre de risques et rester en retrait, allez au 415.

34

Vous vous préparez mentalement à accueillir Doan Cong Lap et à mettre fin à ses jours, sans vergogne. Vous ressassez cent fois la scène dans votre esprit. Etant donné que votre cible sera probablement escortée, l'effet de surprise sera déterminant.

Votre attente ne sera pas longue. Après une dizaine de minutes, votre cœur palpite à tout rompre, lorsque trois hommes pénètrent dans les lieux. Vous ne dénotez aucune méfiance dans leurs gestes.

Si vous avez eu l'opportunité de faire l'acquisition d'une arme sur votre trajet, c'est le moment de l'utiliser. Ajouter 49 à la valeur dont vous disposez et rendez-vous à ce nouveau numéro.

Dans le cas contraire, il vous reste néanmoins une mince chance de succès. Allez au **413**.

35

Votre AK-47 dans la main droite, vous courez courbé vers la fenêtre la plus proche, où un soldat NVA scrute la rue à la jumelle, intrigué par un grondement lointain.

Peu à peu apparaît la silhouette massive d'un char M-48 se frayant un passage en force, via une venelle perpendiculaire à la rue principale. Vous n'ignorez pas que les tanks américains ont la fâcheuse habitude de se créer leurs propres passages en détruisant les murs des habitations. Ceci pour éviter les embuscades, mais au mépris des habitations de vos compatriotes.

Le char stoppe brutalement à environ cinquante mètres de votre bâtiment. Une roquette B-40 fond sur lui, d'un étage supérieur au vôtre, et s'écrase dans un bruit sourd sur le blindage frontal. L'équipage doit être sacrément sonné, mais la tourelle qui pivote témoigne du fait que l'engin est toujours opérationnel.

Allez-vous ouvrir le feu sur cette nouvelle menace (**308**), tenter de projeter une grenade assez loin pour l'atteindre (**161**) ou vous contenter d'observer (**377**) ?

36

En regardant le firmament de la nuit étoilée, vous vous laissez aller à rêvasser. Vous avez une pensée pour vos parents qui vous attendent, dans le Nord du pays, puis vous repassez le film de votre enfance, avec ses moments de joie trop rares, pendant que la guerre contre les Français déchirait déjà votre mère patrie...

Les nuits de Hué ne sont pas sûres en temps normal. Inutile donc de vous rappeler les risques que vous encourez à arpenter les ruelles de la cité en état de guerre. Tous vos sens sont en alerte, et le moindre rongeur qui détale vous

provoque des sueurs froides. Heureusement, à l'exception des charognards de toutes sortes, il n'y a pas âme qui vive.

NVA et Américains cessent de concert toute offensive pendant la nuit, comme si un accord tacite avait été signé.

Alors que vous essayez de discerner les positions américaines au delà des habitations, un bruit de pas vous fait sursauter. Vous pivotez pour vous retrouver face à quatre individus. Trop tard pour tenter quoi que ce soit : Ils sont sur vous. Ce sont tous des jeunes hommes asiatiques, portant des uniformes hétéroclites, sans insigne, faits de vestes écriquées et de pantalons de brousse délavés. Deux d'entre eux portent des casquettes, le reste étant nue-tête. **Devant un tel laxisme dans la tenue, vous pensez d'abord avoir affaire à des Viêt-Congs irréguliers.**



Mais, ils portent chacun un M-16, qu'ils tendent vers vous alors que votre écusson sur l'épaule gauche ainsi que votre AK-47 en bandoulière indiquent clairement votre camp d'appartenance. Le sourire de façade de celui qui se tient en avant contraste avec l'hostilité de ses gestes, à commencer par le canon de son fusil qu'il pose maintenant sur votre ventre. Pendant ce temps, les autres vous demandent de lever les mains et vous confisquent vos armes.

Puis les irréguliers discutent de votre sort. Vous comprenez alors que vous avez affaire à un patchwork de déserteurs de l'ARVN et autres pillards. A vouloir faire une petite balade nocturne, vous vous êtes fourré dans un sacré pétrin.

A un moment, à quelques mètres de vous, la conversation s'anime et personne ne regarde dans votre direction.

Allez-vous profiter de cette opportunité pour tenter de vous enfuir (211)

?

Si vous préférez attendre sagement, allez au **354**.

37

Vous enjambez des parpaings et vous engagez dans une étendue herbeuse. Au milieu trône un massif de manguiers. A mi-parcours, une voix vous parvient de cet îlot : " Come on Harry ! ". Des Américains ! Et ils vous confondent avec l'un des leurs. Vous devez agir sans délai pour profiter de l'effet de surprise.

Si vous disposez d'un M-79, ôtez 34 du code dont vous disposez et rendez-vous à ce nouveau numéro.

S'il vous reste des grenades et que vous souhaitiez en utiliser une, allez au **301**.

Si vos munitions ne sont pas réduites à néant, vous pouvez également faire feu de votre AK-47 (**193**).

Si vous n'avez plus aucune munition, vous êtes dans une impasse mortelle : en cas de demi-tour, les Marines s'apercevront de leur méprise et vous abattront. En continuant votre mouvement, les Américains réaliseront leur erreur d'appréciation et vous serez fait prisonnier. Dans tous les cas, votre aventure prendra fin.

38

Vous êtes parti pour rester un certain moment dans le palais impérial, seul endroit décentement protégé contre les assauts répétés de l'ARVN et des Marines américains. Vous alternez les allers-retours entre la pièce qui fait office pour vous de dortoir, et le centre tactique. Vous laissez traîner vos oreilles, ce qui vous permet de suivre le cours des événements. Des informations très précises proviennent des écoutes radio du réseau de communication ennemi, effectuées par vos camarades.

Le 16 Février en fin de matinée, le 4^{ème} Bataillon du VNMC (*Vietnam Marine Corps*) (équivalent des Marines américains pour le Sud-Vietnam) a été débarqué par LCU à la jetée de la rive Sud de la rivière des parfums. Ils sont destinés à renforcer le 3^{ème} Régiment de l'ARVN, coincé depuis deux jours aux abords de la porte Chanh Tay (citadelle). Vous entendez même des bribes de conversation de Marines Sud-vietnamiens se plaignant de n'avoir aucun armement lourd à l'exception de RPG capturés.

Un jour passe.

Malgré les carences en équipement des Marines Sud-vietnamiens signalées la veille, vous apprenez avec tristesse que le 4^{ème} Bataillon du VNMC s'est emparé du coin Ouest de la citadelle, en ce 17 Février.

Le 18 Février, les Marines américains marquent le pas dans leurs attaques, afin de se ravitailler. De plus, leurs tanks éprouvent plus de mal à manœuvrer dans les ruelles étroites de la vieille ville, par rapport aux larges avenues de la partie nouvelle, au Sud de la rivière des parfums. On vous

rapporte l'anecdote suivante : à 17h30, un soldat américain qui conduisait une mule (cf *lexique / véhicules*) s'est probablement trompé de chemin, et s'est retrouvé par inadvertance, seul, à découvert, devant la ligne de défense NVA. Il a été abattu.

Puis vous ressassez tous les éléments que vous avez accumulés au sujet de votre périlleuse mission. Vous essayez de les rapprocher avec les informations de la journée, mais il n'y a rien à en retirer. La dizaine d'officiers que vous avez maintenant l'habitude de côtoyer et avec qui vous êtes familier, n'a également rien de plus à vous apprendre... La nuit tombe.

Rendez-vous au **103**.

39

Vous empruntez rapidement un escalier à partir du centre de l'immeuble et parvenez au deuxième étage, où une dizaine de vos compagnons de lutte sont déjà présents.

Près de vous, un bureau en demi-lune, en bois laqué et doré, avec un dessus de marbre, attire votre attention. Vous êtes dans une somptueuse bibliothèque regorgeant d'ouvrages de toutes sortes, soigneusement rangés dans de grandes armoires en acajou.



Vous focalisant à nouveau sur les combats, vous vous rapprochez d'une lucarne donnant sur le devant de l'immeuble. Pendant que vos compatriotes font le coup de feu à partir d'autres fenêtres du même étage, vous scrutez les environs, du haut de votre position. **Un Marine gît - a priori inanimé - derrière un arbre.**

Puis vous recherchez du regard le M-60 de l'autre côté de la rue, qui vous avait arrosé lorsque vous étiez au rez-de-chaussée. Pensant être le seul à avoir repéré la position approximative de cette menace, vous voyez deux formes rondes s'agiter derrière un arbre.

Allez-vous faire feu sur elles (**214**) ou demeurer muet pour le moment (**18**) ?

40

En quatre enjambées, vous avez avalé l'escalier et émergez dans la pièce principale. Le comptoir est l'unique séparation entre vous et trois individus, encore sous le coup de la stupéfaction.

Continuez au **89**.

41

Votre compagnon blessé vous demande de le déposer en contrebas, derrière un bureau. Une fois installé, pouvant uniquement faire usage de ses bras, il se saisit d'un pistolet Makarov, tandis que vous armez votre AK-47, prêt à affronter le diable en personne.

Tout-à-coup, la porte s'ouvre, laissant apparaître deux silhouettes massives et casquées. Votre compagnon et vous tirez les premiers. Les Américains ont immédiatement le réflexe de se reculer à l'abri de l'entrebâillement de la porte. De là, ils peuvent répliquer... sur votre compagnon.

Concentrés sur l'homme à terre, ils n'ont pas décelé votre position, plus en retrait. Vous les touchez l'un après l'autre de plusieurs rafales qui transpercent les cloisons. La fusillade a mis vos nerfs à rude épreuve mais vous n'avez pas le temps de souffler. Vous jaillissez en dehors de la salle pendant qu'il en est temps, lançant un dernier regard de compassion vers le torse déchiqueté de votre frère d'armes.

Le brouhaha ne va pas tarder à rameuter des renforts américains. Vous enjambez les deux corps ensanglantés des Marines. Comme des bruits de pas proviennent d'une certaine direction, vous vous enfoncez dans un couloir sombre et étroit qui va dans le sens opposé, maudissant le parquet ancien en bois, dont les craquements trahissent votre position.

Allez au **342**.

42

Encore engourdi de la nuit tumultueuse que vous avez passée, vous franchissez l'ouverture de la maison et parcourez courbé quelques mètres avant de prendre votre infortuné camarade par le col. Autours de vous, les balles qui vrillent et claquent nuisent à votre concentration. La pluie battante n'arrange rien, et fait que l'uniforme du soldat en détresse vous glisse entre les doigts. Contrarié, dans la précipitation, vous le saisissez par les deux pieds.

Etes vous blessé (le mot {"blessé"} est sur votre feuille d'aventure) (**100**) ou non (**249**) ?

43

La première chose que vous voyez franchir le coude du couloir est... une grenade. Ces satanés Américains ont donc une infinité de munitions !

Le temps que vous vous redressiez, elle explose à trois mètres de vous, vous criblant d'éclats. Les Américains qui ne vont pas tarder à passer devant vous ne prendront pas la peine de soigner vos graves lésions.

Vous êtes condamné, et votre aventure prend fin à l'intérieur du Trésor Public.

44

Un infirmier en blouse blanche vient à votre rencontre. Il est d'emblée alarmé par votre chemise déchirée, qui recouvre une vilaine blessure, mal cicatrisée. On vous fait passer un bilan de santé complet, au cours duquel vous êtes nettoyé, désinfecté et suturé. A la fin de l'intervention, vous avez l'opportunité de rayer le mot {"blessé"} de votre feuille d'aventure s'il y était inscrit.

Puis, l'infirmier qui s'est occupé de vous détourne son attention vers votre voisin étendu, dont il faut remplacer le flacon de plasma.

Rendez-vous au **17**.

45

Vous expédiez une rafale de 10 munitions contre les assaillants américains (à déduire de votre équipement). Mais ces derniers ripostent féroceement, avec de puissantes mitrailleuses, sans doute des M-60. Le mur qui vous abrite est en train de partir en miettes, comme s'il était attaqué par un marteau-piqueur. Une grenade projetée par un M-79 ennemi fuse par la fenêtre et explose dans une pièce mitoyenne. Par ailleurs, une odeur de gaz CS commence à imprégner vos muqueuses.

En un mot, cela commence à sentir le roussi, au sens propre comme au figuré, et vous ne donnez pas cher de votre peau si vous demeurez à votre place. Tout le monde partage visiblement ce sentiment car l'ensemble des soldats se lève comme un seul homme. Il reste une unique sortie possible : les toits.

Vous vous précipitez vers les escaliers, à la suite d'un groupe d'une demi-douzaine de personnes. Rejoignez le **147**.

46

Un chapeau conique en feuilles de latanier tressées protège votre accompagnatrice de la pluie. Ce couvre-chef porté à l'origine par les agriculteurs du XIII^{ème} siècle est maintenant redevenu très en vogue chez les jeunes demoiselles.

Il se dégage de votre interlocutrice une grande aménité. Ses longs cheveux de jais retombent en cascade à mi-reins et encadrent un visage à l'ovale parfait. Ses traits fins, son nez fin retroussé et sa bouche délicate, éveillent en vous les plus bas instincts, ces instincts que vous vous efforcez de refouler, depuis que vous consacrez votre vie au combat contre les puissances colonisatrices. A partir de ce moment là, les sentiments ont rarement pu se trouver une place dans votre emploi du temps.

D'une voix timide, elle vous demande si vous ne pourriez pas l'accompagner sur le trajet menant à son père qui habite à une centaine de mètres d'ici, en direction de l'Ouest.

Allez-vous accepter sur le champ (393) ou renoncer (203), privilégiant l'importance de votre mission ?

47

Vous passez la journée du 15 Février à vous restaurer et flâner dans la partie Sud du palais impérial, ce qui vous permet de récupérer de la fatigue accumulée par des nuits très courtes.

Le lendemain, vous êtes reçu par le grand responsable de la place, qui n'est autre que votre donneur d'ordre direct, le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan, responsable du 6^{ème} Régiment. Ses cheveux ramenés en arrière sont soigneusement peignés. Il a le visage tanné par les nombreuses années passées dans la chaleur de la jungle. Tourmenté par la série d'épreuves que son régiment subit, il a toutefois quelque peu perdu de sa superbe.

Vous lui exposez la situation en lui donnant les quelques informations que vous êtes parvenu à glaner concernant votre mission. Il reste dubitatif un instant. Il semble épuisé, se frotte le menton – comme s'il cherchait à se remémorer qui vous êtes - et finit par lâcher : " Il y a quelqu'un qui peut vous aider à exploiter ce que vous savez déjà. C'est un conducteur de taxi Sud-vietnamien nommé Minh Tuan. Il s'est rallié à notre cause. Vous le trouverez au centre d'opérations tactiques où cogitent mes officiers du renseignement. Nous avons installé ce centre dans le bâtiment tout de suite sur votre droite. "

Il juge bon d'ajouter : " Si vous réussissez votre mission, l'ensemble du peuple vietnamien vous en sera éternellement reconnaissant, et vous serez remercié à la hauteur de votre fait d'armes. Nous croyons en vous ". Touché au plus profond de votre âme, vous piquez un fard. Requinqué par cette confiance que l'on vous accorde, vous ne perdez pas davantage de temps. Vous sortez de l'imposant bureau non sans avoir longuement salué le Lieutenant-Colonel, ainsi que la demi-douzaine d'aides de camp dont il est entouré.

Vous pénétrez ensuite dans le lieu indiqué par votre supérieur. Tout le monde est ici en pleine ébullition. Plusieurs hommes sont accroupis à même le sol. D'autres sont concentrés sur des radio-émetteurs. Les derniers sont debout, en cercle autour d'une grande table où sont dépliées une dizaine de cartes d'Etat-Major. Alors que les débats font rage, vous demandez au premier officier venu où est Minh Tuan. On vous répond qu'il est allé se "dégourdir les jambes" du côté de la salle du trône. Ce lieu sacré est en effet l'endroit parfait pour se recueillir en toute sérénité.

La situation était relativement paisible depuis votre arrivée au palais impérial, mais, une fois à l'extérieur du centre tactique, les événements se précipitent malgré vous....

La partie Sud du palais impérial est sujette aux tirs continus des Américains. Cette fois, ils emploient les grands moyens et ont expédié des centaines de projectiles au gaz CS à l'intérieur du complexe. Les échos de coups de feu redoublent d'intensité. Tous les hommes en armes convergent vers les points chauds, et vous êtes justement à 'contre-sens' de ce ralliement. Un groupe manque de vous renverser et vous prie de les rejoindre.

Vous acceptez bon gré mal gré (7) ou continuez votre chemin (176) ?

48

Eu égard l'empathie que vous avez pour la cause qu'il défend, vous pensez que la perte de temps – même d'une dizaine de minutes - est un luxe que vous ne pouvez pas vous permettre. D'une accolade, vous souhaitez bonne chance à ce petit homme, soldat dévoué. Xûan ne cache pas son amertume. Après vous être salués mutuellement, votre compagnon tourne les talons, sans doute déjà à la recherche d'un autre allié.

Imperturbable, vous continuez votre chemin au 9.

49

Toute marche dans Hué amène son lot d'horreur et cette fois ne fait pas exception à la règle, sous la forme d'une odeur répugnante qui vous prend à la gorge au détour d'une rue. Vous détournez le regard lorsque vous pensez apercevoir un chien se repaissant de la chair d'un cadavre. Peu de temps après, vous croisez un autre de ces animaux. Il est très nerveux à votre approche et grogne ostensiblement. Vous hésitez un moment à utiliser votre Kalachnikov, avant qu'il ne passe son chemin, intrigué par votre calme. A bout de forces, vous décidez de rejoindre votre contact à Hué pour prendre un peu de repos.

Enfin, vous atteignez la rue Le Dinh Duong et franchissez le seuil de la résidence de votre ami, tout en le saluant. En retour, le vieil homme s'enquiert de votre santé. Pour toute réponse, vous vous laissez choir sur une chaise, expirant un long soupir.

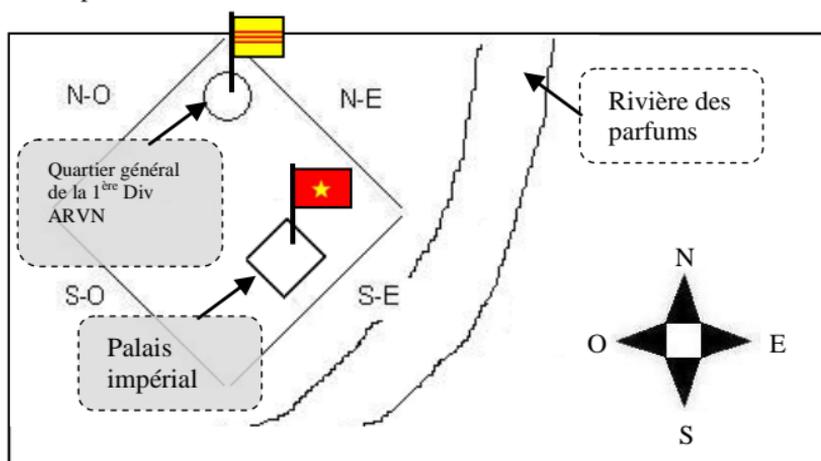
Après une rapide toilette et un repas roboratif, vous utilisez le puissant poste émetteur de votre hôte, afin de contacter votre supérieur, le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan. Vous parvenez à joindre un de ses adjoints, à qui vous décrivez les multiples impondérables que vous rencontrez, justifiant que vous soyez toujours bredouille, à votre grand regret. Conscient de l'ampleur de votre tâche, votre interlocuteur n'a rien à vous reprocher, et se contente de vous souhaiter bon courage pour la suite, ainsi qu'un laconique "Au revoir".

Vous reprenez des forces chez le vieil homme, jusqu'à la journée du 7 Février 1968.

En ce jour, 17 000 réfugiés Sud-vietnamiens campent autour de l'université de Hué, pendant que les Américains sont sur le point de sceller

leur mainmise sur la rive Sud de la rivière des parfums (c'est-à-dire la ville nouvelle). La citadelle (rive Nord) résiste toujours. Vous devez donc rejoindre cette partie de la ville si vous ne voulez pas prendre le risque d'être découvert par les Américains et de compromettre votre mission.

Vous quittez avec émotion votre hôte, sachant pertinemment que vous ne le reverrez pas de sitôt.



Le quartier général de la 1^{ère} Division d'Infanterie Sud-vietnamienne est situé dans le coin Nord de la citadelle. C'est également dans cette partie que se concentrent les troupes NVA, déterminées à écraser ce point de résistance, qui ne fléchit pas depuis le premier jour de l'offensive du Têt.

Allez-vous chercher à atteindre le rempart Nord-Est de la citadelle (398), ou le rempart Nord-Ouest (33) ?

50

Vous quittez avec regret le décor pittoresque du palais impérial. Pour cela, vous franchissez d'abord un premier mur d'enceinte qui vous permet de cheminer dans la vieille ville : la citadelle. Vous alternez ensuite entre des allées bordées d'arbres et des ruelles étroites. En chemin, vous croisez une colonne de fantassins NVA transportant d'imposantes caisses, à pied, utilisant des paniers suspendus à une palanche posée sur leurs épaules, ou à bicyclette. Régulièrement, des avions à hélice survolent les lieux et obligent les soldats à se mettre à couvert.

Vous atteignez enfin une deuxième muraille de briques, plus haute que celle du palais impérial ; C'est la limite de la citadelle. Vous passez sous une haute structure, chef d'œuvre d'architecture : la porte Huu. A l'extérieur de la vieille ville, vous entendez les échos de bombardements et autres fusillades qui se répercutent depuis le cœur de la citadelle. Le territoire contrôlé par les NVA se réduit à une peau de chagrin, et vous parvenez in extremis à vous glisser entre les mailles du filet.

Ce n'est que bien plus tard que vous pourrez ré-intégrer votre section d'origine.

Vous avez échoué dans votre mission, mais vous pouvez vous enorgueillir d'avoir participé à la bataille de Hué et d'y avoir survécu.

Le bilan global de cet affrontement est lourd : 116 000 réfugiés sur un total de 140 000 habitants. Sur les 17 000 habitations que compte Hué, 10 000 ont été détruites. 8 000 civils ont été tués, ainsi que 18 000 blessés. Les militaires ont également versé un lourd tribut.

NVA / VC : 5 000 tués (estimation)

ARVN : 384 tués / 1800 blessés

US Marines : 142 tués / 857 blessés

US Army : 74 tués / 507 blessés

La fin définitive de tous les combats sur l'ensemble de la ville est effective le 2 Mars 1968.

51

Vous vous précipitez vers vos deux compagnons d'armes. L'embout fumant de leur lance-roquette indique qu'il a servi récemment. Après leur avoir brièvement résumé la situation, vous sollicitez leur aide. Sans se faire prier, ils hochent la tête, se rapprochent d'une fenêtre et chargent machinalement leur arme. Là, vous devez préciser au servent la position présumée du tireur ennemi. Vous vous échangez plusieurs fois la paire de jumelles, jusqu'à ce que votre interlocuteur pense avoir correctement identifié le point que vous lui indiquez. A lui de jouer.

Vous vous reculez tandis qu'il s'agenouille. La roquette B-40 s'élance dans les airs dans un claquement sec. Vous avez le temps de distinguer la fin de la trajectoire du projectile, qui a laissé derrière lui une fine fumée. Il explose au loin à l'endroit prévu.

Impossible de prouver que vous avez fait mouche, mais vous êtes optimiste quant à l'efficacité du tir, car aucun autre de vos congénères ne sera victime d'un tir lointain au cours des prochaines heures. Ceci vous laisse à tous le temps de décompresser quelque peu, et vous mettez à profit cette pause pour visiter l'étage supérieur.

Vous trouvez là des combattants aussi motivés qu'au rez-de-chaussée et leur posez des questions sur la présence d'officiers dans les parages qui pourraient, eux, disposer d'informations relatives à votre mission.

Mais, vous n'en retirez rien.

Allez au **362**.

Le chef de famille prend les devants, et positionne son épouse derrière lui d'un geste chevaleresque, comme pour la protéger. Les cheveux éparses de l'homme sont en bataille et révèlent un front ridé, plissé par le poids des tourments.

A l'écoute de votre question, celui-ci reste d'abord de marbre, avant de se détourner de vous. Trop fatigué pour faire de la psychologie, vous répétez votre question d'un ton neutre. Votre interlocuteur vous répond alors qu'il n'en sait rien, qu'il n'a que faire de cette bataille qui lui a tout pris, et qu'il veut qu'on le laisse en paix. Puis il fulmine littéralement : " *Con cac !*", son visage osseux s'est subitement rembruni, et il rejette manifestement la cause de tous ses maux sur vous. Il vous demande de partir immédiatement, et, comme pour joindre le geste à la parole, fait mine de vous bousculer. N'ayant pas l'intention ni de chercher querelle ni de vous faire remarquer, vous vous éloignez, pendant que l'homme fait toujours montre de gestes véhéments.

Vous n'avez pas prêté attention à une détonation lointaine. Par contre, la balle qui vous passe sous le nez, dans la même seconde, n'est pas passée inaperçue. Elle a percuté violemment le mur derrière vous, et fait se plaquer au sol la famille que vous venez de quitter, ainsi que tous les badauds à la ronde, sous les cris des enfants. Mais c'est clairement vous qui étiez pris pour cible, par un sniper. Selon vos estimations, une haie de buis d'un terre-plein entre l'autre rive de la rivière des parfums et vous, vous protégerait du champ de vision ennemi.

Vous vous déplacez ventre à terre selon votre première idée (167), ou tentez autre chose, en entrant prestement dans le bâtiment auquel appartient le porche servant d'abri à la famille (280) ?

Des canons de fusil vous poussent sans ménagement. On vous traîne derrière un mur, où un Sud-vietnamien coiffé d'un chapeau de cow-boy vous dévisage. Il est accroupi, entouré de deux sbires qui ne vous inspirent pas plus confiance que leur chef. Les soldats qui vous accompagnent vous signifient de vous abaisser à la hauteur de l'inconnu au chapeau. C'est un interrogateur dont l'objectif va être de déterminer si vous êtes un simple suspect ou un vrai combattant ennemi.

Vous allez passer un dur quart d'heure, et quel que soit le résultat de l'audition, votre mission n'est plus qu'une chimère. En effet, vous serez détenu suffisamment longtemps pour que votre cible vous échappe.

Votre aventure est arrivée à son terme.

54

Vous avez la possibilité de vous adresser à nouveau soit à l'employé de mairie (394) soit à la femme de ménage officiant dans l'enceinte du MACV (276).

Si vous préférez mettre un terme aux entretiens, vous saluez poliment tout le monde, avant de vous rendre au 96.

55

Vous restez au chevet du mourant. Mais il reste aussi inerte qu'une pierre. Ses poumons ne se gonflent plus. Un infirmier vous prend par le bras et vous explique que l'homme sur lequel vous veilliez a malheureusement succombé depuis quelques instants. La paupière qui n'a plus de réflexe était un signe qui ne trompe pas et on s'apprête à trouver un remplaçant pour son lit.

L'infirmier vous prie de ne pas rester à proximité des blessés graves pour ne pas entraver les interventions et les soins.

Vous vous dirigez vers le 173.

56

Les minutes s'égrènent et vous ne pouvez vous empêcher de penser à l'urgence de votre mission. Votre compagnon, résigné, semble avoir lu dans vos pensées et lâche : " Il est temps de partir. Tant pis ! ". De plus, une certaine agitation règne en bas de la demeure. Votre emplacement est-il connu de la police ? Ne souhaitant tous les deux prendre aucun risque, vous prenez la poudre d'escampette. A l'extérieur, vous croisez deux familles discutant à bâtons rompus de l'issue des combats dans la citadelle. Fausse alerte. Mais il valait mieux décamper trop tôt que trop tard.

A l'écart de votre repaire, vous vous saluez chaleureusement. Xûan vous remercie infiniment d'avoir consacré un peu de votre temps à son combat d'arrière-garde désespéré. Vous priez pour que ses dernières paroles vous portent chance : " Puissent un jour nos forces triompher et chasser les envahisseurs américains ! ".

Vous continuez votre chemin en direction du 9.

Vous vous présentez devant l'entrée de la boutique, comme un simple client. Alors que vous vous apprêtez à tourner la poignée, l'homme aux lunettes noires fait immédiatement barrage. Une main ferme appuie votre poitrine et vous tient à distance. Vous jouez l'innocent, cherchant à comprendre son geste. Le visage impassible de votre protagoniste ne semble pas saisir un traître mot de vos protestations. Vous pensez riposter d'une manière ou d'une autre, mais la deuxième main de votre agresseur s'est portée à l'intérieur de son veston. En l'espace d'une seconde, vous devinez sans peine la menace qu'il pourrait brandir.

Vous n'insistez pas. D'autant plus que, alertée par le remue-ménage que vous avez provoqué, une des silhouettes à l'intérieur de la boutique s'est rapprochée, en renfort éventuel. Vous simulez le désarroi de ne pas pouvoir porter votre linge sale à la blanchisserie, et regagnez un poste de guet. Cette fois, vous vous êtes éloigné au maximum, pour ne pas attirer l'attention du portier.

Allez au **376**.

58

Vous assistez à une scène animée. Des camarades de lutte s'engouffrent dans une bâtisse après en avoir fracturé la porte. Ils en extraient un asiatique au costume sombre. Malgré ses vives protestations, l'individu interpellé est saisi par le col et traité sans ménagement. Plusieurs gifles lui sont assénées. Une femme de petite taille suit le cortège en hurlant de tout son saoul : « Il n'a rien fait, laissez le en paix !! ». C'est peine perdue.

Deux hommes se retournent maintenant vers cet élément perturbateur. Après un bref conciliabule, ils l'empoignent et l'emmènent avec son mari. On les fait monter tous deux de force dans une vieille Citroën beige, vers une destination inconnue.

Vous savez pertinemment quel sort les attend. Ils font sans aucun doute parti des 'objectifs civils' des forces de libération. Mal leur en a pris de se compromettre avec un gouvernement suppôt des forces étrangères et impérialistes.

Dans la grisaille et l'humidité, vous continuez votre quête, en vous dirigeant vers le **85**.

Un escalier en colimaçon vous permet d'atteindre le bureau tant convoité. La pièce fourmille de monde et il règne ici un véritable capharnaüm. Le mobilier est sens dessus-dessous car des sympathisants Viêt-Cong 'nettoient' les lieux, en dérobant tout ce qui peut avoir de la valeur. Sur le bureau principal, seule reste une lettre de consigne signée par le maire de la ville et le chef de la Province : respectivement les Colonels Le Van Than et Pham Van Khoa. Après une lecture assidue, le papier ne vous apprend rien de nouveau. Par terre, parmi un amoncellement de revues jetées à la hâte, vous repérez un ouvrage à couverture rigide. En vous penchant, vous reconnaissez un agenda. Vous le saisissez et ce que vous découvrez à l'intérieur est inestimable : ce sont des notes personnelles de Doan Cong Lap. L'agenda contient une série de noms et d'adresses qui sont une mine d'or pour votre enquête en cours.

Notez {"indice5 : 92"} sur votre feuille d'aventure. Satisfait de votre trouvaille, vous quittez les lieux et rebroussez chemin vers le cœur de ville, au Nord-Ouest.

Allez au **311**.

60

Vous acceptez volontiers, pensant qu'un tel dépaysement ne peut vous faire que du bien. Cela fait maintenant deux semaines que vous êtes à fleur de peau, et les moments de détente ont été plutôt rares.

Vous inhalez plusieurs longues bouffées avant de passer la pipe à un voisin. Le précieux instrument fait ainsi plusieurs fois le tour de l'assemblée. Vous ne manquez pas d'en profiter lors de chaque passage entre vos mains. Peu à peu, votre vision se trouble, un vent d'optimisme prend possession de votre esprit, tous vos soucis s'évaporent, comme par magie. Vous êtes absorbé par les rires psychédéliques de vos comparses, et le flot désordonné de leurs paroles.

La nuit touche à sa fin, alors que vous avez l'impression qu'une heure à peine s'est écoulée.

Au petit matin, vous êtes affalé sur un tapis, incapable de dire si vous avez dormi ou non. Tout à coup un vacarme entache votre quiétude. Vous entrouvrez les yeux. Les images se bousculent dans votre tête. Des gens se lèvent brusquement autour de vous. On vous attaque. Sans pousser davantage la réflexion, vous empoignez votre AK-47 et suivez deux individus. C'est uniquement lorsque vous vous retrouvez dehors, et que le froid s'engouffre par votre chemise grande ouverte, que vous commencez à réaliser le danger de la situation. L'ennemi est là, en face, de l'autre côté de la rue. Vous ne le voyez pas, mais vous entendez le son de ses fusils.

Semi-conscient, animé par une haine implacable, une force vous pousse à débusquer cet ennemi sans âme qui harcèle vos frères de lutte ! Vous n'avez plus le contrôle de vos émotions.

Vous pouvez juste décider de la façon dont vous positionnez votre arme. Vous la tenez à pleines mains, à l'horizontale (117), ou la mettez en bandoulière, ce qui laisse vos deux mains libres(139) ?

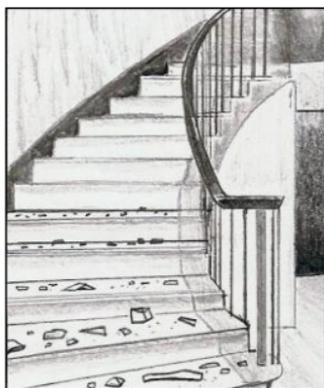
61

Vous vous faufilez derrière un groupe compact de réfugiés. Profitant de cet écran, vous franchissez une palissade à hauteur de taille. Depuis votre nouvelle position, vous pouvez observer l'activité de la rue attenante, par-dessus la clôture. Vous ne tardez pas à reconnaître votre étrange suiveur. Il semble désarmé et secoue la tête. C'est un compatriote : un Vietnamien. Il fait demi-tour sans insister, seul.

Vous pouvez escalader la palissade dans l'autre sens et le rattraper avant qu'il ne se fonde parmi les passants (414).

Vous pouvez tout aussi bien rester caché un moment avant de reprendre votre route (371).

62



Le couloir mène droit à un luxueux escalier en marbre. **Une couche de poussière et de débris issus des murs ou du plafond en a récemment recouvert la surface.** La multitude de projectiles qui se sont écrasés sur le bâtiment n'est sans doute pas étrangère à cet état de délabrement.

Là-haut, vous rejoignez des soldats sur le qui-vive, dont plusieurs équipes munies de RPG. La tension est à son comble ; Des blessés sont ramenés à l'étage inférieur pendant que des déflagrations font régulièrement trembler les murs.

Allez au 362.

Vous piétinez une étendue de graviers, prenant soin de ne pas trop ébruiter le voisinage. Des lampes torches qui dansent attirent votre regard. Les hommes qui les tiennent sont deux Américains, vêtus de simples tee-shirts, adossés à un arbre. Ils se croient en sécurité et aucun planton ne surveille les lieux. Derrière les deux Marines, vous devinez une position de mortier. Deux autres silhouettes s'activent là-bas, dont une femme. A l'écoute des gémissements aigus qu'elle laisse échapper, vous songez que celle-ci semble consentante et une mine de dégoût se peint sur votre visage : Encore une de ces jeunes folles gangrénée par le système capitaliste, qui s'est improvisée prostituée ! Vous êtes de culture confucianiste et, même si votre pays d'origine est le même, vous considérez cette femme comme une traîtresse avilissante, indigne de la cause que vous défendez.

C'est peu dire que les Américains ne sont pas sur le pied de guerre. Allez-vous vous mêler de cette scène et les menacer de votre arme (399) ou ignorer cet acte immoral (261) ?

64

« Je vous parle de Doan Cong Lap », dites-vous sur un ton cordial mais ferme. Elle fait d'abord la moue, puis lève les yeux au ciel, semblant chercher quelque chose. La femme de ménage finit par lâcher : « Il a deux frères, et sa famille est très puissante à Hué ».

Vous ignoriez l'information sur sa fratrie, mais elle n'apporte rien à votre quête.

Continuez votre interrogatoire au 54.

65

Vous aviez eu la présence d'esprit de placer vos billets derrière votre ceinture et vos ravisseurs ne les ont pas découverts par eux-mêmes. Vous leur proposez donc simplement l'argent que vous portez sur vous, ce qui attise immédiatement leur convoitise. En contrepartie, les scélérats acceptent de vous rendre votre liberté. Vous ne leur faites pas confiance, mais vous n'avez pas réellement le choix. A contrecœur, vous leur tendez une liasse de billets - tout en conservant un peu d'argent par un habile tour de passe-passe (ce qui vous permet de garder le terme {"liasse"}) sur votre feuille d'aventure).

Vos quatre ravisseurs prennent leur dû sans se faire prier. Ils comptent les billets, tandis qu'un homme vous rend votre Kalachnikov déchargée, vos autres armes éventuelles, ainsi que vos munitions dans un second temps. D'un dédaigneux geste de la main, le chef de bande vous fait signe de déguerpir. Vous exécutant avant qu'il ne change d'avis, vous ne criez pas victoire intérieurement tout de suite, de peur d'être abattu dans le dos. Au premier carrefour, vous bifurquez et courez de toutes vos forces.

Au petit matin, penaud et épuisé par votre nuit mouvementée, vous réintégrez le Bataillon NVA sur les remparts. Vous racontez votre mésaventure à vos compagnons, qui vous accordent en retour un repos décalé.

Rejoignez le **297**.

66

Vous prenez au pied de la lettre l'alerte de votre précieux compagnon, faisant abstraction du risque d'être touché par une balle. Vous courez à en perdre haleine, parvenant avec de la chance à éviter les mortels frelons qui sifflent à vos oreilles. Une fois en sécurité à l'intérieur de l'immeuble, votre congénère vous désigne de l'index la position ennemie en train de se mettre en place ; Un canon sans recul de 106 mm, monté sur une mule (*cf lexique*), au coin d'une rue au loin. L'instant d'après, une détonation sourde retentit. Deux secondes plus tard, votre précédent abri explose dans une gerbe d'étincelles et de fumée.

Vous vous baissez et adressez de sincères remerciements à votre compagnon d'armes, tandis que certains NVA se hasardent à essayer d'atteindre le dangereux canon avec leurs AK-47. Ils récoltent en retour un tir de couverture puissant, probablement issu de plusieurs M-60 américaines.

Peu après, un deuxième obus explosif s'écrase contre la façade de l'immeuble, et crée une large brèche dans le mur de votre salle. Des poutrelles se sont écroulées, transformant le sol en un amoncellement de briques pulvérisées et gravats. Plusieurs de vos compatriotes sont blessés, entraînant un mouvement de panique. Il faut immédiatement changer de pièce.

Rendez-vous au **195**.

67

Dans la rue que vous empruntez, vous êtes à l'abri des regards indiscrets, protégé par la pénombre des hauts murs.

Vous progressez toutefois lentement, attentif au moindre bruit. Vous dépassez des commerces habituellement bien achalandés, mais dont les vitres brisées et les étagères vidées leurs donnent désormais un aspect sinistre de ville-fantôme.

Il vous reste un dernier bloc de maisons à parcourir avant d'atteindre la base du palais impérial.

Allez au **2**.

Tout à coup, une gigantesque explosion résonne dans tout le bâtiment, suivie d'un long bruit d'éboulement en decrescendo. Une cloison vient de s'effondrer, à l'intérieur même de l'aile Sud-Ouest de l'école. Dans les instants qui suivent, un homme couvert de poussière fait irruption dans votre pièce : " Les Américains utilisent du C-4, ils viennent de faire sauter un mur depuis l'intérieur de l'Eglise ". Personne n'avait pressenti que la prise de la chapelle jouxtant le mur Sud de l'école par les Marines constituerait un tel danger.

Une deuxième explosion plus rapprochée conforte chacun des protagonistes dans la décision à prendre : il faut plier bagage. En effet, les Américains pénètrent au cœur de l'édifice en pulvérisant un mur après l'autre ! Les officiers regroupent leurs hommes. Bientôt, un flot humain se forme et évacue l'école par l'Ouest. Vous prenez le train en marche et vous joignez à une section.

L'air frais de l'extérieur vous réveille, alors que vous étiez en train de somnoler, fatigué de vos dernières nuits sans sommeil, passées dans un confort spartiate. Votre course à découvert est accompagnée de balles fusantes, si bien que votre section préfère trouver refuge dans une maison en ruines, avant de reprendre sa marche en avant.

Allez au **278**.

69

Votre adversaire tire le premier et hache l'étoffe constituant les rangées d'auvents. Vous ripostez en ciblant la petite flammèche scintillante derrière le muret du toit qui s'apparente selon vous à une lueur de départ d'arme à feu.

Allez-vous viser un peu au-dessus (**346**) ou au milieu du muret (**94**) ?

70

Vous vous redressez, bravant le danger, et épaulez votre arme. Vos balles claquent et déclenchent des étincelles au niveau de la culasse d'un des canons sans recul du blindé américain, qui provoquent elles-mêmes une explosion secondaire. Le véhicule ennemi fait alors une brusque embardée, puis, moteur hurlant, rejoint en hoquetant l'abri que constitue la maison à l'angle. Sans trop comprendre l'effet exact de vos balles, vous avez probablement endommagé le système de mise à feu et par là-même découragé toute velléité agressive de la part du blindé. Déduisez 10 munitions de votre équipement.

Votre compagnon le plus proche reste béat d'admiration devant l'efficacité de votre action. Lorsque vous vous rasseyez, il vous congratule d'une énergique tape dans le dos, sa joie étant amplifiée par l'état de nervosité dans lequel il se trouvait l'instant d'avant. Intarissable, il ne se lasse pas de répéter autour de vous, à qui veut l'entendre, la manière avec laquelle vous

avez renvoyé la machine américaine dans sa tanière. Dans un élan de générosité, il vous remet une épaisse liasse de dollars. Devant votre air médusé, il anticipe votre question " Ce n'est qu'une partie de ce que j'ai trouvé dans ce bâtiment ". Sans en savoir davantage, vous prenez le généreux cadeau. Inscrivez { "liasse : 282" } sur votre feuille d'aventure.

Tout juste remis de vos émotions, vous pensez regagner l'étage inférieur, dans le but de demander auprès du commandement comment vous pourriez vous rendre utile.

Prenez l'escalier central, et rendez-vous au **90**.

71

Le soldat que vous prenez pour cible sursaute lorsque vos balles criblent le mur de la maison derrière laquelle il est posté. Ce n'était pas vous qu'il avait en ligne de mire, mais maintenant, il a tourné la tête vers vous, attiré par la flamme de votre AK-47.

Commencez par déduire 10 balles de votre équipement, tandis que votre adversaire mortel est déterminé à vous rendre la pareille et ouvre farouchement le feu sur vous.

Après vos premières rafales, vous reste t'il des balles sur votre feuille d'aventure (**315**) ou vos réserves sont-elles épuisées (**404**) ?

72

Vous progressez dans l'eau glacée. Vos satanées sandales ont tendance à vous entraîner vers le fond. Cédant à une irrésistible envie d'ouvrir les yeux, vous ne distinguez alors rien d'autre qu'un magma vert et marron sombre, alors que l'air vient à manquer.

Vous remontez à la surface dans la précipitation (**430**) ou vous avancez encore un peu (**327**) ?

73

Vous débouchez sur une pelouse soigneusement taillée et humidifiée par la rosée du matin, dont un mur d'environ 1 m 50 de hauteur délimite les contours. Alors que vous songez à escalader l'obstacle, un pan explose sous l'effet d'un explosif.

Vous faites un bond en arrière et remarquez qu'un nuage diffus commence à envahir le périmètre. C'est du gaz CS !

Trois choix sont possibles :

- Vous étendre et faire le mort (**101**).
- Rester campé sur vos jambes et vous préparer à accueillir ces nouveaux venus (**238**).
- Rebrousser chemin et revenir dans le bâtiment (**389**).

Vous passez d'une extrémité à l'autre du comptoir. Une fois arrivé au coin, le nouveau mur que vous côtoyez est le même qui soutient les planches de bois protégeant votre adversaire. Lorsque vous faites dépasser votre tête de votre abri, votre cible apparaît de profil, à découvert. Il vous a vu également et ouvre le feu. Son projectile vous passe au dessus. Vous jouez votre va-tout : votre dernière balle. Vous tirez. Vous distinguez nettement l'impact au niveau de sa hanche. Votre adversaire subit un léger soubresaut et s'écrase au sol, se tordant de douleur.

Vous pensez avoir la partie gagnée, lorsque, sans prévenir, la porte de la boutique s'ouvre. Un homme de grande stature surgit. Il est de type américain, et porte des lunettes noires qui lui donnent un air effrayant. Il est muni d'un puissant revolver... dont le chargeur est plein. A la vue des deux corps gisants, il comprend immédiatement la menace que vous représentez. Il tire sur vous, sans sommation, et vous ne pouvez plus vous défendre, sans avoir préalablement rechargé votre Makarov.

Votre sort est 'régulé' en l'espace d'une demi-douzaine de secondes.

Puisse votre corps reposer en paix... Votre mission s'achève sur un bain de sang, doublé d'un échec cuisant.

Vous laissez là vos trois compagnons, qui vous dévisagent avec curiosité, pensant sans doute que vous allez chercher des munitions avant de revenir.

Vous courez le long d'un couloir qui se prolonge sur une bonne trentaine de mètres, puis pénétrez dans une pièce à mi-parcours, et vous enfermez, en attendant que la situation se normalise.

Vous ne tardez pas à entendre les échos d'une fusillade nourrie, puis des explosions de grenade. Après plusieurs minutes, le silence plane à nouveau dans l'école. Un silence de mort...

Vous finissez par ouvrir la porte de votre abri. Mais, les échos de voix américaines vous font dire que l'aile du bâtiment est tombée aux mains de l'ennemi honni. Impossible de monter sur les toits, et toutes les issues vers le bas sont coupées. Puis, les Américains commencent à envoyer des grenades à fragmentation dans les salles de classe, avant de les fouiller. Votre étage ne va pas tarder à être passé au peigne fin.

N'ayant plus aucune chance de passer entre les mailles du filet, vous rendez à vos pires ennemis, en désespoir de cause. Soucieux de cacher votre véritable identité et votre rôle exact dans la bataille qui se joue, vous tenterez de vous faire passer pour un civil détenu ici par les NVA.

Vous commencez par vous débarrasser de vos armes, mais ceci ne vous ôtera pas l'étiquette de suspect. Préparez-vous à affronter, dans le meilleur des cas, la prison. Votre mission s'arrête là.

76

Vous épauliez votre fusil d'assaut et lâchez plusieurs rafales qui font trembler votre bras. Les échos d'impacts lointains résonnent jusqu'à vous, en même temps que des myriades d'éclaboussures s'élèvent tout autour d'un des LCU. Mais le revêtement en acier protège efficacement les occupants des embarcations contre les armes légères. Vous ignorez si votre tir combiné à ceux de votre groupe a atteint des Marines américains mais les LCU continuent leur route imperturbablement, jusqu'à bon port.

N'oubliez pas de retrancher 10 munitions de votre équipement et rendez-vous au **310**.

77

Vous brandissez votre arme blanche, lame en avant. En vous apercevant, vos trois vis-à-vis avaient senti le danger. Lorsqu'ils vous voient vous précipiter vers eux, ils ont tous fait un pas de recul. L'occidental s'apprête à vous enserrer de ses bras. Le militaire vietnamien dégainé son arme. Vous lui assénez un coup de couteau qui empêchera son bras d'utiliser son revolver. Un cri en anglais interrompt la bagarre : " Stop ! ". Vous tournez brièvement les yeux vers l'homme au polo. Il se tient à distance respectable de vous, et pointe un pistolet-mitrailleur moderne. Où a-t'il déniché cela ? Il devait sans doute l'avoir dans sa veste...

Vous maudissez le sort et temporez quelques secondes. Pendant ce laps de temps, le Vietnamien blessé crie à l'intention d'un complice à l'extérieur. Le troisième des individus qui vous faisait face, le Vietnamien civil, est resté jusque là pétrifié de stupeur.

Un quatrième quidam entre, portant des lunettes noires qui lui donnent un air sévère. Il est de grande taille, de type caucasien, et, surtout, tient fermement un Colt .45. Cette fois, les dés sont jetés. Le civil vietnamien apeuré a recouvré ses esprits, et c'est lui désormais qui donne les ordres. Vous êtes fait prisonnier. A partir de ce moment, votre vie ne sera plus que tourments et souffrances.

Quoiqu'il en soit, votre aventure est arrivée à son terme et se solde par un échec.

78

Vous faites feu d'une rafale de 10 projectiles (à soustraire de votre équipement). Vos balles se contentent de ricocher contre la structure en ciment.

D'autres projectiles miaulent en tous sens, et il devient urgent de faire taire cet édifice ennemi, bien trop menaçant pour vos camarades.

Rendez-vous au **302**.

Vous baissez les yeux, et marchez nonchalamment. L'individu vous interpelle. " *Je peux faire quelque-chose pour vous ?* ". Il s'est exprimé en français ! Vous n'avez pas saisi le sens de sa question, mais le ton n'est pas agressif.

Vous pouvez pivoter vers l'inconnu (247) ou tourner les talons (131).

Vous vous joignez à une escouade d'une demi-douzaine de soldats déterminés à ralentir encore les Américains. L'un d'eux se distingue par une morphologie plus râblée que ses congénères. Un bandeau en toile noué autour de sa tête remplace le traditionnel casque colonial équipant l'armée NVA. Depuis que vous l'observez, sa cigarette n'a pas quitté la commissure de ses lèvres. Elle est éteinte, mais il semble trop nerveux pour s'en préoccuper. Il est doté d'une mitrailleuse RPD (*cf lexique*).

C'est l'homme au bandeau qui semble commander le petit groupe, et vous le suivez jusque dans le hall d'accueil. L'endroit le plus risqué qui soit ! Les hommes ont renversé à la hâte tout le mobilier, jusqu'à former une barricade disparate, faite de bureaux et de chaises, derrière laquelle chacun se positionne.

Dans un fracas épouvantable, la grille en acier du portail extérieur vient de rendre l'âme sous l'effet d'un obus américain. Puis, la lourde porte d'entrée cède à son tour, happée par plusieurs roquettes ennemies.

Tous les fusils de votre groupe sont braqués vers cette ouverture béante, à une quinzaine de mètres. L'attente est insupportable, dans une atmosphère viciée par le gaz CS. Même diffus, le gaz entrave votre respiration. De plus, le nuage qu'il provoque brouille votre champ de vision.

Allez-vous demeurer près de l'homme au bandeau qui occupe une position centrale (144) ou vous rapprocher d'un soldat protégé par une rangée de chaises, une grenade à la main (303) ?

81

Vous reconnaissez les ailes courtes en forme de triangle d'un A-4 Skyhawk (cf *lexique*) lors d'un de ses passages à moyenne altitude. Lorsque vous sortez de votre contemplation et regardez autour de vous, tous vos compagnons se sont mis à l'abri, contre les créneaux des remparts, ou à l'intérieur de la porte Dong Ba, édifice faisant partie intégrante des remparts. Vous demeurez seul, accroupi, tout juste protégé par l'ombre de la tour tandis que l'avion décrit maintenant des huit dans le ciel, tout en perdant peu à peu de l'altitude.

Allez-vous pour le moment rester statique (127) ou courir vers la porte Dong Ba (4) ?

82

Après avoir parcouru une centaine de mètres sous une pluie intermittente, vous êtes enfin arrivé à bon port, aux portes du palais impérial. Un fronton surélevé vous accueille, dont la finesse de son style architectural n'a d'égal que son immensité. Ce joyau est également une place forte, solidement gardée par les NVA depuis le 31 Janvier. Le palais proprement dit est de l'autre côté de la ceinture de remparts que vous êtes sur le point de dépasser.

Tandis que la pluie du soir redouble d'intensité, continuez au 335.

83

Vous venez de remarquer un seau posé dans un coin, contenant un bout de jambe et dont juste les orteils dépassent, ce qui vous donne un haut-le-cœur.

Dans cette pièce reposent les blessés jugés les plus sérieux. Les hommes sont tous enturbannés, ou plâtrés, dans des draps ensanglantés. Certains se tiennent le ventre, l'épaule, ou la gorge, comme pour atténuer leur douleur. La plupart scrute le plafond, cherchant une échappatoire par où leur âme pourrait s'évader d'une réalité sordide, cruelle, implacable. Des infirmiers font leur maximum pour atténuer leurs souffrances, procédant à des piqûres de morphine toutes les trois ou quatre heures, pour les cas extrêmes. Un blessé au thorax bandé gît sur une civière improvisée. Un infâme magma obstrue la base de son nez.

Vous soulevez la paupière de ce dernier et l'œil n'a plus de réflexes. Allez-vous continuer à veiller sur lui (55) ou passer à un autre de vos camarades (304) ?

Vous restez dans une étroite chambre à coucher. Vous entendez les bruits de pas précipités de vos compagnons montant les étages. Puis le silence.

Le calme est soudainement interrompu par des déflagrations à l'intérieur même de l'édifice. Puis des bruits de pas à nouveau. Des portes qui claquent et des bruits de rafales brèves et aiguës du M-16. Des cris en américain.

Quel brouhaha ! Et vous ne pouvez rien faire d'autre que vous cacher sous le lit. Le suspense prend fin lorsque votre porte est soudainement criblée de balles. Un violent coup de pied l'ouvre, et l'intérieur de la pièce est copieusement mitraillé. Plusieurs balles percent le matelas et vous traversent le corps. Votre aventure vient de prendre fin.

Il est 16 heures. Après une vingtaine de minutes de marche, vous croisez des camarades. C'est un trinôme armé d'un RPG (*cf lexique*). En échangeant quelques phrases avec eux, vous constatez que leur grand débit de parole traduit un certain affolement : " Les Américains viennent de reprendre le contrôle de l'autoroute 1, on se casse ! ".

N'ayant nullement l'envie de vous frotter seul aux Marines, vous suivez vos compagnons de lutte, et apprenez en chemin que les Américains ont agrandi leur îlot de résistance en partant du bâtiment du MACV qui a résisté depuis les premières heures de l'offensive.

Une fois en lieu sûr, au beau milieu d'un carrefour fortifié par votre camp, vous reprenez votre souffle et mangez un morceau. La nuit commence à tomber, amenant avec elle son manteau de froid. Vous décidez alors de retourner vers l'ami qui vous avait hébergé clandestinement avant le déclenchement de l'offensive du Têt.

Dirigez-vous vers le **124**.

Vous pensez qu'il est préférable de franchir le canal avant que vos ennemis ne se rapprochent dangereusement. Hélas, votre brasse coulée laisse derrière elle des ondes à la surface de l'eau, qui intriguent un des membres de la patrouille sur la terre ferme, se demandant quel animal peut provoquer de tels remous. Puis, à l'origine des vaguelettes, il reconnaît sans peine la forme ronde d'une tête à demi immergée. Il alerte ses camarades d'un cri avant de prendre une quelconque initiative. Ce répit va peut-être vous sauver.

Vous plongez sous l'eau (**146**) ou vous vous hâtez de rejoindre la rive la plus proche, c'est-à-dire celle d'où vous venez (**349**) ?

La situation se complique lorsqu'un deuxième individu de type asiatique pénètre dans la blanchisserie. Vous préférez attendre avant d'entreprendre quoi que ce soit.

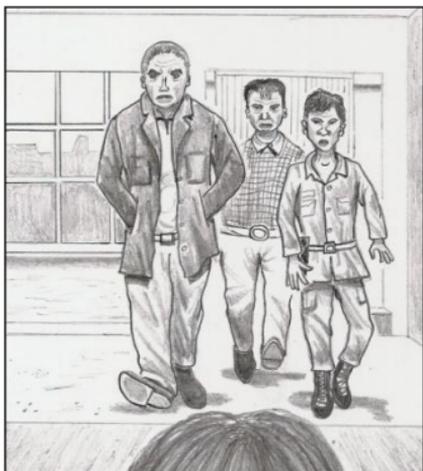
Votre homme ressort quelques instants plus tard, flanqué du Vietnamien qui était au comptoir.

Cette fois, vous pouvez à nouveau visiter la boutique (383), ou continuer à attendre (274).

Vous courez à en perdre haleine vers votre coéquipier. Mais votre intervention ne commence pas sous les meilleurs auspices car une rafale ennemie vous hache subitement la jambe. C'est donc en boitant et en serrant fermement votre membre sanguinolent que vous rejoignez votre compagnon d'infortune. Il est lui-même très mal en point ; Son visage a un effrayant teint crayeux.

Une rafale de gros calibre vient claquer violemment contre la plaque de ciment qui vous protège. Une autre fait gicler de la terre juste derrière. On vous ajuste. Les bunkers ennemis communiquent probablement entre eux pour savoir lequel a le meilleur angle pour vous atteindre.

Vous êtes coupé dans vos réflexions par une volée de balles qui vous touche en pleine poitrine. Ainsi se termine votre aventure.



Il y a là un homme blanc de type américain, vêtu d'une veste sombre recouvrant un polo jaune, ses cheveux poivre et sel lui donnant une cinquantaine d'années (427), un Vietnamien en tenue kaki, portant un ceinturon avec un étui fermé (186), et enfin, en retrait, un deuxième asiatique, de forte corpulence, portant une chemise civile à carreaux aux manches retroussées (240).

Les numéros ci-dessus désignent le paragraphe où vous devez vous rendre, en fonction de la première cible sur laquelle vous jetez votre dévolu. **Choisissez bien !**

90

Vous pénétrez dans une salle barricadée de sacs de sable. Une radio tactique est là et vous tient informé des événements en cours. Une équipe servant une DShKM .51 (*cf lexique*) est également présente sur place. L'engin, maintenu par son imposant trépied, fume encore. Vous apprenez à ce moment avec tristesse que la .51 identique, postée dans l'école primaire Le Loi a été détruite par un obus de 106. Les Américains utilisent des canons sans recul montés sur des mules (*cf lexique*), beaucoup plus discrets et perfides que les 'Ontos'. C'est une nouvelle grave car cette équipe avait un point de vue imprenable sur la rue Ly Thuong Kiet et pouvait la 'balayer' sur toute sa longueur.

A l'approche du crépuscule, vous réalisez que vous allez devoir passer la nuit dans cette pièce, à même le sol. Mais le parquet qui le recouvre sera toujours plus confortable que la terre moite de l'extérieur. *A fortiori*, les nuits sont très froides en cette période de l'année.

Au petit matin du 4 Février, les premiers rayons du soleil sont filtrés en bandes parallèles, via la persienne de votre fenêtre. Vous vous levez péniblement, le dos raide et les membres ankylosés.

Vous passez le début de journée à palabrer avec des officiers appartenant au 4^{ème} Régiment.

A 11 heures précises, vous vous déplacez pour aller aux toilettes du Centre des impôts. Vous suivez un long couloir au parquet ciré, seul. Tout-à-

coup, à une quinzaine de mètres devant vous, une persienne vole en éclats, entraînant avec elle plusieurs pans de béton. Le couloir est jonché de débris. Deux projectiles viennent d'atterrir dans la brèche. Ce sont des grenades CS. Vous vous repliez derrière un coude du couloir. Le vent semble se jouer de vos adversaires, en dissipant le nuage de fumée à coup de grandes bourrasques, et en le rejetant à l'extérieur du bâtiment.

Une troisième grenade atterrit, à fragmentation cette fois. Mais elle ne vous atteint pas, de par la distance qui vous sépare d'elle. Peu après, une silhouette apparaît, portant un masque à gaz qui donne à son visage un horrible air d'extra-terrestre.

Vous faites feu (426) ou vous fuyez (387) ?

91

Changer le pansement ne peut pas faire de mal à sa blessure qui semble empirer. Après plusieurs minutes passées à réconforter votre camarade souffrant, un infirmier prend la relève. Il est suivi d'un homme plus âgé et au crâne dégarni, qui porte un masque chirurgical lui recouvrant le nez et la bouche. On vous demande poliment de vous écarter afin que le docteur puisse pratiquer son intervention. L'opération est visiblement urgente et vous êtes dirigé vers des blessés plus légèrement atteints.

Allez au 17.

92

Vous n'avez pas choisi l'option la moins risquée. Votre abri en parpaings et sacs de sable, bien en évidence, ne risque pas de peser bien lourd devant l'armement américain. Dès que les premiers coups de feu retentissent, votre unique compagnon quitte d'ailleurs sa position et court se réfugier à l'intérieur du bâtiment en béton.

Fidèle à votre poste, vous allumez de votre AK-47 une silhouette américaine longeant l'avenue en rampant (ceci vous coûte 10 munitions). Il réplique de son M-16. Le Marine est très vite soutenu par ses coéquipiers qui ont aperçu votre position. Votre abri est alors littéralement haché par une grêle de balles. Un tir de M-60 projette plusieurs sacs de sable en arrière.

Que faites-vous dans l'immédiat ?

Vous vous cachez (372), ou, bien décidé à ne pas vous laisser faire, vous rendez coup pour coup avec votre fusil d'assaut (206) ?

93

Après avoir temporisé, vous prenez conscience de la dangerosité de la situation : avec la nuit est venu le couvre-feu, synonyme de chasse aux suspects !

Dans quelle direction allez-vous ?

- L'Ouest (**364**) ?
- Le Nord (**118**) ?
- L'Est (**361**) ?

Ne vous trompez pas, car ici, la moindre erreur d'orientation est fatale...

94

Vous ouvrez le feu. Vos balles projettent des nuages de poussière et de multiples éclats de ciment. Votre tireur a disparu, mais il n'est pas mort car vous entendez ses hurlements, et il rameute ses compagnons à la rescousse. Fuyez pendant qu'il est encore temps !

Après avoir déduit 10 munitions de votre feuille d'aventure, vous vous élancez sans retenue. Votre course folle est accompagnée de quelques tirs tardifs de Sud-Vietnamiens arrivés en renfort sur les toits. Une fois parcouru une bonne cinquantaine de mètres et passé deux angles de rues, vous soufflez, rafraîchi par la pluie tiède qui ne s'est pas interrompue. Retenant la leçon, vous décidez de vous débarrasser de votre fusil d'assaut ainsi que de tout autre équipement militaire. Votre insigne sur l'épaule gauche est également jeté. Ainsi vous n'attirez plus l'attention des soldats ennemis qui se sont glissés parmi les quartiers théoriquement tenus par votre camp.

Une bonne nouvelle vous ragaillardit : la porte Huu est en vue.

Allez au **359**.

95

Après avoir gravi un escalier, vous faites irruption dans une chambre à coucher. Vous vous arrêtez - comme hypnotisé - pour contempler quelques instants la magie de ce lieu. Les double-rideaux laissent passer une lumière diffuse qui semble figer le temps. Un parfum capiteux flotte dans l'air, qui vous donne l'espace d'un instant l'envie de vous lover dans ce lit aux draps de fleurs imprimées.

Recouvrant vos esprits, vous vous penchez par la fenêtre. Les balles claquent sur les murs qui vous entourent de plus en plus fréquemment, comme un début d'averse.

Plusieurs de vos congénères ne tardent pas à vous rejoindre, se déplaçant baissés, pour éviter les volées de balles qui pénètrent par les fenêtres.

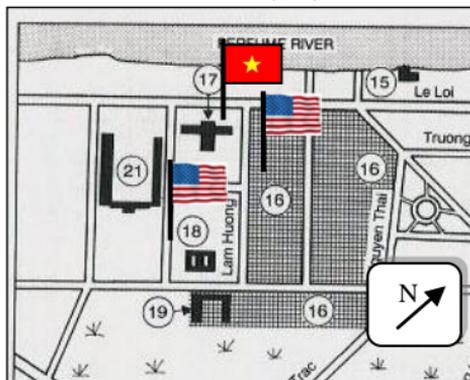
Vous montez d'un étage supplémentaire (**306**), ou vous restez pour combattre aux côtés de vos nouveaux compagnons (**250**) ?

Vous inspectez les recoins du centre administratif, espérant trouver de nouveaux informateurs pour votre quête. Hélas, personne n'est capable de vous apporter des indices.

La nuit commence à tomber et vous décidez de rester sur place. Le fracas des obus s'est estompé avec la venue de l'obscurité et vous passez une nuit relativement calme.

La journée du 6 Février commence étrangement. A 8h15, un camion américain, visiblement égaré, fonce droit sur le bâtiment que vous occupez. A mi-parcours, des tirs NVA d'armes légères le dissuadent d'aller plus loin. Le chauffeur, conscient de sa méprise, fait un brusque demi-tour, dans un crissement aigu de pneus, et parvient à rejoindre ses lignes et sauver son véhicule in extremis.

A 9h00, des nouvelles peu réjouissantes parviennent à vos oreilles : la prison (*18) ainsi que l'hôpital de la ville (*16) ont été repris par les Marines. Ces deux points névralgiques sont mitoyens au centre administratif de la Province de Thua Thien (*17).



A 9h50, c'est au tour de votre bâtiment de subir une attaque directe. Des gaz CS sont envoyés. Mais la brise est de votre côté et rejette la plus grosse partie du nuage méphitique. Le centre est alors matraqué par des tirs de chars M-48, de mortiers, de canons sans recul de 106 mm, auxquels répondent les roquettes B-40 NVA.

Au prix de nombreuses pertes, l'attaque américaine est finalement repoussée. Mais vos compagnons ne tiennent plus les bâtiments adjacents et ils vont être incapables de résister encore longtemps dans le centre administratif.

Un officier supérieur vous intime l'ordre de quitter les lieux, vu votre rang. Vous vous joignez à deux soldats NVA ayant la même intention que vous. Une fois à l'air libre, vous êtes rafraîchi par des bourrasques irrégulières et un ciel de plomb, signes annonciateurs de pluie.

Si vous êtes blessé (le mot { « blessé » } est sur votre feuille d'aventure), dirigez-vous vers le 3.

Si vous êtes pour le moment indemne, allez au 402.

Vous projetez le tabouret de toutes vos forces. Vous avez visé juste ! Un des rebords de l'ustensile va heurter votre cible à la tempe. Le Vietnamien en uniforme perd connaissance instantanément et s'affaisse. Vous voici maintenant à mains nues face à deux adversaires. Ces derniers restent immobiles. C'est d'ailleurs le seul point commun de vos deux antagonistes ; tandis que le visage du civil vietnamien est transi de peur, celui de l'occidental est impavide. Son assurance lui permet même de vous adresser un sourire.

Vous ne le savez pas, mais il n'est pas de nationalité américaine. C'est un Australien, ancien officier de police et actuellement conseiller des forces de police de Hué, qui officie présentement en tant que garde du corps.

Vous vous êtes laissé amadoué par son âge avancé, ses cheveux poivre et sel, et son physique de pêcheur à la ligne. Et si sa forte corpulence n'était pas due à des repas bien arrosés ?

Il rive ses yeux aux vôtres, semblant vous signifier : " Je relève le défi ". Il est vrai que vous n'êtes pas armé, et votre frêle constitution n'est pas des plus dissuasives. Il avance vers vous, doucement, pas à pas, les jambes solidement ancrées au sol, les bras repliés en arrière, prêt à se détendre comme des ressorts, dans la position d'un lutteur.

Le Vietnamien en civil, vêtu d'une chemise aux manches retroussées, semble avoir retrouvé quelque peu son calme. Il daigne maintenant vous contempler sans crainte.

Comment éliminer la menace de l'Australien ?

- Vous vous jetez sur lui (401).
- Vous l'attaquez à mi-distance, à coups de poing (170).
- Vous vous mettez en situation de défense, prêt à contrer ses mouvements (353).

Vous faites irruption dans la pièce d'où s'échappe une fumée étouffante. Une odeur âcre vous prend la gorge et vous force à vous baisser, là où l'air est moins vicié. La fumée se dissipe peu à peu, ce qui vous permet de distinguer trois corps allongés, ainsi qu'un RPG et son sac de munitions B-40 qui reposent sur le sol. Le mur à l'opposé de la fenêtre est orné d'un trou béant, entouré d'une multitude d'entailles disposées comme les pétales d'une fleur.

Vous avez sous vos yeux des servants de RPG qui viennent de perdre leur duel contre un LAAW. Réalisant que l'un de vos infortunés compagnons d'armes bouge encore, vous le hissez sur vos épaules, l'extrayez de la pièce enfumée et vous retrouvez dans un couloir désert.

Allez-vous suivre l'itinéraire emprunté par le groupe de tout à l'heure (325), ou pénétrer dans la pièce suivante (188) ?

Le ton de votre interlocuteur se fait moins cordial. Tout en grignotant une tartine recouverte de confiture, il vous décrit brièvement la rue : animée et garnie de nombreux commerces. " Ce n'est pas un quartier résidentiel " argumente t'il. Un long silence ponctue sa dernière phrase. Il vous faut relancer cette conversation, naguère si enjouée.

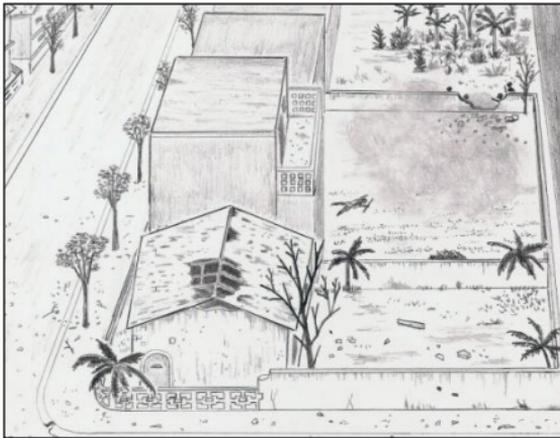
Allez-vous lui proposer de vous indiquer où se situe le quartier sur une carte (374) ou évoquer avec lui la France (222) ?

100

Mal en point, vous glissez sur la chaussée humide et vous retrouvez fesses contre terre. Vous perdez un temps précieux à vous relever. Temps également mis à profit par vos agresseurs de l'autre côté de la rue pour vous ajuster. Une rafale vous cueille juste avant que vous ne franchissiez le pas de la porte dans l'autre sens. Un des projectiles vous a atteint au cœur et vous mourez instantanément.

C'est ici que votre aventure prend fin.

101



Vous vous plaquez au sol, ventre à terre, fermez les yeux et ne bougez pas d'un iota.

" Thump thump thump ". Derrière vous, une mitrailleuse crépite et des conversations en américain raisonnent, dont vous ne saisissez pas un traître mot.

Mais il semble que vous ayez un peu sous-estimé la perspicacité de vos adversaires. Un coup de botte vous retourne brusquement. Si votre agresseur doute que vous soyez comateux, il est persuadé que vous n'êtes pas mort. En

effet, aucune effusion de sang ne poisse votre chemise kaki. Vous constituez donc une prise facile. Plusieurs paires de mains vous agrippent violemment par le col et le pantalon et vous êtes traîné dans l'herbe sans ménagement, en direction du muret. Là, on vous soulève pour vous passer de l'autre côté.

Bref, votre calcul n'était pas le bon, car vous êtes maintenant prisonnier chez l'ennemi. Vos futurs interrogateurs vont se faire un plaisir de vous 'ranimer'. Ainsi prend fin votre aventure.

102

Vous donnez à votre grenade fraîchement dégoupillée un mouvement tournoyant. Elle explose au beau milieu du hall. Vu les exclamations américaines qui s'ensuivent, elle a pris au dépourvu les Marines. Vous devinez des silhouettes qui traînent un corps et se replient. Le cœur gonflé d'orgueil et poussé par la curiosité, vous vous avancez une dernière fois vers l'ennemi, retenant votre souffle. Vous avez juste le temps d'apercevoir par terre : un cratère au niveau du sol, un M-16, des traces de sang et un masque à gaz. Ce dernier vous intéresse particulièrement et vous vous en saisissez rapidement avant de retourner vers le corridor intérieur.

Notez {« masque : 145 »} sur votre feuille d'aventure, et n'oubliez pas de décompter une grenade de votre équipement.

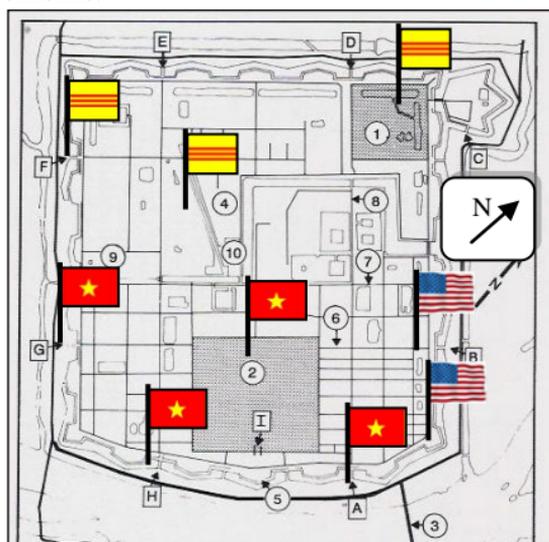
Evidemment, vos compagnons ont disparu depuis quelques temps. Vous vous ruez au hasard des couloirs, espérant recoller à eux.

Deux hommes se mettent tout-à-coup en travers de votre route et stoppent net votre course effrénée. Votre cœur bat à tout rompre... le temps de reconnaître en eux des soldats NVA. Ces derniers vous invitent à pénétrer dans la pièce suivante.

A l'intérieur, vous êtes tout heureux de retrouver une trentaine d'individus, dont vos deux acolytes de l'instant d'avant, encore essoufflés.

Allez au **281**.

Pressentant la défaite proche, vous vous reposez encore une nuit au palais impérial, mais envisagez votre départ de ce lieu qui focalise l'attention ennemie.



Le 19 Février, les tanks ennemis - des Ontos et M-48 - sont annoncés aux abords du palais impérial (*2). Le grondement lointain des combats parvient jusqu'à vous. Au niveau de la citadelle, les portes Huu (*G), Nha Do (*H) et Thung Tu (*A) sont encore aux mains des NVA. Mais leur résistance sera bientôt vaine.

Cette accumulation de mauvaises nouvelles vous démoralise totalement, et vous n'avez pas d'autre choix que de fuir, pendant qu'il en est temps, étant donné que votre mission est vouée à l'échec, à ce point de l'aventure.

Allez-vous opter pour la direction du Nord (321), de l'Ouest (50), ou du Sud (215) ?

104

Subitement, vous apercevez une demi-douzaine de Marines avancer très prudemment. La moitié des soldats est en mouvement, tandis que les autres couvrent la progression à l'aide de leurs M-16. Ces derniers sont positionnés derrière une série de piliers qui mène à l'escalier.

Il faut repousser les Marines en première ligne ! Vous utilisez votre AK-47 (244) ou une grenade (s'il vous en reste une) (365) ?

105

Il est midi en ce 4 Février 1968, et les événements se précipitent. Vos ennemis honnis ont saturé le périmètre de gaz CS en le bombardant de dizaines de grenades, grâce à une machine infernale faisant office de lanceur multiple. L'air méphitique a envahi l'intérieur même du Centre des impôts. Déjà affaibli par les centaines de roquettes et obus reçus, la position devient maintenant clairement intenable. La décision est prise d'évacuer les lieux au plus vite, par la cour arrière.

Vous avez la possibilité de fuir tout de go (201), ou de patienter quelque peu et de faire partie de ceux qui couvrent les arrières (80).

106

Dans le but de faire disparaître cette menace, vous vous agenouillez subitement, épaulez, et mitraillez les Américains. Vous les distinguez se courber et se hâter de passer de l'autre côté du coin de rue. Le danger est écarté, au prix de 10 munitions (à décrétement de votre équipement).

Vous ne vous attardez pas davantage et rejoignez vos camarades qui ont pu traverser la large avenue en toute sécurité, pour se faufiler ensuite dans des ruelles étroites.

Dirigez-vous vers le 375.

107

La femme montre des signes de nervosité. Elle ne semble pas avoir compris votre question, car un silence de plusieurs secondes vous tient en haleine. Vous jugez bon de rompre l'attente : " Avez-vous saisi le sens de la question ? ". Elle daigne vous répondre : " Oui, je réfléchis ". Elle ajoute : " Il y a le Colonel, responsable du MACV, mais que je ne voyais pas souvent. Et puis il y avait un de ses assistants : un Capitaine rondouillard. Je m'occupais de nettoyer son bureau ". Puis à nouveau le silence. Le regard de la femme est perçant, comme si elle cherchait à repérer quelqu'un qui en veut à sa vie.

Allez-vous orienter la suite de la conversation vers le Colonel américain (198) ou son assistant (24) ?

108

La peur au ventre, vous avez tôt fait de rejoindre un couloir a priori désert. Des rafales de M-16 résonnent ça et là, pendant que les Américains sont en train de fouiller le bâtiment, pièce par pièce.

Après un moment, vous faites un rapide demi-tour, ayant entendu des conversations américaines devant vous. Vous parvenez in extremis à emprunter un petit escalier intérieur. A bout de souffle, vous atteignez le rez-de-chaussée.

Gagnez le **342**.

109

Vous utilisez 10 cartouches contre ce maudit appareil qui vous toise de sa hauteur (actualisez votre feuille d'aventure). L'avion doit ressentir les impacts de vos balles et de celles de vos coéquipiers car il daigne dévier sa trajectoire. Mais, hélas, pas de fumée ni de signe de faiblesse de l'appareil ! Il sort bientôt de votre champ de vision.

Dans votre secteur, les venelles étroites interdisent la progression des tanks. Sans leurs véhicules blindés les soldats américains osent beaucoup moins s'aventurer en territoire inconnu. En l'absence de Marines à combattre, votre groupe s'apprête à plier bagages, lorsque les tirs d'artillerie US reprennent. Un sifflement plus aigu que les autres vrille vos tympanes. Un craquement immense vous arrache de terre.

Vous avez dû perdre connaissance quelques secondes, car vous avez tout-à-coup le sentiment de vous réveiller. Vous n'entendez rien. Vous ne voyez rien à part un magma noirâtre. Peu à peu, la vue vous revient. La lumière du jour vous fait ciller. Vous êtes en état de choc. Votre tête tourne comme si vous descendiez d'un manège géant. Du liquide coule de vos oreilles, de votre nez et de votre bouche. C'est du sang !

Impossible pour vous de vous relever...

Si le mot {"blessé"} est sur votre feuille d'aventure, allez au **273**. Sinon, rejoignez le **150**.

110

Vous ôtez le cran de sûreté de votre arme, cassez la vitre d'un coup de crosse, et ouvrez rapidement le feu sur les trois hommes. Celui en pointe s'écroule, et ses deux comparses se replient dans la précipitation.

Dans le même temps, une pétarade a éclaté de l'autre côté du bâtiment. Vous traversez en toute hâte les deux pièces qui vous séparent de la façade arrière. Des Américains sont en train de s'engouffrer dans le jardin. D'où vous êtes, vous repérez un soldat ennemi s'apprêtant à lancer une grenade. Quelques balles vous suffisent à mettre fin à ses agissements. Vous avez consommé en tout 10 munitions (feuille d'aventure à actualiser).

Guettez le prochain imprudent et allez au **299**.

Votre statut ainsi que votre mission doivent rester strictement confidentiels. A plus forte raison au cœur d'un territoire ennemi. Prétendant que vous ne vous mêlez pas de politique, vous détournez le regard de votre vis-à-vis et reprenez votre chemin sans lui demander son avis. Visiblement, lui non plus ne cherche pas à faire de 'vagues', car il n'insiste pas une seconde de plus, et se hâte de prendre une direction opposée à la vôtre.

Grâce aux indications d'Albert, vous prenez au plus court pour atteindre la rue Luong Ham. Vous réalisez que, dans la partie Sud de Hué, la vie reprend peu à peu le dessus, après la vacuité engendrée par les combats du début du mois de Février. Les habitants sont à pied d'œuvre et les rues jonchées de débris ne sont plus qu'un lointain souvenir, tandis que Midi approche.

Allez au 9.

Vous préférez laisser les deux agents-doubles au calme, et déclinez avec politesse l'offre de leur responsable, en argumentant que ces deux là ne sont pas en contact direct avec des responsables de la police, et souhaitant éviter de faire perdre du temps à tout le monde. Vous préférez vous consacrer à une visite des lieux, dans l'espoir de rencontrer d'autres officiers NVA, ayant par exemple eu vent d'informations par le biais de prisonniers Sud-vietnamiens.

Une dizaine de minutes passe ainsi, à louvoyer dans les couloirs à l'ambiance feutrée, parmi les armoires remplies de dossiers du centre provincial. Intrigué par une porte imposante, vous l'ouvrez et débouchez sur un vaste ensemble lambrissé de boiseries : Une salle de conférence. Un grand drapeau du gouvernement Sud-vietnamien constitué de trois rayures rouges sur fond jaune en orne encore le mur principal. Le silence sépulcral qui règne dans cette pièce est inhabituel et contraste avec l'animation dont elle devrait faire l'objet en temps normal. A la sortie de ce lieu troublant, vous croisez un soldat à votre recherche, vous indiquant que vous êtes demandé à la section des espions.

Vous êtes étonné de vous retrouver face à la femme de ménage aperçue l'instant d'avant. Elle a eu tout le loisir de repenser à votre quête à tête reposée... Ses lèvres tremblent lorsqu'elle s'épanche sur une information susceptible de vous intéresser : « Nous étions le 30 Janvier au soir. Les Américains sentaient qu'il se tramait quelque chose. Ils devaient avoir leurs informateurs. Un conseiller australien a dit à un policier Sud-vietnamien que son 'patron' était dans la blanchisserie travaillant pour le MACV ».

Cette information n'est pas suffisante, mais elle est néanmoins capitale pour la suite de votre aventure. Notez {« indice2 : 150 »} sur votre feuille d'aventure. Il ne vous reste plus qu'à vous enquérir du nom de ladite blanchisserie, ou de son adresse.

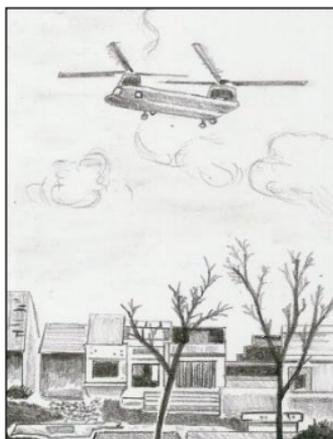
Vous prenez congé de votre interlocutrice tout en la remerciant vivement, et continuez au **96**.

113

Epruvé par plusieurs jours de combat, vous piquez du nez. Un bruit vous fait sursauter alors que vous vous étiez assoupi à peine quelques secondes. Plusieurs hommes sont en bas de l'escalier. Plusieurs ? Et ils n'ont rien de personnes grabataires, ce sont trois jeunes soldats de votre pays, vêtus d'uniformes élimés. Malgré l'état d'usure, vous reconnaissez la tenue réglementaire de l'armée Sud-vietnamienne, au moment où les intrus pointent leurs fusils sur vous. Vous avez été trahi par cette femme qui était un appât pour le naïf que vous êtes.

Un prisonnier NVA de votre importance est une aubaine pour le camp adverse. L'avenir vous réserve des jours pénibles. Ainsi prend fin votre aventure à Hué.

114



Vous visez ce qui s'apparente à une grosse mouche métallique.

Vos douilles s'éjectent vers le sol au rythme de vos balles. Devant la cascade de projectiles qui le harcèlent, l'hélicoptère, jusque là en vol stationnaire, subit un mouvement de recul, perceptible d'où vous êtes. Il parvient toutefois à atterrir, à l'abri d'une rangée d'arbres, délivre sa cargaison dont vous ignorez la nature, et redécolle aussitôt, en fonçant en direction du Sud. Certains de vos voisins reprennent leur tir mais vous jugez cela inutile.

Déduisez 10 munitions de votre équipement et rejoignez le **314**.

115

Vos camarades font feu de tous bords, les armes crépitent à en faire vriller vos tympan. Le premier obstacle qui se dresse sur votre route ne tarde pas à apparaître, sous la forme d'une haute tour de guet, située à l'intérieur de l'enceinte. Elle surplombe tous les attaquants et une mitrailleuse placée à son sommet se déchaîne soudainement. Des hommes sont touchés autour de vous, et l'assaut perd de son élan. Une fusillade s'engage afin de museler cet obstacle.

Allez-vous utiliser une grenade contre cette maudite tour (**159**), votre fusil d'assaut (**28**), ou attendre recroquevillé que la supériorité numérique de vos alliés ait raison de ce redoutable édifice (**275**) ?

116

Vous armez votre M-79 en insérant le projectile par la culasse. Vous orientez le canon à 45° et pressez doucement la détente. Votre grenade est expulsée dans un son mat. Plusieurs secondes s'écoulent avant que vous ne distinguiez une gerbe d'eau éclabousser le flanc d'un des deux LCU. Manqué ! Les deux embarcations américaines s'éloignent en direction de la jetée constituant le débarcadère de Hué, du côté Sud de la rivière des parfums. Résigné, vous rangez votre arme, pensant que vous manquez encore un peu de pratique pour prétendre à une précision parfaite.

Allez au **310**.

117

Fou de rage, vous mitraillez devant vous sans relâche. Votre corps entier subit les soubresauts de votre arme. Un de vos compagnons, sur votre droite, est balayé par une rafale ennemie.

S'il vous reste vingt munitions ou plus, allez au **260**.

Dans le cas contraire, rejoignez le **348**.

Pendant que vous faites volte-face, les échos grandissants d'un rugissement de moteur se répercutent le long des murs des habitations environnantes. Il est très difficile de deviner la provenance exacte et la distance de ce grondement monocorde. Tout-à-coup, venant d'une avenue perpendiculaire, un M-42, de profil, fait irruption dans votre rue avec fracas. Le véhicule blindé est situé à une vingtaine de mètres, un halo de poussière flottant autour de lui. Malgré la pénombre du soir, des hommes juchés à son bord ont aperçu votre silhouette fluette, et somment leur monture de stopper net. Des cris américains sont dirigés vers vous : " *Who goes there?* ".

Vous vous mordez les lèvres de désespoir. Les palpitations de votre cœur résonnent dans votre boîte crânienne. Alors que vous êtes interpellé, vous vous justifiez dans un jargon anglo-vietnamien : " Me, number one, number one" (*pendant la guerre du Vietnam, "number one" désigne pour les Américains le très bon, "number ten" le très mauvais*). Malgré cela, on vous garde captif en tant que suspect. On ne vous libérera pas avant que la bataille de Hué ne soit achevée, et ce dans le meilleur des cas. D'ici là, votre cible - Doan Cong Lap - sera suffisamment protégé pour être à nouveau inaccessible.

Votre quête a échoué, ce qui met un terme à votre aventure.

119

Echaudé par le verbiage de votre interlocutrice, vous lui coupez la parole : « Je vous parle du centre de la police, avez vous des informations sur son responsable en chef ? ». Piquée au vif, elle élude la question, puis se mure dans le silence.

Vous pourrez tenter de la questionner à nouveau, après un moment, en allant au 54.

120

La silhouette gracile de la femme de ménage ne laisse pas paraître sa cinquantaine d'années. Comme unique signe de coquetterie, elle a noué un foulard à motifs autour de son cou. Ses cheveux tirés en arrière lui épargnent les tracasseries d'une coiffure sophistiquée. De petite taille, elle lève des yeux craintifs pour vous dévisager. Elle semble d'ailleurs consentir un effort pour cela, car, à la première occasion, son regard se perd sur les murs ou le plafond. Vous comprenez d'où vient ce manque de concentration, lorsque vous réalisez que ses muscles se raidissent à la moindre explosion un peu trop proche.

Doutant qu'elle soit dans les meilleures conditions pour répondre à vos questions, allez-vous lui demander si elle aurait entendu parler du chef de la police (234), ou si elle aurait aperçu ce dernier au centre du MACV (316) ?

121

D'une foulée légère vous traversez la voie publique. Votre ombre se détache alors du sol clair et, comme vous le craignez, une rafale venue de nulle part claqué. Elle trace un sillon mortel au milieu de la route. Vous avez déjà atteint l'autre côté lorsqu'une deuxième volée de balles heurte la chaussée. Vous vous jetez à plat-ventre derrière un amas de tôles ondulées, issu d'une devanture écroulée. Vous êtes également dissimulé par l'ombre des auvents qui vous surplombent.

Puis, vous profitez de l'obscurité pour vous glisser d'abri en abri jusqu'à être certain d'être hors du champ de vision de votre agresseur. Retenant la leçon, vous faites désormais preuve d'une grande prudence lors de vos déplacements.

Allez au **2**.

122

A l'écoute de votre question sur la présence du bras droit du chef de la police, il esquisse un sourire. Il n'a aucune idée de ce à quoi pourrait ressembler cet individu. De plus, il n'a aucun début de renseignement sur l'endroit où il pourrait se trouver à l'heure actuelle.

Vous pouvez poser d'autres questions au **54**.

123

La position ennemie que vous aviez repérée lors de votre venue au palais impérial est toujours en place. Elle s'est même élargie, aussi sûrement qu'une tache d'huile. Les Sud-Vietnamiens occupent maintenant une terrasse qui leur permet d'avoir vue sur les différents allers et retours entre le palais impérial et l'extérieur.

Vous devez contourner l'allée la plus directe, afin d'échapper au champ de vision de vos adversaires.

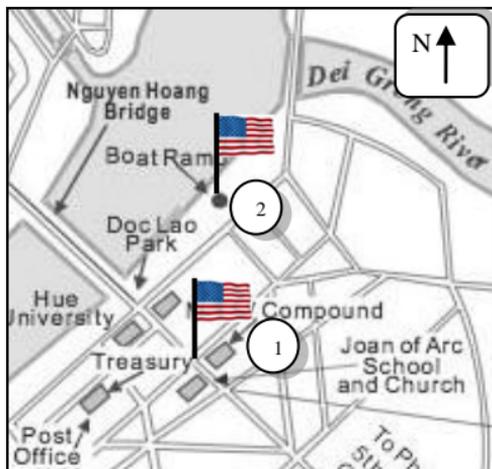
Allez-vous emprunter une autre avenue (**266**), ou tenter de passer par des ruelles plus étroites (**337**) ?

Le crépuscule cède peu à peu la place à la nuit. Vous avez atteint la rue Le Dinh Duong, adresse de votre compagnon de lutte Sud-vietnamien qui vous avait hébergé la veille. Fourbu par vos longues marches de la journée, vous profitez à nouveau de son hospitalité. Le vieil homme vous accueille avec la bonhomie qui le caractérise. Etant donné que, à cette période de l'année, les jours sont courts, vous dînez de bonne heure, à la lueur d'un simple lumignon.

Avant de dormir, votre hôte vous invite à écouter avec lui la radio des 'forces de la liberté'. Le slogan du FNL (*cf lexique*) est ressassé sans cesse, comme pour se donner du courage : indépendance, liberté et joie. Il est illustré d'une ode:

*Tu libéreras le Sud-Vietnam
 Courage et joie
 Aime la patrie
 Et ne pense plus à ta vie
 Pour affronter le colonialisme
 Longtemps il y a trop longtemps
 Que la patrie est coupée en deux
 Pourtant le grand fleuve Mékong
 Et les massifs des montagnes centrales
 De notre patrie commune font à jamais partie.*

Le bilan de cette première journée de combats est mitigé. Si l'ensemble de la ville de Hué est entre vos mains, deux objectifs militaires majeurs ont échappé aux NVA : le bâtiment du MACV au Sud (dans la ville nouvelle), et le quartier général de la 1^{ère} Division de l'ARVN au Nord (dans la citadelle). La prison provinciale, au Sud de la ville, résiste encore, mais sa prise n'est plus qu'une question de temps. La poche de résistance au Sud, qui vous intéresse plus particulièrement - l'enceinte du MACV (*1) - a été renforcée par l'ennemi via l'autoroute 1 et par mer, via la rivière des parfums. La rampe portuaire à l'Est (*2) est en effet aux mains des Américains et permet le débarquement de LCU (*cf lexique*).



Outre la radio, votre fidèle complice dispose d'un puissant émetteur qui vous permet de contacter votre donneur d'ordre direct : l'Etat-Major du Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan, chef du 6^{ème} Régiment NVA. Pour le moment, vous vous contentez de signaler à vos supérieurs que votre 'cible' a filé entre les mailles du filet.

Après une nuit de sommeil réparateur, lové dans un lit moelleux, vous levez d'un bon pied, bien décidé à continuer votre enquête. Pour cela, il faut arpenter les rues de la ville et rechercher des personnes détenant des informations clés. Vous n'avez pas de meilleure idée pour le moment.

Allez-vous emprunter la rue Tran Cao Van, vers l'Est (130) ou vous diriger vers l'un des points chauds du jour : le Centre des impôts (135) ?

125

Vous manquez de trébucher dans l'escalier. Vous vous rattrapez de justesse en plaquant vos deux mains sur une marche. Vous vous êtes redressé mais vos gestes sont lents et maladroits. Vous entendez une voix vietnamienne venant du dessus : " Il y a quelqu'un à la cave ! ". Lorsque vous émergez, vos adversaires sont sur le qui-vive. Vous tirez deux balles sur la première silhouette venue. L'homme s'affaisse mais vous récoltez en retour le feu nourri d'un fusil automatique. Le comptoir vole en éclats et vous devez vous baisser. Des cris retentissent, des gens fuient, d'autres accourent. Un étai de balles se rapproche irrésistiblement de vous. Le combat est trop inégal.

Vous finissez par tomber, percuté par une pluie de projectiles ennemis. Votre aventure s'arrête là.

Le bâtiment étant sous contrôle allié, les portes des cellules ont bien évidemment été fracturées, laissant l'endroit désert. Le mobilier a été mis à sac de fond en comble, sans doute par les prisonniers désireux de fêter leur libération soudaine à leur manière. Ils n'ont laissé que des dossiers administratifs sans valeur. Vous vous dirigez ensuite dans la pièce occupée naguère par votre cible en personne. La surface de son bureau est aussi lisse que la peau d'un nouveau né. Ses tiroirs ont été scrupuleusement vidés. Frustré, vous ne poussez pas davantage les recherches, parce qu'un soldat bienveillant vient vous chercher : " Des hélicoptères ont survolé la zone à l'instant, c'est dangereux, il ne faut pas traîner ". Vous opinez du chef et ne tardez pas à ressortir à l'air libre.

Effectivement, le ciel s'est rempli de quelques appareils patrouillant haut dans le ciel, tandis qu'à proximité, une dizaine de fantassins NVA colmate un abri de briques et de sacs de sable.

Vous vous redirigez vers le cœur de ville, au **311**.

127

Vous vous ramassez sur vous-même, cherchant à vous fondre par tous les moyens dans le paysage. Ainsi, vous n'attirez pas l'attention de l'avion ennemi. Ce dernier continue de faire des rondes, avant de partir en rase-motte... vers une autre direction. Il largue deux bombes incendiaires sur une cible au loin, dont vous ignorez la nature.

Vous profitez de ce répit pour vous mettre à l'abri en cas de nouvelle alerte, aux côtés de vos compagnons de lutte. Vous passez le reste de la journée à converser avec les officiers sur la stratégie de votre haut-commandement. Vous vous mettez ensemble à rêver d'une victoire finale proche qui réunifierait le Vietnam en une seule et même patrie.

La météo n'est pas à la fête : vous êtes continuellement arrosé par une pluie fine et collante. En cette période de mousson, elle ne s'arrêtera pas avant longtemps.

Le soir approche.

Votre dîner consiste en une soupe de légumes accompagnée d'une poignée de riz. Vous passez une nuit inconfortable mais somme toute reposante.

En ce jour du 14 Février 1968, vous vous réveillez la bouche pâteuse et gagnez le **392**.

Vous vous seriez cru dans une scène de far west. Vous avancez sur un rythme régulier, tout en surveillant du coin de l'œil votre vis-à-vis, au cas où elle dégainerait une arme de sous ses vêtements.

Arrivée à votre niveau, c'est la demoiselle qui vous aborde : " Excusez-moi Monsieur ; je suis à Hué depuis seulement quelques semaines. J'ai rejoint ici mon père qui est très malade. Je reviens de chez une amie pour lui apporter de quoi manger. "

Intrigué, vous écoutez son histoire. La charmante Congaïe a l'air sincère. Allez au **46** pour en savoir plus.

129

Vous persistez dans la stratégie du corps à corps, mais vous êtes surclassé physiquement par l'Australien qui a des appuis très solides. Vous parvenez tout juste à lui porter des coups de pieds sur ses tibias. Pendant que vous vous concentrez 'sur le bas', il prend l'initiative 'en haut', en vous déséquilibrant d'une violente secousse.



Vous tombez en arrière, écrasé par le poids de votre adversaire. En mauvaise posture, un coup de coude s'abat sur votre visage. Désormais, toute velléité offensive est compromise de votre part : Vous ne pensez plus qu'à vous protéger.

...

Vous ne savez plus combien de chocs votre tête a reçu. Vous émergez du tréfonds des ténèbres, tout heureux d'être encore vivant. Vous êtes trempé, sans que vous sachiez pourquoi. Vous êtes dans une sorte de cave sombre, sans fenêtre.

Trois solides gaillards asiatiques vous dévisagent d'un sourire carnassier. Vous êtes attaché. Est-ce réellement une si bonne nouvelle d'être encore vivant ...?

Votre aventure est arrivée à son terme. Votre mission a échoué.

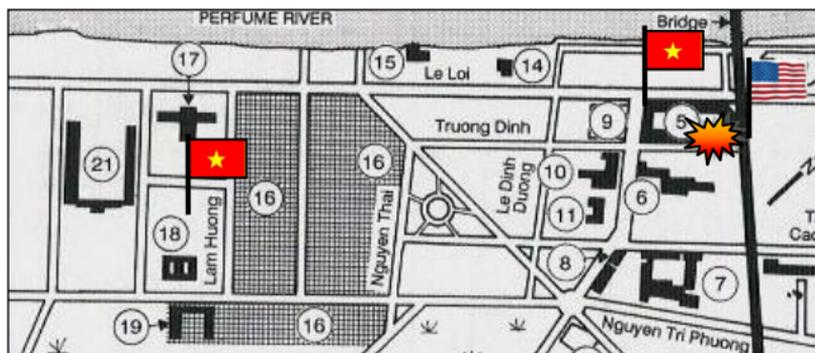
La plupart des murs des maisons donnant sur la rue sont endommagés, leur couche de plâtre effritée sous l'effet d'impacts, laissant apparaître des briques éraflées.



Vous croisez une foule de réfugiés apeurés fuyant les combats. Des parents vêtus de haillons tiennent un bébé en pleurs. Ce n'est pas la municipalité qui va leur venir en aide car toute l'activité de la ville s'est arrêtée du jour au lendemain. Plus aucun véhicule ne circule, les bus sont cantonnés aux entrepôts. Le seul taxi que vous voyez est une Renault 4CV cabossée et gisant contre le trottoir.

A la recherche d'indices pouvant mener à votre cible, vous pénétrez dans plusieurs bâtiments administratifs tenus par vos alliés, pour toujours entendre la même rengaine : " Pas d'informations, désolé ". Plusieurs jours passent ainsi, alternant errements dans les rues et conversations avec des officiers NVA.

Le 1^{er} Février, des jonques motorisées de l'ARVN se risquent sur la rivière des parfums. Le lendemain, les Américains lancent un violent assaut contre l'université (*5) au centre de la ville. Le soir de cette même journée, une heureuse nouvelle parvient à vos oreilles : la prison provinciale (*18) a enfin été libérée du joug de l'ARVN, relâchant dans le même temps 2 200 détenus, dont 500 vont grossir vos rangs.



Depuis le 31 Janvier, le ciel est toujours gris et bas, créant une brume persistante, du matin au soir.

Les explosions résonnent perpétuellement, du côté Est de la ville, et, lors d'une de vos visites de routine autour d'un bloc d'immeubles de plusieurs étages, les événements se précipitent. Des obus de mortier s'écrasent dans la rue adjacente, soulevant un nuage de poussières. Les interlocuteurs avec qui vous vous entreteniez se baissent puis se précipitent derrière leurs retranchements faits d'amas de briques. Leurs visages se crispent lorsqu'ils aperçoivent des fumigènes colorés se mêler aux chapes de poussières : Cette myriade de fumées naturelles et artificielles cache l'avancée de soldats ennemis ! Au beau milieu de vos camarades, vous refusez de les abandonner et suivez un compagnon d'armes qui s'est réfugié dans un abri fait de sacs de sable.

Vous vous recroquevillez dans le retranchement (254), vous vous préparez à faire feu (92), ou, à la réflexion, changez de place en pénétrant dans l'immeuble qui vous surplombe, derrière vous (382) ?

131

Vous ne souhaitez prendre aucun risque. Vous pressez le pas le long de la chaussée, ignorant votre mystérieux observateur. Sans doute un maudit espion à la solde de la CIA ! Votre visage lui est peut-être connu... Poussé par la peur, vous prenez de nombreuses allées perpendiculaires. Une fois que vous êtes certain de l'avoir semé, vous revenez sur un axe plus fréquenté.

Rassuré, allez au 368.

Votre vis-à-vis ne s'offusque pas de votre refus et passe la pipe à votre voisin. Votre 'bivouac' dure toute la nuit, sans que vous ayez vu passer le temps, alternant les moments de sommeil et de conversation intense. Enivré par les effluves d'opium, vous vous êtes laissé porter par la béatitude insouciance de vos compagnons.

Au petit matin, il règne une apathie générale : tout le monde est affalé sur un large tapis. Soudain, un coup de feu rompt le silence ambiant. Le réveil est brutal. Un cri d'alarme fait lever tout le monde. Les Sud-Vietnamiens ont pris position dans la rue d'en face et ils répondent aux tirs des quelques sentinelles en faction de votre côté.

Un de vos voisins, à l'intérieur de la pièce, hurle dans vos oreilles : " A l'attaque ! ". Vous n'en croyez pas vos yeux : plusieurs individus - visiblement dans un état second - se dirigent vers l'extérieur en titubant, directement côté rue. Vous observez la scène par une des lucarnes. **Au mépris du danger, le NVA de tête fait feu de tous bords, son doigt crispé sur la gâchette.**



Il est torse nu, extatique, sa poitrine imberbe constituant une offrande à l'ennemi. Inévitablement, il est très vite pris à parti par les tireurs embusqués d'en face. Son corps tressaute sous l'effet de plusieurs impacts. Il recule, sans perdre pied. Il chavire, boîte mais reprend sa course folle, poussé par une énergie surhumaine. Il encaisse encore plusieurs balles de tous calibres avant de s'effondrer sans vie. L'effet de la drogue possède des vertus que vous ignoriez.

Un autre NVA n'a pas eu l'occasion de franchir une telle distance ; Il gît à une quinzaine de mètres de la porte de sortie.

Allez-vous tenter de la ramener à l'intérieur (42) ou le laisser là (313) ?

133

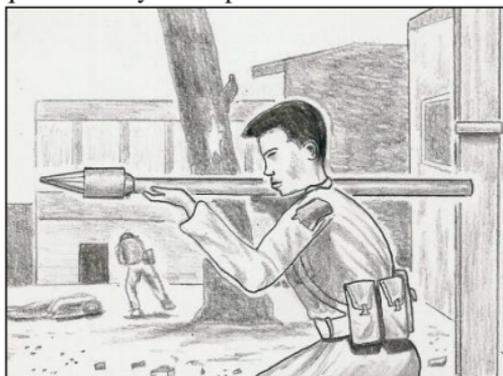
Votre attitude est pour le moins suspecte, mais vous préférez ne pas courir le risque d'être abattu comme un vulgaire lapin. Votre nez rase la terre, et vous inspirez à pleines narines, une forte odeur d'humus mouillé par l'eau de pluie. Tout doucement, vous vous rapprochez du tronc d'un solide hénéva, qui trône au centre de la bande de végétation. Vous patientez un moment dans cette position, prenant par la même occasion le temps de calmer les palpitations de votre cœur.

Il faut maintenant prendre une décision :

- Vous continuez à ramper vers le Nord autant que vous le pouvez (272).
- Vous vous élancez debout, dans cette même direction (379).

134

Après vous être rapproché de vos deux compatriotes, vous remarquez un RPG chargé, reposant à leurs côtés. C'est le servent qui est blessé, pendant que son acolyte s'emploie à atténuer ses souffrances.



Sans hésiter une seconde, vous vous saisissez hardiment de l'arme et la braquez contre le maudit bunker.

Au moment où vous pressez sur la détente, une violente secousse ébranle votre épaule. La roquette s'élance souplement dans les airs.

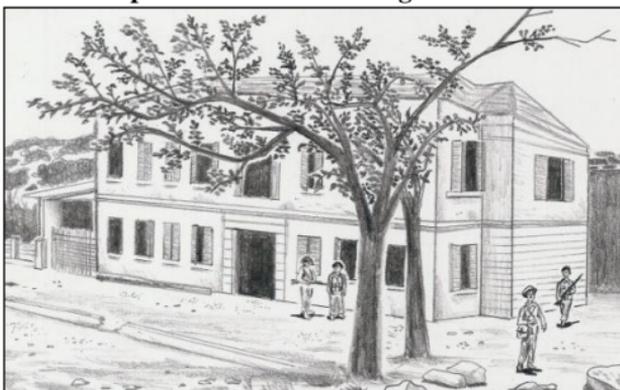
Sa vitesse relativement faible vous permet de la suivre des yeux jusqu'à ce qu'elle éclate... dans une gerbe de terre.

Vous auriez aimé toucher plus haut, mais votre visée n'est pas encore au point. Néanmoins, les mitrailleuses américaines temporisent, ce qui tendrait à prouver que le choc a calmé les ardeurs des occupants du bunker. Ceci permet à un sapeur courageux de s'approcher de l'édifice. De là, une grenade bien ajustée atteint avec précision l'embrasure. Le sapeur se recule tandis que l'arme explose dans la cavité avec un bruit de caisse résonnante.

Puis, plus rien. Des soldats de votre camp pénétrèrent dans le bunker fumant et y découvrent trois corps de Marines sans vie.

L'assaut peut continuer. Allez au **204**.

En cette journée du 1^{er} Février, **vous rejoignez le Centre des impôts, fortement tenu par les NVA du 4^{ème} Régiment.**



Le Trésor Public, comme son nom l'indique, est l'endroit où est conservé l'argent du contribuable Sud-vietnamien. A Hué, il revêt une importance particulière, de par ses murs massifs et sa position dominante au centre de la ville. C'est une structure de trois niveaux, avec de nombreuses fenêtres à persienne. Elle a aussi l'avantage de posséder un toit plat, idoine pour les emplacements de mitrailleuses. Pour compléter ces avantages, elle est entourée d'une large cour, elle-même ceinte d'un muret surmonté de grilles en fer. Un majestueux portail, en métal forgé, en barre l'entrée principale.

Cherchant à parler avec le plus haut responsable sur place, vous vous présentez de la part du Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan (à la tête du 6^{ème} Régiment NVA) et on vous amène devant un Commandant, lui-même en relation directe avec le Lieutenant-Colonel responsable du 4^{ème} Régiment : Nguyen Van. A votre vue, le Commandant esquisse un sourire que vous traduisez par une marque de confiance, car il n'hésite pas à s'épancher en votre présence. Il maugrée contre le commandement militaire central, qui lui ôte toute possibilité d'initiative sur le terrain. Toute la chaîne hiérarchique militaire est noyauté, même au niveau de son supérieur. Il n'a qu'un seul objectif : s'en tenir aux ordres, et garder le contrôle du présent bâtiment. Mais ses jérémiades ne font pas avancer votre enquête.

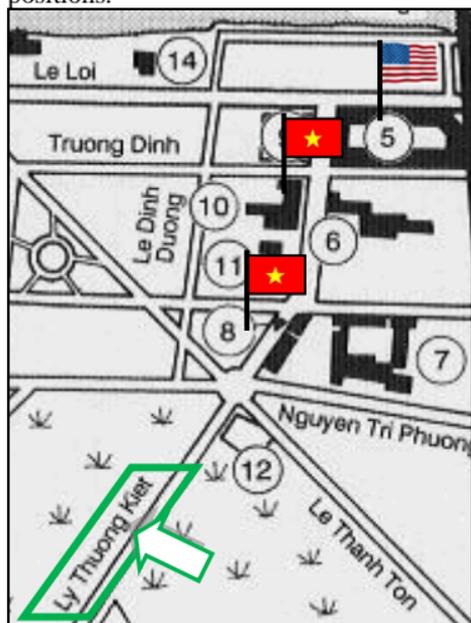
Vous prenez complaisamment congé de lui, avant de regagner un poste de combat, au premier étage, derrière une fenêtre renforcée avec des parpaings déposés par vos compagnons de lutte.

Depuis cet endroit, vous avez tout le loisir d'observer les combats qui font rage à quelques pâtés de maisons, de l'autre côté de la rue Ly Thuong Kiet.

La nuit venue, vous dormez sur place.

Le 2 Février à 15h00, l'université, construite naguère par les Français, tombe aux mains de ces diables d'Américains. C'est de très mauvais augure,

car, de là, vos ennemis jurés auront à cœur d'installer des batteries de mortiers. Ils vont faire de cette conquête une place forte, qui constituera une nouvelle base de départ pour des attaques futures. Plus inquiétant encore ; les Marines ont installé des bazookas de calibre 3'5 (8.89 cm) sur le toit de l'université qui leur permettent de procéder à des tirs directs sur vos positions.



Vous passez une nouvelle nuit d'angoisse.

Nous sommes maintenant le 3 Février.

Après la prise de l'université (*5), la contre-offensive américaine semble marquer le pas. En effet, il leur faut traverser la large rue Ly Thuong Kiet à découvert. Cet axe de communication est sous le feu croisé de plusieurs mitrailleuses DShKM ".51" (cf *lexique*) appartenant aux NVA, situées au niveau du présent Centre des impôts (*10) et au Nord de la rue. Un autre point stratégique capital pour votre camp, est la mitrailleuse .51 placée au Sud de la rue, dans l'école primaire 'Le Loi' (*8).

Dans l'après-midi, les Marines se déploient pour une nouvelle attaque. Comme à l'accoutumée, vous scrutez l'extérieur du bâtiment, à la recherche du moindre Américain trop exposé.

Au coin d'une rue perpendiculaire à l'axe Ly Thuong Kiet, vous discernez un 'Ontos' (cf *lexique*) s'avançant rapidement. Il est à portée de tir.

Allez-vous ouvrir le feu sur le blindé (70), lui destiner une grenade (360) ou vous coucher à plat-ventre (265) ?

136

Vous prenez une mine déconfitée en vidant toutes vos poches. Visiblement, vos munitions ainsi que vos armes ne leur suffisent pas. L'un des pillards vous bouscule violemment, un autre vous empoigne, tandis qu'un troisième va voir le chef. Vous percevez la fin d'une phrase : "...pas de témoins".

Votre cœur bat à tout rompre. On vous emmène brutalement dans un porche. Le sort que l'on vous réserve est sans appel, et il met un terme à votre aventure.

Un escalier très raide vous mène à une pièce souterraine. L'obscurité serait totale s'il n'y avait pas le rai de lumière provenant de la trappe laissée ouverte. Vous découvrez un bureau aménagé sur lequel repose encore une pile de dossiers. Vous inspectez minutieusement leurs contenus : ce sont des comptes-rendus confidentiels et des notes de service à l'intention de la police de Hué. La plupart des documents sont signés de la main de Doan Cong Lap en personne. Vous en frissonnez. Vos informations étaient donc fondées. Il a vécu là ! Et il va revenir - ne serait-ce que pour récupérer ses précieux dossiers.

Vous êtes gagné par un mélange d'euphorie et de très forte anxiété. Mais le bruit d'une porte qui s'ouvre, à l'étage supérieur, vous ramène brusquement à la réalité.

Vous entendez une voix grave parlant anglais - dont vous ne comprenez pas le sens - puis une conversation dans votre langue natale entre deux Vietnamiens. Les hommes s'inquiètent de voir la trappe grande ouverte. Ils se tiennent sur leur garde, alors que vous ignorez leur nombre exact.

Etant donné votre situation, il faut attaquer vite, et de manière foudroyante. Seule une arme à feu pourrait vous tirer de ce mauvais pas, mais vous avez dû abandonner votre AK-47.

Si vous disposez malgré tout d'un objet qui pourrait vous aider, ajouter 105 au numéro à côté et rejoignez la nouvelle valeur.

Sinon, vous en êtes réduit à vous rendre au **418**.

138

Recharger son arme pendant un duel à mort équivaldrait à un suicide. Toutefois, le temps joue contre vous. Du renfort ennemi peut arriver d'un instant à l'autre. Il faut donc tenter quelque chose pour éliminer avec une seule balle vos deux adversaires restants : le militaire armé, abrité derrière ses planches de bois, et le deuxième Vietnamien qui s'est recroquevillé dans une encoignure de la pièce. Il faut d'abord se débarrasser de l'homme au colt. Sans réfléchir davantage, Vous choisissez de vous déplacer rapidement afin de trouver un meilleur angle de tir vous permettant d'atteindre le militaire.

Vous longez le comptoir afin de vous poster à l'autre extrémité, toujours à couvert (**74**), ou vous bondissez au milieu de la pièce, pour vous aplatiser derrière le corps de l'homme de type caucasien (**248**) ?

Vous êtes complètement déconnecté de la réalité, en train de courir tête baissée, à découvert, droit dans la gueule du loup. A moitié conscient, vous avez laissé votre arme pendre sur votre épaule. A vos côtés, deux camarades - aussi possédés que vous - sont déjà tombés à terre, fauchés par des balles. C'est sans doute parce que votre comportement interloque vos adversaires qu'ils ne vous ont pas abattu tout de suite. Les décharges d'adrénaline qui giclent dans votre corps vous ramènent subitement à la raison alors que vous êtes en plein milieu de la route, et qu'un essaim de balles siffle autour de vous. Autant dire que vous êtes condamné.

Si vous avez un M-79 à portée de main, vous pouvez tenter quelque chose en ôtant 104 au code apposé à l'équipement en question.

Sinon, vous allez devoir vous saisir de votre AK-47 en bandoulière, et tourner les talons aussi vite que possible (259).

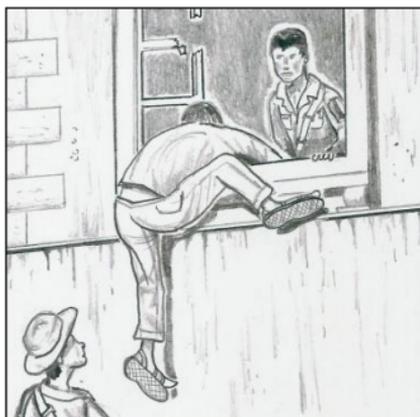
140

L'homme ne semble pas surpris outre-mesure de votre question. Il vous répond le plus calmement du monde : " Je vais voir s'il est là ". Et il disparaît par une porte arrière. Vous êtes sur vos gardes, prêt à intervenir, le sang bouillonnant dans vos veines.

Après plusieurs minutes, l'individu n'est toujours pas ré-apparu. Flairant un traquenard, vous perdez patience et décidez d'ouvrir la porte dérobée utilisée par l'employé. Elle s'entrebâille avant que vous ne l'ayez atteinte, et laisse apparaître deux asiatiques lourdement armés ainsi qu'un individu de type caucasien. Parmi les Vietnamiens, vous reconnaissez le vendeur de l'instant d'avant. Son sourire a laissé place à un rictus nerveux. Tous ont déjà pointé le canon de leurs fusils sur vous. L'homme blanc donne un ordre : " Fouillez-le ! ". Le prétendu employé vous provoque : " Tu voulais voir Doan Cong Lap, et bien tu vas le voir, et tu vas aussi voir ses interrogateurs 'spéciaux' ". Il laisse alors échapper un rire sardonique.

Vous êtes prisonnier, et votre avenir proche s'annonce très mal. Votre mission a échoué !

Un de vos acolytes vous oriente vers le Nord, jusqu'à ce que vous aboutissiez à une fenêtre. Inutile de l'ouvrir, car elle est déjà totalement fracturée. **Votre trio enjambe cette fenêtre**, pour retomber dans la vaste cour centrale.



Ensuite, vous vous hâtez tous de longer le mur intérieur de l'aile Sud, afin de vous échapper de l'école par l'Ouest.

Miraculeusement, aucun franc-tireur ennemi – éventuellement posté à une fenêtre - ne vous prend pour cible et vous regagnez indemnes les rues de Hué.

Après avoir partagé avec émotion votre soulagement de vous en être sortis, vos chemins se séparent. Les soldats s'emploient à réintégrer leur Bataillon d'origine, tandis que vous préférez continuer à enquêter seul.

Rejoignez le **49**.

142

Vous vous avancez dans la pénombre, avec un champ de vision très réduit. Vous longez à découvert une longue bâtisse.

Un point jaune qui bouge attire votre attention, à peine une quinzaine de mètres devant vous. Vous distinguez alors les contours d'un casque et le torse d'une sentinelle, dépassant d'un édicule. C'est un Américain, là, devant vous. Une sueur froide coule le long de votre nuque. Heureusement, l'inconscient a accroché une magnifique fleur jaune à son casque. Cela vous a peut-être sauvé la mise.

Comment procéder ?

Si vous faites marche arrière, vous devez longer un long édifice. Dans ce cas, vous augmentez les risques de vous faire repérer par un simple pivotement de tête de la sentinelle.

Deux solutions sont donc envisageables :

- Vous abattez sans ambages le gêneur (**343**), s'il vous reste des munitions.

- Vous prenez - le plus discrètement possible - la ruelle qui se présente sur votre droite, à deux mètres (**6**).

Si vos réserves de balles sont vides, vous optez implicitement pour la deuxième solution.

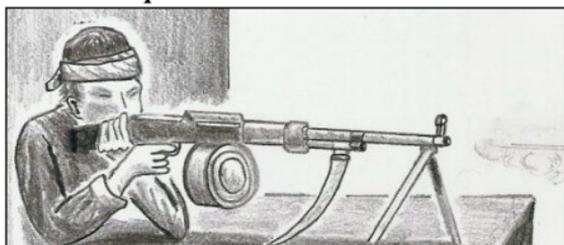
143

Le comptoir est creux, et suffisamment grand pour votre corpulence. En une enjambée, vous vous glissez vers cette cachette qui vous tend les bras. Dans l'instant qui suit, un homme fait irruption dans la pièce, ...pousse un cri d'exclamation et dévale vers la porte du fond.

Vous réalisez seulement après coup que vous avez oublié de cacher le corps de l'homme que vous avez assommé. Il trahit votre présence mieux que quiconque, et vous condamne par là-même. Le temps que vous vous extirpiez de votre abri, plusieurs individus ont rappiqué par la porte de derrière. Tentant le tout pour le tout, vous vous précipitez à bride abattue vers la devanture de la blanchisserie. Hélas, vos poursuivants sont armés et, vous sachant dangereux, ils tirent à vue. Vous vous effondrez, le corps sans vie.

144

Le NVA que vous côtoyez est sur les nerfs. Il ronge son frein en mâchonnant obstinément le bout de son mégot éteint, lorsqu'une ombre passe en coup de vent devant l'entrée. **Sans attendre, l'homme au bandeau mitraille frénétiquement devant lui.**



Les paupières plissées et les yeux embués par le gaz, vous essayez de discerner quelque chose dans ce brouillard. Mais vous ne voyez rien, à part des ombres en filigrane fugaces, puis des flashes, des bruits d'impact, des déflagrations.

Lorsque vous vous retournez par hasard vers votre voisin à la RPD, une vision d'horreur vous glace le sang. Votre compagnon a reculé de deux mètres. Il est toujours debout, adossé contre une cloison en bois. Son visage est inexpressif, ses yeux sont levés mais ne regardent pas, il a été littéralement cloué contre le mur par les balles d'une puissante mitrailleuse, comme un papillon par des épingles. La vie l'abandonne inexorablement et il n'y a plus rien à faire.

Tremblant d'effroi, vous vous rapprochez du voisin le plus proche, un homme affûté qui fait rageusement feu de son AK-47, galvanisé par la volonté de venger son chef.

Si vous êtes blessé (mot {« blessé »} sur votre feuille d'aventure), allez vers le **224**.

Sinon rendez-vous au **350**.

145

Vous saisissez votre Makarov d'une main tremblante pendant que votre esprit ressasse : " Pourquoi suis-je allé m'empêtrer dans cette cave sordide ? ". Ceci vous fait en effet prendre un très mauvais départ dans la confrontation qui s'annonce. Vous devez remonter les escaliers agilement et vite, et fondre tout de suite sur vos adversaires, sans leur laisser le temps de s'organiser.

Si vous êtes blessé (terme {"blessé"} ornant votre feuille d'aventure), rejoignez le **125**.

Dans le cas contraire, dirigez-vous vers le **40**.

146

Vous prenez une inspiration brève mais intense, qui vous permet de gonfler vos poumons au maximum. Puis, vous vous enfoncez doucement sous l'eau, sans faire de vagues.

Votre sang palpite dans vos veines. Transi de peur et de froid, vous vous déplacez lentement sous l'eau mais perdez peu à peu le sens de l'orientation. Vous pensez toutefois avoir assez parcouru de distance pour être du côté Sud du canal. A court d'oxygène, vous ouvrez les yeux dans l'eau limoneuse. Devant vous, vous ne voyez rien d'autre qu'un magma marron foncé. Il vous semble toutefois avoir remarqué une nuance à la limite du perceptible. L'eau semble légèrement plus sombre sur votre gauche (**163**) que sur votre droite (**291**).

Choisissez bien votre direction.

Vous pouvez également rester à votre place et prolonger votre immersion aussi longtemps que votre capacité respiratoire le permet (**327**).

147

Vous parcourez en quatrième vitesse tous les étages qui vous séparent des toits. Une trappe grande ouverte vous permet de revoir le ciel pâle. Dans le froid du matin, vous suivez plusieurs de vos compatriotes, au faite de l'immeuble. Vos compagnons bondissent ensuite vers une plate-forme de ciment, légèrement en aval, qui fait office de toit pour un bâtiment contigu. Vous les suivez.

Une fois sur la plateforme, vous soufflez quelque peu, et constatez que le flot de vos camarades se scinde en deux. Les trois quarts bondissent sur un nouvel édifice, mitoyen, et de même hauteur que celui sur lequel vous vous trouvez. Le quart restant a pris l'initiative de s'engouffrer par une porte vers les étages inférieurs du présent immeuble, inoccupé avant l'assaut américain.

Allez-vous suivre la majorité (318) ou descendre d'un étage (292) ?

148

Vous pressez la détente de votre AK-47. Plusieurs douilles giclent et votre épaule tremble sous l'effet du recul. Otez 10 munitions de votre équipement.

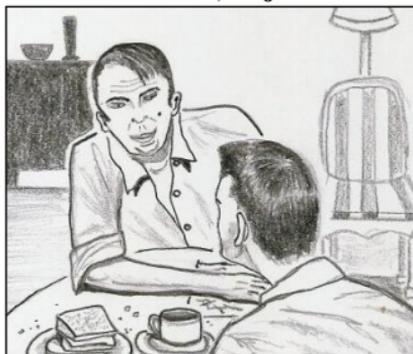
A priori, vos balles n'ont fait que percuter le tronc d'arbre qui cache votre ennemi. Un bruit lointain de marteau-piqueur se fait entendre, venant d'un arbre du côté opposé à votre cible. C'est un M-60 ennemi. L'arme puissante troue la façade de l'immeuble aussi facilement que de la craie. Plusieurs balles atteignent le plafond de votre pièce et des éclats divers vous tombent dessus.

Vous êtes repéré. Vous changez de fenêtre (396) ou vous montez d'un étage (39) ?

149

Albert croque goulûment un quartier d'orange. De la pulpe pend encore aux commissures de ses lèvres lorsqu'il vous répond qu'il connaît bien cet endroit. " Mais le plus simple pour atteindre la rue Luong Ham, c'est de prendre la première ruelle sur votre gauche quand vous sortirez de chez moi ". Il argumente que la rue Nguyen Tri Phuong est bloquée par les forces de l'ordre en raison de la présence persistante de tireurs embusqués Viêt-Congs. Il vous donne plusieurs autres conseils d'itinéraire. Devant votre air interrogatif, il se saisit d'une feuille vierge et vous trace un plan de bon cœur.

D'un sourire franc, il ajoute " Cela devrait vous aider ".



Puis, vous reprenez tous deux votre délectation de tartines, faites dans d'un pain moelleux à la croûte croustillante, comme seuls les Français savent le faire. Votre estomac n'a pas connu de repas aussi copieux depuis belle lurette, et vous le remplissez lentement, afin d'éviter de tout renvoyer.

Votre organisme accumule ainsi de solides réserves et vous vous sentez revigoré. Vous allez en avoir besoin.

Rendez-vous au 177.

Après avoir bénéficié de l'aide de vos compagnons pour vous remettre sur pieds, vous vous appuyez sur l'épaule de l'un d'entre eux, jusqu'à ce que vous parveniez à l'intérieur de l'enceinte du palais impérial. Là, vous êtes brièvement soigné, mais cette déconvenue ne vous empêche pas d'inscrire {"blessé"} sur votre feuille d'aventure. Plusieurs heures s'écoulaient avant que, entouré de bandages, vous ne soyez en mesure de quitter le dispensaire.

Pendant ce temps, les combats ont cessé à l'extérieur. Sous une pluie battante, vous profitez de la fin temporaire des hostilités pour partir à la recherche de Minh Tuan, dont vous à parlé le Lieutenant-Colonel précédemment. Vous repassez par le centre tactique, implanté dans un des bâtiments au centre du palais. Mais, une fois sur place, plus personne ne sait où est passé votre homme ; Vous avez perdu sa trace.

Soudain, un officier entrant en trombe dans les lieux, le visage ruisselant d'eau de pluie, demande expressément à récupérer toutes les grenades disponibles.

Si vous en possédez encore au moins une et que vous êtes disposé à la céder, vous pouvez vous signaler au nouveau venu (171).

Si vous préférez rester discret, continuez au **264**.

151

Vous scrutez l'horizon, puis votre regard dévie vers une large allée bordée d'arbres. Vos yeux s'attardent un instant sur une jeune fille en vélo, cheveux aux vents. Puis de jeunes adolescents lézardent sur la chaussée tandis que d'autres jouent avec une bouteille vide de Coca-Cola.

Une file de trois transports blindés M-113 remonte l'avenue. Malgré la distance qui vous sépare, vous avez entendu le brouhaha de leur moteur depuis votre position. Xûan les a vus aussi. Mais, devant une cible bien protégée et mobile, il est impuissant.

Allez au **56**.

152

Vous reprenez votre souffle. Cette pause dans votre course jusque là sans temps mort vous permet d'observer plus en détail vos deux compagnons. Ils ont l'un et l'autre été blessés lors de précédents échanges. Le premier a un long bandage qui couvre le haut de sa tête. Le deuxième est handicapé par son bras gauche pris dans un plâtre jauni. Ceci ne l'empêche pas d'utiliser son bras blessé, malgré la douleur. Haletants, vous échangez ensemble quelques mots : Vous apprenez qu'ils ont été soignés dans les lits de l'hôpital de la ville, prenant la place de civils en cours de traitement. Mais, depuis la veille, les Marines ont commencé à reprendre possession de l'édifice. L'opération ennemie a été achevée ce matin, et vos deux compagnons font partie du lot de blessés NVA qui ont dû quitter précipitamment leur lit, par la force des choses. Le local que vous occupez est de petite taille mais ses murs sont suffisamment épais.

Subitement, une roquette explose à la base d'une des parois, sous une fenêtre, et a provoqué un trou béant dans l'édicule. Fort heureusement, le shrapnel s'est répandu vers l'extérieur.

Vous pouvez inciter vos deux compagnons d'échappée à reprendre votre course dans l'instant qui suit (320), ou bien demeurer encore sur place (258).

153

Un des blessés a le ventre béant, laissant apparaître des intestins luisants... Vous détournez votre regard, songeant que vous ne pouvez pas faire grand chose. Un autre de vos camarades a été durement touché à la cuisse, ouverte sur toute sa longueur. Malgré un bandage de fortune et plusieurs doses de morphine subtilisées à l'armée Sud-vietnamienne, il souffre terriblement. Il est conscient mais a le regard vide.

A son chevet, vous allez vous efforcer d'atténuer ses souffrances. Allez-vous changer son pansement (91) ou prendre l'initiative de suturer la plaie (257) ?

154

Vous mettez toute votre énergie dans votre ultime tentative pour vous défaire de ces liens humains qui vous oppressent. Au prix d'une épaule à moitié déboîtée, vous parvenez enfin à vous glisser hors de l'étreinte de l'Australien. Vous n'aviez aucune chance au corps à corps. Sa force et sa maîtrise de la lutte vous auraient été fatales.

Allez au 236.

Votre comportement manque quelque peu d'esprit d'équipe, mais vous préférez miser sur la sécurité. Les hommes que vous suivez se dirigent vers une sortie extérieure, afin de rejoindre une autre aile du complexe : la partie Sud-Ouest. Le trajet se passe sans encombre, excepté quelques balles ricochant dangereusement.

A peine arrivé à destination, votre groupe est sollicité par des camarades qui demandent de l'aide. Ces derniers ont repéré une escouade d'Américains courant en direction de la chapelle de l'Ecole, jouxtant l'aile Sud. Tout le monde est aux fenêtres et mitraille allègrement ces imprudents.

Vous vous penchez à une percée dans le mur et observez les Marines au loin. Pour le moment, ils se sont réfugiés derrière une rangée d'arbres. D'autres, depuis le toit d'un immeuble voisin, répliquent à l'arme légère. Au milieu de cette confusion, vous discernez par hasard un ennemi audacieux, parvenu à se glisser à une vingtaine de mètres de la façade de votre bâtiment.

Vous ouvrez le feu sur lui (216) ou vous rentrez votre tête à l'intérieur de l'ouverture (5) ?

156

A y bien réfléchir, la jeune femme ne vous a pas inspiré une grande confiance. La situation était trop idyllique : une muse, seule, rencontrée dans un paysage de désolation, que vous n'avez pas eu le sentiment d'avoir effrayé une seconde. Vous avez également flairé une souricière lorsque votre interlocutrice a utilisé la dénomination Sud-vietnamienne (« Thua Thien ») puis Nord-Vietnamienne (« Tri-Thien-Hué ») pour désigner la région d'origine de son père. Cela manquait de naturel, comme si elle avait cherché à adapter son langage en fonction de votre statut.

Sur ces entre-faits, continuez votre route au 395.

157

Peut-être votre accusateur se laissera convaincre par l'appât du gain. Vous n'avez rien à perdre, et vous affirmez d'un ton assuré que vous devez passer pour rejoindre votre famille. " Je suis prêt à payer s'il le faut ! ". Les yeux du lieutenant Sud-vietnamien s'éclairent d'une petite lueur machiavélique. Il tourne les talons pour se rapprocher de vous.

" Tu as de l'argent sur toi ? " vous demande t'il sans ambages. Vous sortez quelques billets de la liasse que vous aviez dissimulée sur vous. " C'est tout ? ". Dos au mur, vous extrayez de votre chemise l'ensemble des billets que vous aviez sur vous, et lui tendez.

Un sourire retousse les lèvres du gradé. Il se saisit brusquement des piastres. " C'est bon, laissez-le passer ".

Cette fois, vous vous en êtes sorti in extremis. Rayez le mot {"liasse"} de votre feuille d'aventure. Mais vous n'êtes pas pour autant tiré d'affaires, car le quartier grouille de soldats ennemis.

Le cœur battant encore la chamade, vous rejoignez le **189**.

158

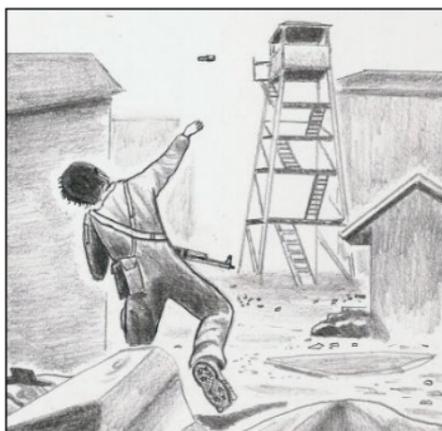


L'eau est glacée.

Vos sandales vous entraînent vers le fond. Mais vous êtes parvenu à vous immerger discrètement dans le canal, sans provoquer trop de remous.

Allez-vous traverser le cours d'eau tout de suite (**86**) ou – toujours à demi-immergé - longer d'abord la rive de votre côté (**419**) ?

159



Vous vous hâtez d'expédier une de vos grenades (à déduire de votre équipement) à destination de cet adversaire sans complexe.

Votre arme rebondit sur plusieurs poutrelles avant d'atterrir à proximité de la structure en métal. Elle explose dans un nuage de poussières, sans entamer la robustesse de la tour. Il vous faut trouver une autre solution...

La suite des événements se passe au **391**.

160

La fenêtre est plus loin qu'il ne vous semblait, et vous êtes pris de vertige. Tout ce qui vous entoure vous apparaît en filigrane. Or, sous l'emprise de la panique, vous n'avez pas pensé à l'essentiel. Un éclair de lucidité vous traverse l'esprit alors que vous êtes sur le point de vous effondrer ! Possédez-vous un masque à gaz ?

Si c'est le cas, ajoutez 67 au code dont vous disposez, et rendez-vous au numéro obtenu.

Sinon, dirigez-vous vers le **411**.

161

D'un large mouvement en arc de cercle, similaire à celui d'un lanceur de marteau, vous projetez votre grenade chinoise aussi loin que vous le pouvez. Votre objet en forme de presse-purée tourne dans les airs avant de tomber à dix mètres du char américain. Autant dire que ses occupants ont à peine entendu les quelques morceaux de shrapnel qui ont éraflé son blindage.

N'oubliez pas de supprimer la grenade de votre équipement.

Regagnez le **293**.

162

La tour Dong Ba est un vestige de la culture vietnamienne, ce qui explique que - théoriquement - aucun avion américain ne soit autorisé à la bombarder. C'est donc avec une confiance relative, que vous entendez des explosions espacées et éloignées résonner à l'extérieur.

Vous avez trouvé ici un endroit pratique pour vous établir : au cœur de l'action, tout en étant en sécurité. Vous interrogez tous les officiers dont les Compagnies transitent par la porte Dong Ba. Mais ce ne sont que des exécutants. Même les Sud-Vietnamiens du 12^{ème} Bataillon de sapeurs Viêt-Cong ne vous apprennent rien de nouveau.

Cependant, si la tour tutélaire est épargnée par les bombardements d'artillerie ou aériens, elle n'est pas exempte de balles et autres projectiles de calibre moyen.

Les Américains se rapprochent irrésistiblement de cet endroit stratégique qui domine le secteur.

Le 14 Février à l'aube, un avant-poste NVA vient de céder : l'attaque des Marines se porte alors aux pieds de la porte. Il va falloir penser à quitter cet endroit, maintenant directement menacé. Auparavant, vous jetez un œil par une embrasure de l'édifice. Un halo de brouillard nimbe la base des édifices. Vous avez juste le temps de voir plusieurs silhouettes disparaître derrière un remblai, à une vingtaine de mètres de la base de la tour. Une jambe kaki munie d'une botte dépasse.

Vous faites feu de votre AK-47 (s'il vous reste des munitions et si vous le désirez) (305) ou préférez ne pas tenir compte de cette incongruité (235) ?

163

Sous l'eau, vous avancez en aveugle. Lorsque vous vous risquez à ouvrir à nouveau les yeux, le magma marron s'est éclairci. Vous vous êtes rapproché d'une paroi, mais est-ce la bonne ?

A bout de souffle, vous devez refaire surface. Vous remontez dans un tourbillon de bulles qui n'est pas un modèle de discrétion. Vous inhalez une longue bouffée d'oxygène, pendant que vous constatez avec horreur que vous êtes pratiquement revenu à votre point de départ. Au dessus, des hommes ont été attirés par vos clapotis. Inutile de replonger ; vous n'avez pas encore récupéré et vous ne tiendriez pas dix secondes en apnée. Tout est fini pour vous ; Les Sud-Vietnamiens qui vous surplombent vous repèrent assez vite, malgré la semi-obscurité.

Vous êtes appréhendé. Etant donné les conditions rocambolesques de votre interpellation, vous êtes fortement suspecté d'appartenir au camp communiste. Préparez-vous à subir un interrogatoire corsé. Quelque soit votre devenir, votre mission est plus que compromise et votre aventure est terminée.

164

La tête rentrée dans les épaules, vous avancez très prudemment, enjambant les différents débris qui jonchent le sol. Vous dépassez une vespa rouge complètement retournée, tout juste bonne pour la casse puis continuez à longer le trottoir de l'allée centrale qui mène au bâtiment ennemi. Des explosions sourdes continuent de résonner à l'intérieur de l'enceinte. Les Américains se sont retranchés au mieux, mais sans avoir remarqué votre manège. Une roquette appartenant à votre camp s'écrase contre le mur de protection et crée une brèche qui sera exploitée pour l'assaut à venir.

Au fur et à mesure de votre progression, une haute silhouette se dessine au loin, derrière les chapes de fumée noire qui s'élèvent vers le ciel. C'est une tour de guet de 6 mètres de haut, qui vous surplombe de façon menaçante. Nul doute qu'un Américain vous attend au sommet. Fort de cette information, vous décidez de ne pas vous exposer davantage et rebroussez chemin.

Notez {"tourelle : 102"} sur votre feuille d'aventure. Dix minutes plus tard, vous êtes à nouveau en sécurité parmi vos camarades.

Rejoignez le 21.

Vous poussez violemment la porte, débouchez sur une petite pièce et tombez nez à nez avec des compatriotes attirés par le bruit. Après que vous les ayez alerté du danger, ils expédient deux grenades de l'autre côté de la porte et referment hâtivement cette dernière.

Vous vous éloignez de cet endroit de tous les dangers et laissez derrière vous les échos d'explosions multiples. Vous finissez par rejoindre l'emplacement qui était le vôtre avant l'incident du couloir. Mais là, l'ambiance a changé ; Les officiers dirigent ce qui ressemble fort à un déménagement dans la précipitation. De nombreux soldats courent vers la sortie arrière pendant qu'on vous tient informé que les Américains préparent une attaque massive via l'entrée principale. Par la fenêtre, vous ne pouvez observer rien d'autre qu'un large nuage gris. Vos muqueuses commencent à s'enflammer en réaction à la concentration de gaz CS, envoyée par l'ennemi contre le bâtiment. Et votre unité ne dispose pas de masques à gaz en nombre suffisant.

Résigné à suivre le mouvement général de retraite, vous parvenez bientôt à l'extérieur, emplissant vos poumons d'air frais.

Allez au **328**.

166

Vous pressez le pas, effleurant le mur de votre main gauche. Une étoffe qui recouvre votre nez et votre bouche retarde à peine l'inexorable sentiment d'étouffement qui vous étreint.

Allez-vous vous mettre à courir (**330**) ou conserver votre calme (**16**) ?

167

Vous plongez dans la végétation qui borde la route. C'est une étendue de fougères épaisses et de buis qui vous protège cette fois des regards extérieurs. Terrorisée par le coup de feu, la famille a cessé de vous insulter, et s'en tient à prier, face contre terre. De votre côté, vous rampez au ras du sol aussi vite que possible. Vous ne cessez pas votre mouvement avant qu'une masse imposante se dresse entre vous et la position présumée de l'ennemi.

Dès lors, vous vous redressez, vos membres encore ankylosés, puis brossez votre chemise du plat de la main, afin d'enlever les débris de feuilles et de branchages qui sont restés accrochés à vous. Vous vous remettez ensuite en route, comme si de rien n'était.

Rendez-vous au **283**.

Vous plongez sur la grenade fraîchement dégoupillée, dans un magnifique élan d'abnégation et de sacrifice suprême, tandis que vos camarades ont commencé à fuir, ne vous adressant pas même un regard.



Vous fermez les yeux.

Les secondes passent et vous avez l'impression que votre corps se dématérialise et que votre âme se prépare à s'extraire de son enveloppe de chair.

. Vous êtes dans un état second, et n'avez plus conscience du temps qui s'est écoulé lorsque vos deux compagnons vous interpellent et vous réveillent de votre torpeur. Les deux soldats, n'ayant pas entendu le bruit de la déflagration, et inquiets de votre absence, ont fait demi-tour. Ils sont tout heureux de vous retrouver en vie. Vous les alertez du danger, mais ils vous rétorquent qu'une minute s'est écoulée. L'engin de mort n'a exceptionnellement pas fonctionné, ce qui fait de vous un miraculé !

Pendant ce temps, les Américains ne vous laissent aucun répit. C'est maintenant un tank M-48 qui intervient, dont le bruit crescendo du moteur laisse présager qu'il se rapproche.

Rejoignez le **293**.

169

Vous progressez dorénavant en rasant les murs, tout en prenant bien soin de ne pas produire le moindre bruit qui pourrait trahir votre position. Vous gardez également à l'esprit que les Sud-Vietnamiens ont pu poster des guetteurs à chaque coin de rue.

Allez au **82**.

Vous frappez le premier, d'un violent direct dans le menton. Piqué au vif, l'Australien réplique instantanément d'un large crochet qui ébranle tout votre corps. Vous reculez, esquivez, frappez, encaissez. Vous peinez à faire jeu égal avec votre antagoniste. Il est mu par une vivacité et une force redoutable en dépit de son âge avancé. Sa taille vous domine d'une tête, et son poids vous dépasse d'une trentaine de kilos. Comme poussé par un bulldozer, vous êtes forcé de reculer.

Allez au **236**.

171

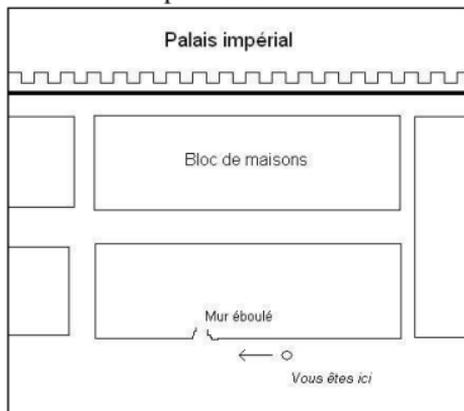
L'homme commande une unité qui va visiblement partir au combat. Vous jugez bon de participer à l'effort de guerre du mieux que vous pouvez, et lui donnez l'un de vos précieux projectiles. Décrémentez le de votre feuille d'aventure. L'officier vous remercie chaleureusement mais brièvement. Vous tentez alors de le retenir quelque peu pour lui soutirer des informations sur la présence de Minh Tuan, mais votre interlocuteur vous regarde à peine lorsqu'il vous dit qu'il ne connaît pas ce personnage...

En désespoir de cause, vous sollicitez un deuxième entretien avec votre donneur d'ordre : le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan.

Rendez-vous au **309**.

172

Vous temporez, réprimant un picotement à la gorge lié à une toux contractée pendant ces jours pluvieux. En effet, le moindre bruit de trop peut trahir votre emplacement.



La silhouette du palais impérial est maintenant à deux blocs de maison. Pour y parvenir, vous longez la murette d'un jardin dont les briques ont été blanchies à la chaux. Celle-ci est perpendiculaire à la direction dudit palais. Tout-à-coup, sur votre droite, vous reconnaissez les stigmates d'une déflagration dans le mur, qui a provoqué une brèche.

Vous pouvez vous y engager pour couper votre itinéraire (**37**), ou continuer votre route (**207**).

L'odeur âcre du camphre vous irrite les muqueuses. C'est un produit que vos compagnons de lutte utilisent pour ses propriétés antiseptiques et légèrement anesthésiques. Ici, la plupart des hommes gisant ne sont pas en danger de mort mais leur état de fatigue est tel qu'ils n'ont plus la force de lever les yeux vers vous.

Allez-vous apostropher un infirmier pour qu'il vous examine (44) ou continuer votre tour (17) ?

En suivant la rue Le Thanh Ton, vous avez choisi l'itinéraire le plus direct pour atteindre le bâtiment de la police, situé dans la portion méridionale de la ville. Vous arrivez bientôt à l'embranchement avec l'autoroute 1. Vous continuez vers le Sud, longeant cette dernière, ce qui vous donne l'occasion de croiser des carcasses calcinées de tanks Sud-vietnamiens, ainsi que quelques sentinelles alliées. Mais il vous semble évident que celles-ci ne seront pas assez nombreuses pour stopper les convois américains qui ne sauraient tarder.

D'ailleurs, quelques instants plus tard, un cortège de véhicules divers apparaît à l'horizon. A son approche, vous sautez dans un fossé buissonneux. Vous reconnaissez le bruit infernal de chars lourds, suivis de camions chargés de soldats. Ils viennent sans doute renforcer la première colonne US, qui doit piétiner à l'intérieur de la ville.

Mais pourquoi donc les forces supérieures en nombre du 4^{ème} Régiment du Lieutenant-Colonel Nguyen Van ne sont pas consacrées à couper cette artère vitale qu'est l'autoroute 1, au lieu de se disperser et se fortifier au centre de Hué ? Vous pestez contre la stratégie hasardeuse employée par votre haut-commandement.

Il faut maintenant vous hâter, avant que ces satanés Américains reprennent le contrôle total de l'axe de communication.

Enfin, vous débouchez sur un bâtiment imposant, gardé par une demi-douzaine de camarades en armes. Après le salut militaire de rigueur, ils vous laissent pénétrer dans les lieux.

Allez-vous prendre le couloir qui mène aux cellules utilisées pour les détentions provisoires (126) ou l'escalier qui conduit au bureau du responsable de la police (59) ?

Tout se joue très vite. Un cri de l'Américain lui suffit pour signaler votre présence à ses compatriotes. Un bruit de rafales surpuissantes brise le silence, un staccato régulier et terrifiant, comme une machine à coudre géante. Toute la carcasse de voiture tressaute, transpercée de toutes parts. Le bitume à la ronde, couvert d'impacts, se transforme en paysage lunaire.

Une balle qui ricoche vous atteint en plein visage. Votre aventure se termine tragiquement.

176

En trotinant, vous accédez rapidement à l'entrée du bâtiment principal du palais impérial, abritant la salle du trône. Faisant le pied de grue à l'entrée, un officier vous contemple, alors que vous vous apprêtez à entrer dans les lieux. " Il n'y a plus personne là-dedans " vous dit-il en devinant vos intentions. " Tous les soldats ont été sommés de se joindre aux combats de la partie Sud ".

Allez-vous écouter ce conseil et chercher votre homme parmi la foule de gens courant dans tous les sens (209) ou ne pas en tenir compte et suivre votre intention première (332) ?

177

Vous prenez finalement congé de votre hôte sans tarder, car le temps ne joue pas en votre faveur. En effet, vous pensez intérieurement que plus le sort de la bataille se scelle, plus votre cible sera difficile à atteindre.

Une dernière poignée de main chaleureuse, et vous voici à nouveau dans le froid des rues de Hué.

Suivez le **405**.

178

Les nouveaux arrivants sont accueillis avec moult étreintes et éclats de voix. La section est composée de partisans locaux qui effectuent des rafles parmi les caciques de la ville, hostiles au FNL (*cf lexique*).

Vous invitez le responsable de ce groupe à discuter, autour d'un guéridon. Après vous être assuré qu'il s'était remis de ses émotions, vous entrez dans le vif du sujet : " Avez-vous des informations sur Doan Cong Lap ? ".

Il voit parfaitement de qui vous parlez, mais n'a aucune information à son sujet, étant donné que l'individu n'est pas sur la liste de ses cibles.

Toutefois, il fait venir à lui deux de ses agents-doubles travaillant pour la police de Hué. L'un d'eux a vu votre homme ! Cela s'est passé la veille de l'attaque, l'après-midi du 30 Janvier. Le responsable de la police était entouré

de plusieurs hommes, dans la rue Luong Ham. Songeur, vous demandez à votre homme providentiel s'il n'aurait pas vu entrer le responsable quelque part. Malheureusement, sa réponse est négative.

Après plusieurs minutes de conversation, vous n'obtenez rien de plus. Vous remerciez votre interlocuteur et son responsable, puis prenez congé d'eux.

Vous intégrez un poste de combat et guettez le retour éventuel des Américains.

Allez au **219**.

179

Quel paysage idyllique ! Quel contraste avec le décor de désolation dans lequel vous vivez depuis maintenant deux semaines ! Dans l'aube blafarde, vous ne vous lassez pas de contempler la partie Nord du palais impérial entouré de sa forêt majestueuse. Le lac artificiel précédant la cour extérieure du bâtiment principal étincelle de mille feux, malgré la lumière pâle du ciel.

Pendant, au delà du mur d'enceinte qui entoure le complexe, des échos de déflagration vous rappellent à l'ordre. Vous vous rapprochez d'un groupe d'hommes assis dans l'herbe qui manipulent une radio tactique. Les nouvelles affluent : les Américains attaquent par le Sud. Ils sont repoussés mais mettent à rude épreuve les défenses NVA.

Un jet survole le champ de bataille et des réservoirs de gaz CS éclatent aux abords de la partie Sud du palais impérial. Aussitôt après, les échos d'une fusillade nourrie montent en crescendo. A priori, les Américains ont reçu l'ordre d'épargner au palais impérial leurs munitions lourdes (artillerie, bombes à fragmentation, ...). Mais, devant le risque d'un projectile perdu ou mal placé, vous songez à vous mettre à l'abri. Vous suivez deux hommes transportant un blessé sur une planche faisant office de civière improvisée, et pénétrez dans un solide bâtiment. Il règne à l'intérieur une activité débordante, et toutes sortes d'odeurs vous prennent à la gorge : des émanations fortes d'alcool, d'éther, mêlées à des émanations nauséabondes de déjections, vomis ou pourritures diverses.

Vous êtes dans un dispensaire qui tient également lieu de bloc opératoire. Le décor est spartiate, mais le matériel utilisé est tout à fait moderne et adéquat.

Le sol est souillé de multiples éclaboussures d'hémoglobine rouge vif, qui recouvrent elles-mêmes des plaques de sang sombre qui ont séché. Une table supporte un amalgame de pansements usagés. Une autre rassemble pêle-mêle du plâtre, prêt à être posé, ainsi que des stérilisateurs, du sérum anti-tétanique et de la pénicilline pour réduire les infections. Un container plein de glace sous la table contient des poches de sang frais.

Les hurlements causés par des blessures vives ont ici laissé place à d'incessants gémissements plaintifs et monocordes. Le tri dont semblent avoir fait l'objet les blessés vous apparaît clairement : à gauche, les blessés sérieux

(83), à droite, les soldats moins touchés, ou ceux qui se remettent de leurs plaies (173).

Vous vous rapprochez de l'une des deux sections. Faites votre choix et rendez-vous au numéro proposé ci-dessus.

180

Dans le vacarme des coups de feu, les blessés pansent leurs plaies. Cette situation tendue se prolonge jusqu'en début de soirée.

Vous buvez une gorgée d'eau, au goulot d'une gourde empruntée à un compatriote, avant de vous apprêter à regagner les remparts, lorsque les tirs s'intensifient. Comme pour attendre la fin d'une averse, vous restez à l'intérieur de l'imposante muraille. Puis, survient l'accalmie. Les tirs ennemis se sont subitement arrêtés. Étrange. Vous sortez la tête de la porte arrière. Un grondement aérien se fait entendre. Vous hurlez à vos congénères restés à l'intérieur : " Bombardement ! ". Vous vous jetez à plat-ventre dans ce qui tient lieu de vestibule.

Comme prévu un déluge d'explosions résonne à l'extérieur. Mais ce n'est pas le bruit sec d'une bombe à fragmentation, ni celui du napalm, semblable à une gigantesque allumette qui craque ; Le son est plus feutré. L'avion passe à votre verticale et s'éloigne. Vous sortez à nouveau la tête de votre tanière, pour constater qu'un vaste nuage gris s'est formé au niveau du sol, et flotte vers vous : l'appareil a largué des réservoirs de gaz CS !

Vous pouvez rester près de la porte de sortie, en espérant que ce brouillard artificiel se diffuse dans une autre direction (295), ou vous réfugier plus à l'intérieur de la maison (30).

181

Vous traversez d'une traite l'étendue herbeuse. Mais, tout de suite après, vous êtes arrêté dans votre élan par une palissade en croisillons d'un mètre cinquante de hauteur. Vous l'escaladez au plus vite, et atterrissez face à une large voie publique.

Contrairement à la partie Sud (la ville nouvelle) la citadelle est constituée de demeures anciennes contiguës les unes aux autres. Quelques avenues bordées de plusieurs rangées d'arbres côtoient les venelles étroites perpendiculaires. Hélas les combats et leur déluge d'explosions aveugles sont passés par là, et l'avenue que vous longez est parsemée de troncs d'arbres amputés et de centaines de branches arrachées.

Soudain, sur votre droite, l'axe est coupé par une rue perpendiculaire qui mène droit au palais impérial. Anhéant, vous bifurquez, avant de souffler un peu dans un recoin sombre, à l'abri d'un auvent. Vous vous appuyez dos à un mur, les mains sur les genoux.

Une fois reposé, vous parcourez les derniers mètres qu'il vous reste à franchir, jusqu'au 2.

Replié sur vous-même, vous restez cramponné à votre précieux AK-47. " Slaaam ". **Le monde explose dans un gigantesque nuage.**



Votre corps se dématérialise un instant. Vos oreilles n'entendent plus rien. Lorsque vous reprenez conscience quelques secondes, c'est pour réaliser que votre corps a été projeté à une dizaine de mètres. Votre abri n'est plus qu'un amas fumant. Puis, vous rendez votre dernier soupir. Votre aventure vient de se terminer.

183

Sans prévenir, vous vous baissez, et avancez en canard parmi des plants de bananiers. Leurs larges feuilles constituent un écran parfait. Il règne alors un silence inquiétant. Votre sixième sens vous fait penser que vous êtes épié.

Vous pouvez vous rapprocher de la famille de réfugiés aperçue l'instant d'avant (428) ou rester tapi, immobile (133).

184

Vif comme l'éclair, vous bondissez. L'A-4 vient de faire feu de ses deux canons de 20 mm. Un bruit effrayant vient fracasser le ciment derrière vous et soulève des geysers de poussières. Vous ne vous arrêtez pas avant de pénétrer dans la porte Dong Ba – véritable tour dans le prolongement des remparts. Vous haletiez à l'entrée, écoutant le réacteur de votre agresseur s'éloigner. Vous êtes aux aguets, comme un animal traqué, mais, étrangement, l'avion ne poursuit pas son attaque. Un compatriote, lui aussi réfugié dans l'édifice, vous dévisage d'un air nonchalant. Devant vos interrogations, il vous donne la solution : " On est à l'intérieur d'un trésor de

l'architecture vietnamienne, les impérialistes américains ne peuvent pas détruire ça ".

La journée se déroule sans autre incident. La nuit est tout aussi paisible et vous profitez d'un sommeil réparateur.

Le 14 Février, une nouvelle journée commence. Allez au **392**.

185

A ce moment précis, c'est votre estomac qui prend les commandes de votre cerveau. Vous déclarez le plus naturellement du monde : " J'ai faim Monsieur ". Un sourire de compassion éclaire le visage de votre interlocuteur. Il est plus grand que vous. Il prend pour vous l'apparence d'un prince lorsqu'il vous répond : " Rentrez, je vous en prie, je peux vous aider ". Vous le suivez, comme hypnotisé.

Allez au **412**.

186

Vous visez d'abord le militaire, les deux autres vous paraissent des civils, et donc moins dangereux. Comprenant la menace, votre cible tente de se saisir de son arme de poing. Il n'en a pas le temps. Vous l'abattez de deux balles de Makarov. Lorsque votre regard porte sur l'individu de type caucasien, le personnage s'est comme métamorphosé. Sa bonhomie d'homme en pré-retraite s'est muée en une inquiétante assurance. D'un geste vif, il s'est doté d'une espèce de pistolet dont le chargeur est démesuré. Il fait feu avant vous. Son arme crache des rafales ! Vous êtes touché, et vous vous écroulez, après avoir perdu connaissance. Vous avez sombré dans les ténèbres et ne vous réveillerez jamais.

Votre aventure est terminée.

187

Vous marchez à reculons, gardant un oeil menaçant vers le trio d'Américains. Vous procédez ainsi jusqu'à ce que plusieurs dizaines de mètres vous séparent d'eux. Dès lors, vous décampez aussi vite que possible, dans la bonne direction. Votre course est accompagnée de cris de la part de vos ex-prisonniers. Ils hêlent à la rescousse leurs compagnons d'armes dans les environs. Mais il est trop tard. Le temps que les Marines aient pris conscience de la situation, vous êtes déjà loin.

A nouveau focalisé sur votre mission principale, vous vous rapprochez du palais impérial et abordez la dernière ligne droite. Attention toutefois, parce que les Américains ont posté des éclaireurs, perchés au sommet de maisons aux abords du palais.

Allez-vous passer par une étendue de bananiers (**245**) ou une venelle étroite (**67**) ?

Vous pénétrez dans ce qui s'apparente à une petite salle de classe. L'endroit est vide et austère. Des dessins au trait grossier, cloués au mur, témoignent du jeune âge des élèves. La salle n'a aucune autre issue que l'entrée que vous venez de franchir. Vous déposez le corps de votre camarade souffrant sur un bureau. Vous évaluez ses blessures, pensant pouvoir panser les plaies les plus profondes. Il saigne assez peu et la plupart de ses lésions semblent être internes.

Vous êtes interrompu dans vos pensées par des explosions toute proches. Ce sont des grenades. Puis des rafales de M-16. Vous avez laissé entre-ouverte la porte de la salle et percevez des bruits de pas feutrés se rapprochant. Vos poils se hérissent lorsque vous entendez un chuchotement en américain.

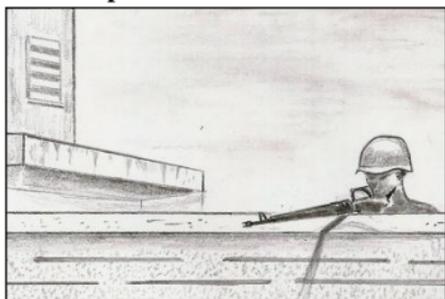
Vous avez le choix entre :

- Cacher le corps de votre compagnon sous le bureau, et vous avec (294).
- Vous préparer à l'affrontement (41).

189

Le canal Thuy Quan est sur votre droite. Vous êtes trempé par la pluie, mais ceci n'altère pas le rythme de vos pas.

Un dernier bloc de maisons vous sépare des remparts de la citadelle et de la porte Huu. Mais vous n'avez pas pris le chemin le plus direct et vous vous êtes laissé embarquer dans une venelle sombre. Sentant le danger, vous contrôlez tous vos muscles, vos moindres gestes, prêt à parer toute éventualité. Au-dessus de vous, du côté de la chaussée d'en face, un mouvement attire votre attention. **Un homme est embusqué au sommet d'un toit plat.**



Il vous a vu en même temps que vous. Vous vous projetez alors contre le mur de votre côté, protégé de son regard par une série d'auvents dépliés.

Allez-vous lui expédier une grenade (s'il vous en reste une) (14) ?

Allez-vous chercher à ouvrir le feu (s'il vous reste des munitions) (69) ?

Si vous n'avez plus les moyens d'attaquer, ou si préférez tenter de vous volatiliser sans bruit, dirigez-vous vers le 300.

190

Des explosions jalonnent votre parcours. Mais ces dernières n'empêchent pas l'ensemble des attaquants de franchir l'entrée donnant sur la cour intérieure.

Là, un deuxième obstacle vous attend.

Affrontez-le au **208**.

191

Votre mouvement ample n'a pas été des plus discrets. Dans l'instant qui suit, votre lucarne est l'objet d'un acharnement particulier de la part des M-60 ennemies. La trajectoire tendue d'une grenade projetée par un M-79 termine sa course dans votre pièce. Elle explose immédiatement. Vous jouez de malchance, parce qu'un éclat vous atteint à la gorge. Vous mourez dans un gargouillement étouffé.

Paix à votre âme.

192

Vous pénétrez dans un endroit spacieux, occupé par une large table ovale, derrière laquelle trône un officier NVA, appartenant au 804^{ème} Bataillon du 4^{ème} Régiment NVA. Profitant d'un moment de répit, vous lui précisez la teneur de votre mission, et l'importance capitale dont elle revêt. Malheureusement, l'officier vous explique que ses collaborateurs et lui ne disposent d'aucune information qui puisse faire avancer votre quête.

A l'extérieur, la situation reste très confuse, et vos compagnons essuient maintenant des tirs nourris depuis les ailes Nord-Est et Nord-Ouest.

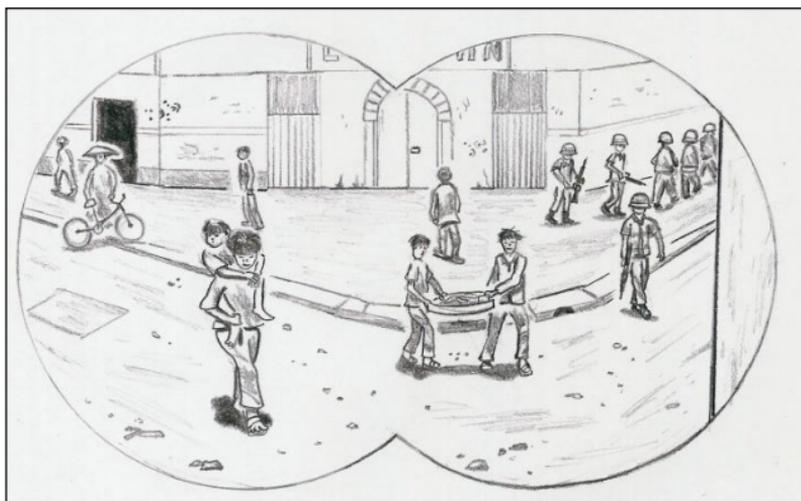
Continuez au **68**.

193

Vous montez lentement le canon de votre AK-47 jusqu'alors porté en bandoulière, afin de ne pas éveiller les soupçons de vos ennemis héréditaires. Dès que vous en avez la possibilité, vous appuyez la crosse contre votre hanche et tirez en rafales droit devant (rayez 10 munitions de votre feuille d'aventure). Les flashes de votre Kalachnikov tranchent avec la noirceur de la nuit. " *Shiiiiit !* " : un cri américain se perd dans l'obscurité. Vous ne savez pas si vous avez fait mouche mais vous vous repliez en fonçant tête baissée, sans vous poser davantage de questions, et sans qu'aucun tir ennemi ne vous prenne pour cible.

Prolongez votre effort jusqu'au **181**.

Pratiquement dans l'instant qui suit, vos jumelles qui ont dévié ont aperçu un groupe de militaires, sur le point de disparaître derrière un immeuble.



Vous signalez la scène à Xûan (282) ou n'en tenez pas compte (388) ?

195

Vous entrez précipitamment dans une salle aux murs nus. Une grenade vient d'exploser, dans la pièce mitoyenne, juste derrière vous. D'autres partisans sont rassemblés dans cette nouvelle salle que vous découvrez. Ils sont en ébullition et courent dans toutes les directions.

Vous pouvez rester dans le bâtiment (322) ou tenter de fuir par une porte dérobée, à l'arrière (73).

196

Par des gestes maintenant rodés, vos congénères se rapprochent des créneaux. Ils sont accroupis, puis se détendent comme des ressorts, jaugent l'ennemi et lui expédient leurs grenades. Le vacarme des explosions en contrebas est terrifiant.

Vous vous saisissez d'une de vos grenades chinoises, la dégoupillez, et imitez vos compagnons. Vous n'avez qu'une seconde pour discerner la position des fantassins Sud-vietnamiens. Vous ne voyez rien à part des nappes de brouillard grisâtre. Un mouvement attire votre attention derrière une rangée d'arbres. Vous ne pouvez plus attendre et lancez approximativement votre engin dans cette direction. Vous vous baissez

aussitôt après, sans pouvoir constater les effets de votre arme (n'oubliez pas d'actualiser votre équipement).

Des soldats NVA prennent votre place et envoient tour à tour leurs propres grenades. Devant une telle averse mortelle, l'ennemi semble reculer dans les cris et la confusion.

Allez au **221**.

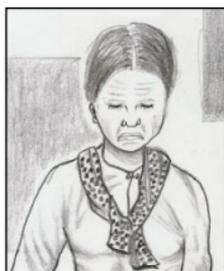
197

Poussé par l'euphorie de votre réussite, vous dévoilez votre identité à votre compagnon de lutte. Il en reste coi. Vous concluez : " Peux-tu m'aider ? ". Malheureusement, il n'a pas la possibilité de vous accompagner car il doit lui-même converger vers un point de rendez-vous secret, et rendre compte. Il a toutefois quelque chose pour vous : un pistolet Makarov soigneusement caché sous un lit, au cas où. Il est chargé. " Tu en auras plus besoin que moi ", ajoute t'il.

Cachez le précieux objet dans un revers de votre pantalon, et inscrivez {"Makarov : 40"} sur votre feuille d'aventure.

Vite, il ne faut pas perdre davantage de temps. Dirigez-vous vers le **390**.

198



« Parlez-moi de ce Colonel » lancez-vous d'un ton sec, comme pour réveiller votre interlocutrice.

« Je ne sais pas. Je ne le voyais pas beaucoup. Il logeait dans un ancien hôtel de trois étages, dans le coin Ouest de l'enceinte ». **Puis, la femme dodeline de la tête.**

Vous n'en tirerez pas plus d'informations cette fois.

Vous pourrez retenter votre chance au **54**.

Vous vous cachez instinctivement derrière la haie de buis située entre la route et la rivière des parfums. Votre geste déclenche la fureur du blindé de l'autre côté de la rive, ses deux canons agissant comme une mitrailleuse géante. Une balle surdimensionnée (en réalité un obus de calibre 40 mm) fuse vers vous toutes les secondes : " Boum... boum... boum ". Les projectiles déchiquètent tout sur leur passage, pulvérisant Le mur derrière vous en éclats de ciment et nuages de poussière. Un craquement devant la haie vous assourdit et fait s'élever un geyser de terre. Un autre obus heurte la haie de plein fouet et crée une trouée impressionnante.

Si seulement vous pouviez vous faire aussi petit qu'une fourmi, pour éviter tous ces débris de toutes sortes qui virevoltent au-dessus de vous. L'un d'entre eux, un fragment de pancarte, vous heurte d'ailleurs le dos et vous provoque un bel hématome. Cependant, lorsque le tir s'arrête, vous êtes heureux de vous en tirer à si bon compte, encore tétanisé de terreur, dans la position du fœtus.

Vous surmontez votre peur pour entamer un déplacement discret.

Allez-vous suivre la direction du Nord (227) ou de l'Est (409) ?

Ne vous trompez pas car le danger qui pèse sur vous est mortel !

200

Vous passez en coup de vent le long des différentes ouvertures, de telle sorte qu'aucun sniper ennemi n'ait le temps de vous ajuster. Vos compagnons sont heureux de vous accueillir dans la pièce voisine, située plus à l'intérieur du bâtiment, et dont les murs ont été épargnés par la rudesse des combats.

Remis de vos émotions, vous vous guidez tous trois au son des conversations animées d'autres camarades, dans une nouvelle salle de classe, donnant sur l'extérieur, toujours au rez-de-chaussée. L'endroit est solidement tenu par deux nids de mitrailleuses, ainsi que plusieurs servants de RPG qui pilonnent les positions américaines.

Vous vous joignez à eux. Le jeune Lieutenant NVA qui dirige les hommes est trop surchargé pour répondre à vos questions, et il y a de fortes chances qu'il n'ait aucune information vous permettant de mener à bien votre mission.

Allez au 68.

201

Vous vous insérez dans une file de soldats dont certains transportent des blessés sur des civières. Vous vous fiez entièrement à eux, emboîtant leurs pas sans connaître leur destination. Un souffle d'air vivifiant vous signifie que la sortie est proche. En effet, d'ici peu, une porte à double battants, grande ouverte, vous invite vers l'extérieur.

Courez au **328**.

202

Vous pensez à juste titre que des armes légères ne peuvent pas être décisives contre les LCU. Tout juste parviendrez-vous à atteindre un marin imprudent. En conséquence, vous préférez économiser vos munitions pour plus tard.

Rendez-vous au **310**.

203

Habitué à refouler vos sentiments, vous vous séparez à contrecœur de votre nouvelle amie. Elle semble partager avec vous ce vague à l'âme. Mais quel est la véritable raison de son amertume ?

Si le mot {"conversation"} est sur votre feuille d'aventure, allez au **156**.

Si ce n'est pas le cas, rejoignez le **395**.

204

Les commandants de Compagnie comprennent très vite que la situation dégénère. L'effet de surprise ne joue plus et l'ennemi opiniâtre campe sur des positions très bien fortifiées. Il aurait fallu plus d'hommes, ou bien des blindés.

En désespoir de cause, la retraite est ordonnée, avant que vos troupes ne soient décimées. Vous quittez donc un lieu ébréché, partiellement en flammes, qui a fléchi mais qui n'a pas rompu devant vos attaques. C'est le premier faux pas de l'invasion communiste de Hué, qui s'était pourtant si bien déroulée jusqu'à présent...

De retour de l'autre côté du mur d'enceinte, les mauvaises nouvelles ne s'arrêtent pas là... La radio d'un opérateur vous apprend un fâcheux événement : La route vers le quartier général de la police, à l'extrême Sud, a été coupée par un flux de renfort ennemi. Vous devez donc renoncer à atteindre cette portion de la ville. La mort dans l'âme, vous prenez congé de vos camarades de lutte, en repensant à tous ceux qui sont tombés pour rien lors de l'assaut du bâtiment du MACV. Vous n'avez pas d'autre choix que de reprendre votre enquête en vous dirigeant vers le centre-ville, à l'Ouest. Au fur et à mesure de votre progression, une chose vous frappe : la ville a perdu

toute vie ! Aucune automobile en vue, probablement rebutée par le danger des combats. De plus, les feux de circulation ont cessé de fonctionner.

Sur le chemin, vous croisez quelques réfugiés civils, mais surtout des NVA en uniforme kaki. Vous cherchez à glaner des informations sur Doan Cong Lap mais les soldats alliés ne vous apprennent qu'une chose : ils sont à la recherche de plusieurs Américains du département d'Etat, employés à titre de conseillers à la mairie de Hué. Le chef de la police ne fait pas partie de leur champ d'action.

Allez au **124**.

205

Mettre un homme hors de combat à mains nues est l'une de vos multiples compétences. Fixant le plafond, vous vous rapprochez de votre cible nonchalamment. Puis, sans prévenir, vous jaillissez sur lui et lui assénez plusieurs coups de poing. Le dernier, donné sur la nuque, le fait basculer en avant. Il ne se réveillera pas de sitôt.

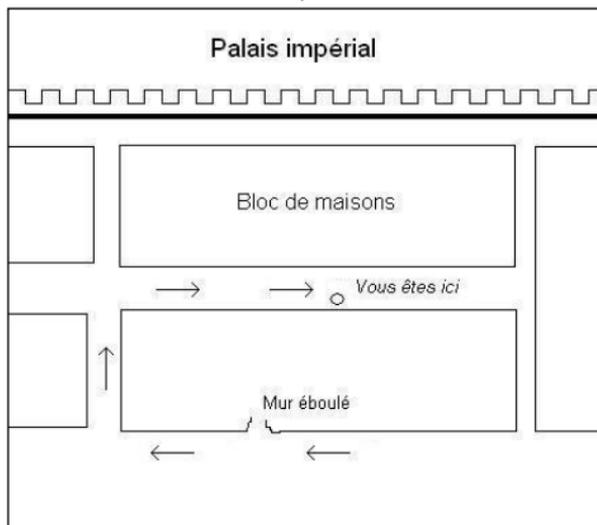
Pas un bruit dans le magasin... En outre, comme personne à l'extérieur n'a aperçu votre pugilat, les lieux sont à vous. Mais la tension est toujours palpable car vous devez désormais vous débarrasser du corps. Vous poussez ce dernier sans ménagement, dans une pièce adjacente, séparée par un rideau, après vous être assuré qu'elle était aussi vide que la devanture. Cette arrière-boutique donne sur une autre porte, dont la vitre vous indique qu'elle conduit à une rue parallèle. Vous retournez précipitamment à la boutique principale et commencez une fouille méticuleuse des lieux. Celle-ci met à jour une découverte intéressante : une trappe derrière le comptoir.

Vous pouvez vous y engouffrer prudemment (**137**) ou rester à la place du vendeur, sur vos gardes (**34**).

206

Vous vous redressez fièrement et adressez plusieurs rafales à vos pires ennemis. Sans prévenir, une balle vous percute le front. L'arrière de votre tête est pulvérisé. Vous n'avez pas souffert.

Vous continuez à longer la paroi, protégé par l'obscurité de la nuit. En suivant ainsi le bloc de maisons, vous effectuez en fait deux coudes à 90°.



Le palais impérial se retrouve donc logiquement de l'autre côté de la rue. Allez-vous traverser la voie publique (323), ou continuer à longer le mur (232) ?

208

Il s'agit d'un bunker, et il est diablement actif. Au moins deux canons de mitrailleuse arrosent le secteur de leurs balles destructrices. Le seul point faible de cet édifice surprotégé est un fin interstice, qui permet également aux Américains d'observer leurs vis-à-vis. Vous êtes face à un grand danger, et vous vous devez de réagir.

Vous pouvez adresser à vos ennemis une rafale bien ajustée (78).

Toujours dans le même but, vous avez la possibilité de monter au préalable sur une pile de tôle ondulée (345). Celle-ci vous donnerait un meilleur angle de vue.

Vous pouvez également vous diriger vers vos compagnons les plus proches, dont un, étendu à terre, semble en difficultés (134).

Il n'est pas aisé de reconnaître un individu dont vous n'avez qu'une description sommaire, a fortiori dans le tumulte qui règne actuellement dans l'enceinte du palais. Votre homme est un civil ; donc sa tenue devrait se détacher de vos congénères soldats, mais vous ne voyez rien à l'horizon qui pourrait lui correspondre.

Par défaut, vous interceptez des officiers pressés, conduisant leurs fantassins au combat. Les deux tiers ne connaissent pas Minh Tuan, et le tiers restant ignore où il se trouve. Après une heure d'affrontements, vous avez visiblement perdu la trace de votre homme.

Retournez au point de départ de vos recherches : le centre d'informations tactiques (22).

210

Les Américains semblent cette fois mettre les bouchées doubles pour neutraliser l'obstacle Dong Ba. Rebuté par une pluie de balles qui s'abat sur l'édifice, vous courez de toutes vos forces pour sortir de la tour et vous retrouver au niveau des remparts.

A 8h00, les affrontements autour de la porte Dong Ba sont à leur zénith. Les nombreuses ruelles étroites répercutent des échos qui empêchent de savoir d'où viennent les coups de feu. Les multiples ricochets des balles sont aussi redoutables que les coups directs et les éclats de ciment résultant des impacts sont aussi dangereux que les balles elles-mêmes.

En milieu de matinée, sous les coups de butoir de roquettes B-40, les Américains lâchent prise, non sans avoir installé de solides positions défensives autour de la porte Dong Ba. A partir de là, ils vont pouvoir couvrir leurs assauts à l'aide de leurs mortiers.

L'ensemble de la situation environnante ne vous invite pas à rester et vous changez de position en rejoignant le **392**, tandis que la pluie battante s'est transformée en un crachin froid.

211

D'une impulsion brutale, vous prenez vos jambes à votre cou. Une dizaine de mètres vous sépare du premier coin de rue. Mais ce n'est pas assez proche pour que vous vous en sortiez indemne. Vos gardiens alertés par votre mouvement ont eu le temps de se retourner et d'ouvrir rageusement le feu sur vous. Vous basculez cul par-dessus tête. Vous ne pouvez plus vous relever, ce qui vous fait penser que vous avez été sérieusement touché... Puis vous perdez connaissance.

Votre aventure vient de prendre fin.

Pourquoi ne pas y avoir songé plus tôt ? Vous vous empressiez de sortir le précieux masque à gaz de votre sac, et l'appliquez sur votre visage. Le soulagement est incommensurable. Vous vous figez quelques instants, le temps de mesurer le bonheur qu'est le vôtre. Votre vision devient claire. Vous êtes étonné de pouvoir ouvrir les yeux librement sans avoir à pleurer toutes les larmes de votre corps. Ainsi protégé, vous récupérez peu à peu votre énergie. En faisant de grands moulinets avec vos bras, vous discernez nettement la fenêtre ouverte qui avait attiré votre attention l'instant d'avant. Vous vous en approchez pour découvrir que l'armature a été brisée par des compagnons qui ont dû s'échapper par là auparavant. Vous suivez donc leur chemin, avec un peu de retard.

A l'extérieur, le nuage de gaz commence à se dissiper. Vous parcourez toutefois encore plusieurs centaines de mètres, avant de pouvoir ôter votre masque et faire le point : D'une part, la nuit ne va pas tarder à tomber. D'autre part, la ligne de défense amie commence à se disloquer au niveau des remparts, devant le déferlement des soldats Sud-vietnamiens. Donc il faut vous diriger vers le seul point fort encore aux mains des NVA : le palais impérial.

Vous arpentez une allée bordée d'arbres et de maisons cossues dont les murs ont été peints à la chaux.

Allez au **395**.

213

Après avoir ajusté votre précieux masque à gaz, vous vous enfoncez dans ce monde fait de brume. Vous ne voyez pas à trois mètres. Vous faites plusieurs cercles avant de reconnaître un grand tamarinier qui avait attiré votre attention. A partir de là, vous retrouvez les lieux qui abritent la grande salle du trône. Vous vous y engouffrez sans plus attendre. Plus vous cheminez le long d'un long couloir, plus le gaz se fait diffus. Vous débouchez enfin sur une vaste salle, au centre du bâtiment, dont le plafond vertigineux est soutenu par de nombreuses colonnes sculptées. Un petit homme apeuré est assis au fond de la pièce. Vous vous approchez de lui, tout en ôtant votre masque. Vous distinguez alors ses yeux rougis, résultant du gaz présent en petite quantité.

Allez au **11**.

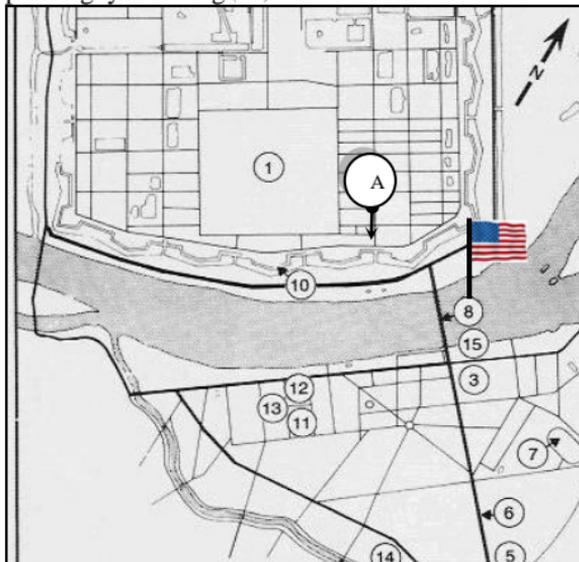
Vous adressez plusieurs longues rafales à vos ennemis. Mais vous avez affaire à forte partie. Les Marines pugnaces sont camouflés derrière des arbres ou des buissons qui bordent l'allée centrale.

Vous consommez 10 munitions à tenter de faire reculer un binôme ennemi armé d'un M-60 (actualisez votre feuille d'aventure).

Rendez-vous au **369**.

215

Vous quittez le mur d'enceinte du palais impérial, puis passez par la porte Thung Tu (*A) pour quitter la citadelle. Pour éviter que les Américains - qui pilonnent la rive Nord de la rivière des parfums depuis le côté Sud - vous prennent pour cible, vous vous joignez à un flot de réfugiés qui traverse le pont Nguyen Hoang (*8).



L'ouvrage enjambe le cours d'eau tumultueux qui sépare Hué d'Ouest en Est. Détruit par les nageurs de combat Viêt-Cong le 7 Février, il a été 'rafistolé' depuis et permet le passage de piétons en file indienne.

Or les Marines contrôlent assidûment les personnes qui le traversent, et vous avez beau vous être auparavant débarrassé de votre Kalachnikov et de votre insigne, il apparaît que vous êtes esseulé. Votre âge est par ailleurs à lui seul suspect. Un Américain aidé d'un interprète vous demande votre adresse ainsi que celle de votre famille. Vous répondez sans donner de détails, dans l'embarras.

Il n'en faut pas plus pour que vous soyez considéré comme un authentique suspect et mis à l'écart.

Vous avez tôt fait de croupir (temporairement ?) dans une cellule. Votre avenir est plus qu'incertain et votre aventure prend fin ici.

216

Vous grillez 10 cartouches (déduisez-les de votre équipement) à l'encontre de l'intrus. Il subit un mouvement de recul et vous le voyez disparaître dans un buisson épais. Votre action a été déterminante.

Allez-vous rester sur place à inspecter les alentours (**331**) ou changer de fenêtre (**35**) ?

217

Vous formulez votre demande en gardant votre aplomb. Mais vous n'avez pas de ligne à livrer sur vous !

D'une voix posée, vous déclarez le plus naturellement du monde : " Très bien, je venais vérifier que vous étiez bien ouvert, je vais revenir avec mon linge ". Votre vis-à-vis ne peut s'empêcher de vous adresser un regard suspicieux puis se reprend en arborant son habituel faciès de commerçant souriant.

- Vous pouvez donc sortir, conformément à vos propos. Dans ce cas, après avoir salué l'employé, vous retrouvez l'extérieur et scrutez l'entrée depuis la chaussée d'en face. Si le mot {"guet"} est inscrit sur votre feuille d'aventure, rejoignez le **31**, sinon le **87**.

- Mais vous pouvez également tenter d'éliminer votre adversaire par surprise, en usant de vos poings. Dans cette dernière hypothèse, si le mot {"guet"} orne votre feuille d'aventure, allez au **267**, sinon au **205**.

218

Il se gratte le crâne en signe de réflexion, avant de donner son verdict : " Non ". Il ne l'a pas vu dernièrement, et ne serait d'ailleurs pas certain de le reconnaître s'il l'avait en face de lui. Il l'a aperçu une fois il y a plusieurs mois... c'est tout.

Allez-vous alors évoquer le chef adjoint de la police (**122**) ou l'épouse de votre cible (**336**) ?

Vos compagnons de lutte ont eu le loisir de renforcer leurs positions barricadées et la fin de la journée est le théâtre d'affrontements à distance, entre batteries de mortier des deux belligérants. Elle est également émaillée de duels sans merci entre roquettes de RPG et de M-72. Mais les moments les plus intenses sont les affrontements de mitrailleuses lourdes : leur bruit de marteau-piqueur et la myriade de balles traçantes. De couleur verte pour les DShKM .51, et rouge pour les mitrailleuses de calibre .50 des tanks M-48. Si chacune de ces balles n'était pas un danger mortel, cette vision pourrait se confondre avec un époustouflant spectacle pyrotechnique.

Rendez-vous au **375**.

220

Vous utilisez 10 cartouches contre le mur suspect (à déduire de votre équipement), avant de reprendre votre paire de jumelles. Un nuage de poussière diffus flotte désormais près des buis sombres, mais rien ne vous permet de mesurer les effets réels de votre tir.

Vous restez encore quelques instants, au rez-de-chaussée.
Continuez au **68**.

221

La résistance NVA vacille, ploie, mais ne rompt pas. L'ennemi, émoussé, a dû battre en retraite.

La nuit tombe. Ce soir, vous vous êtes laissé entraîné par un groupe de jeunes combattants. Malgré leur jeune âge, ce sont des hommes endurcis par deux semaines de bataille ininterrompue. Ils vous emmènent dans une grande demeure à la base des remparts, protégée par une sentinelle NVA, mais à l'abri du regard de leurs officiers.

Vous vous retrouvez à l'intérieur de la maison avant d'avoir pu juger du bien fondé de cette démarche. Après tout, il fait nuit et vous êtes entouré par une dizaine de fantassins de votre camp : vous ne risquez pas grand chose. L'imposante demeure a été désertée par ses occupants d'origine.

De l'intérieur, la bâtisse a l'air aussi vaste que votre première impression le laissait supposer. Elle contient de nombreuses pièces. On s'y perdrait... Plusieurs bougies éclairent la pièce principale. L'eau de pluie reçue toute la journée finit de ruisseler des vêtements de chacun. Une fois au sec, les sourires commencent à poindre sur les visages qui vous entourent, et l'ambiance se détend. Vous comprenez mieux tout ce manège lorsqu'un des protagonistes sort une magnifique pipe à opium, morceau de bambou orné d'un dragon. Un autre sort l'opium brut, sous la forme d'une galette brune foncée. Il garnit l'instrument et l'allume, observé par ses camarades assis en cercle, en tailleur. Ces *bo doi* (fantassins) sont pour la plupart des paysans

originaires du Tonkin, se contentant de plaisirs simples. Une fois la pipe allumée, ils conversent sur des sujets légers et rigolent de bon cœur, tout en faisant tourner le bambou de main en main. Un tel exutoire est une aubaine pour tous ces jeunes gens soumis à une pression infernale et continue depuis maintenant plusieurs jours.

L'objet de toutes les attentions arrive à votre voisin. Il inhale de longues bouffées, et vous tend la pipe d'un air goguenard.

Allez-vous opiner du chef (60) ou refuser poliment (132) ?

222

Vous tentez de ranimer la flamme de votre interlocuteur, qui semble avoir perdu son entrain. Vous évoquez tour à tour Paris, puis la côte d'Azur, la mer méditerranée. Albert semble las. Sans conviction, il vous répond que la France est une région où il fait bon vivre, et il avoue avoir parfois le mal du pays.

Puis, son regard porte sur sa montre plaquée or. " L'heure tourne, il va bientôt falloir que je me mette au travail ". Vous vous préparez tous deux à mettre un terme à votre petit-déjeuner.

Rejoignez le 27.

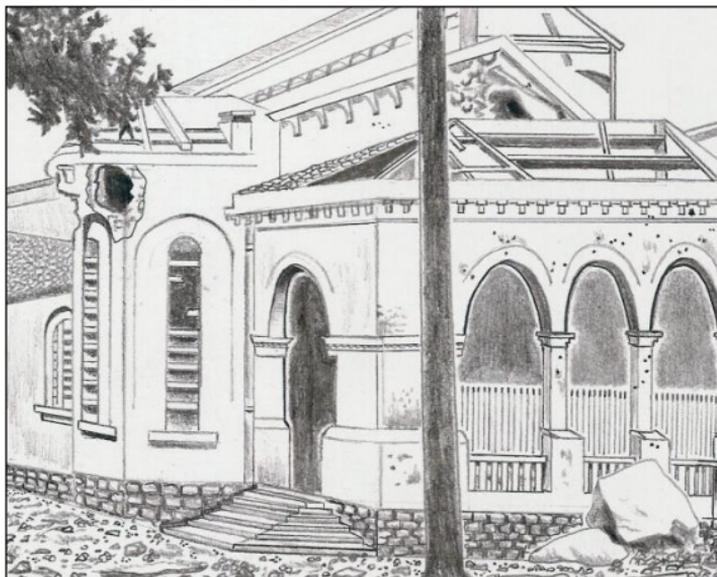
223

Vous prenez soin de contourner les combats les plus durs qui se déroulent au centre de la ville nouvelle. Vous faites une boucle par le Sud, avant de bifurquer vers l'Est.

La ville grouille de réfugiés.

Plus tard, vous reconnaissez L'Ecole catholique Jeanne d'Arc. C'est un majestueux établissement d'enseignement privé pour jeunes filles, constitué de quatre ailes aux murs massifs qui forment chacune un 'L'. Vu du ciel, c'est un rectangle avec une vaste cour intérieure.

Très tôt, les NVA ont fait de cet édifice un véritable bunker, avec des mitrailleuses installées à de nombreuses fenêtres. **Le premier jour de la bataille, le clocher de la chapelle - qui jouxte l'enceinte au Sud - s'est effondré dans la rue**, éventré sous l'effet d'un obus de M-48.



Hélas, lorsque vous parvenez dans le bâtiment par une entrée à l'Ouest, la situation s'est déjà quelque peu détériorée. L'aile Nord-Est du bâtiment est occupée par les Américains. Ces derniers tentent de prendre les autres ailes en traversant la cour.

Vos compagnons veillent et rejettent chacun des assauts des Marines en mitraillant depuis les multiples fenêtres du bâtiment. Pendant que vous conversez avec vos camarades, à la recherche d'informations sur Doan Cong Lap, les affrontements se résument à des échanges entre RPG et LAAW, depuis respectivement les lucarnes de l'aile Nord-Ouest, et Nord-Est. En effet, les Américains ont abandonné l'idée de traverser la cour d'école qui se situe au milieu.

Vous continuez votre visite des lieux, parfois dérangé par l'écho un peu trop proche d'une déflagration. Tout à coup, un sifflement effroyable, suivi d'un craquement dans une pièce voisine ! Un nuage de fumée épaisse ne tarde pas à envahir le couloir dans lequel vous vous trouvez. Des cris résonnent derrière une porte. Dans le même temps, un groupe important de soldats NVA emprunte un couloir perpendiculaire en trombe. Ce groupe est rejoint par les hommes avec qui vous parliez l'instant d'avant.

Allez-vous suivre le flot humain (155), aller à la rencontre de geignements qui se font entendre dans la pièce voisine après l'explosion (98), ou vous réfugier dans la première pièce venue (312) - séparée par une porte en bois sur votre gauche ?

Votre voisin récolte en retour plusieurs rafales qui lui passent au dessus. Il change aussitôt de position, suivi de près par un de ses semblables. Leur mouvement est rodé et très rapide, et vous peinez à les suivre. Oppressés par les quantités de gaz CS que vous inhalez, vos poumons sont sur le point d'éclater. Vous suffoquez.

Vous réalisez tout-à-coup que vous venez de perdre de vue l'ensemble de vos congénères. Autour de vous, tout n'est qu'ombres chinoises et détonations. Pris de panique, vous fuyez tête baissée vers le corridor qui s'enfonce plus en avant à l'intérieur du Trésor Public. Vous dépassez une série de portes, prenez un couloir perpendiculaire, puis un autre.

Peu à peu, l'air devient à nouveau salubre. Puis, une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, vous croisez par un heureux hasard un groupe de NVA retardataires.

Allez au **201**.

225

Par une lucarne qui donne sur la rue, vous distinguez le canon d'un M-48 qui s'élève doucement dans votre direction.

Vous ordonnez à tout le monde de se baisser (**406**) ou vous hurlez au groupe de fuir au plus vite (**334**) ?

226

Vous la saluez, et engagez la conversation de la façon la plus naturelle possible : " Que faites-vous, seule, par un temps pareil et dans un coin aussi dangereux ? ". Elle vous indique, d'une voix suave, qu'elle est venue dans la province de Thua Thien pour aider son père malade. Au fil de la conversation, vous avez remarqué qu'elle parle maintenant de la province en l'appelant la région de Tri-Thien-Hué. Vous fronchez les sourcils. Notez {"conversation"} sur votre feuille d'aventure. Elle prétend revenir de chez une amie avec des denrées alimentaires, en vous montrant un sac de toile, comme pour se justifier. Vous faites remarquer le caractère dangereux de sa démarche et elle abonde dans votre sens, d'un sourire enjôleur qui n'a pas quitté son visage depuis le début de votre discussion. Vous lui inspirez visiblement confiance.

Continuez au **46**.

N'y tenant plus, vous rampez à l'écart des explosions. Mais, compte tenu de l'emplacement de la haie, la direction du Nord vous fait traverser la rue. Peu à peu, vous entrez dans le champ de vision de l'autre bord. Après vous avoir identifié, malgré le crépuscule, le blindé M-42 reprend alors son tir meurtrier. Un obus explose juste derrière vous, et vous laboure le corps de son shrapnel.

Paix à votre âme. Vos péripéties au Sud-Vietnam viennent de prendre fin.

228

Les Américains ayant pris possession de l'entrée et de la cour arrière, il ne reste plus qu'une échappatoire : les toits. Vous avez en effet repéré plusieurs immeubles de même hauteur, mitoyens à votre bâtiment. Dans l'escalier, vous êtes suivi par une dizaine de soldats pressés qui ont eu la même idée que vous.

Filez au **147**.

229

Seuls quelques blessés ont la chance de reposer sur de véritables lits avec un matelas.



La plupart des hommes sont étendus à même le sol. La moitié n'a pas même une couverture. Devant ce pathétique spectacle, vous vous rendez utile en distribuant de l'eau à qui le demande.

Après avoir soulagé deux blessés, allez-vous continuer votre ronde (**173**) ou vous adresser à un infirmier pour s'enquérir de votre propre santé (**44**) ?

Votre sang ne fait qu'un tour. Il faut à tout prix vous sortir de cette souricière, et maintenant ! Votre adversaire est déjà en train d'attirer l'attention de ses congénères sur vous par ses hurlements.

Votre main se porte alors sur une de vos grenades. Vous l'envoyez tant bien que mal d'un mouvement en arc de cercle. Elle va rouler assez loin, mais pas assez près de votre adversaire. Votre explosif ne l'a probablement pas même blessé, mais il force l'Américain à se baisser et se protéger. Un léger nuage de poussière est par ailleurs salvateur.

Sans perdre une seconde, vous vous élancez pour parcourir la dernière quinzaine de mètres qui vous sépare de vos deux compagnons, suivi par plusieurs balles américaines qui ricochent autour de vous. Toutefois, dans la confusion, aucune d'entre elles ne vous atteint. A bout de souffle, vous vous engouffrez dans un local en béton où vous accueillent avec soulagement les deux soldats NVA qui vous accompagnaient l'instant d'avant.

La grenade - que vous devez déduire de votre équipement - n'aura pas été vaine : elle vous a sauvé la vie.

Allez au **152**.

231

Nous sommes le 5 Février 1968. Vous cheminez à travers les rues quasiment désertes qui mènent au centre administratif de la Province de Thua Thien. Vous n'avez pas à parcourir une longue distance et les seules personnes que vous apercevez sur votre itinéraire sont des soldats NVA toquant aux portes des maisons encore intactes, afin de demander de la nourriture aux habitants.

Le ciel est toujours aussi bas et uniformément gris. Dans une rue adjacente, une vision d'horreur vous glace le sang. Des cadavres noircis par le temps sont dévorés par des rats. Il s'en dégage une odeur fétide. Parmi les corps, vous reconnaissez la morphologie d'un enfant, à moitié enseveli par des décombres. Cette image repoussante renforce votre haine des Américains.

Le centre administratif est maintenant devant vous et **Les NVA en ont fait un véritable centre de commandement.**



Après avoir dépassé un drapeau du FNL qui trône en haut d'un mât au centre de la cour extérieure, vous pénétrez à l'intérieur. L'édifice grouille de monde. Vous signalez votre présence à un officier qui vous met immédiatement en relation avec un de ses congénères commandant une section d'élite. Cette dernière regroupe principalement des partisans issus de Sud-Vietnam.

Le responsable de cette section vous fait pénétrer dans une salle. Se vautrant dans de luxueux canapés, des hommes portant des uniformes de l'ARVN sommeillent. Leur rôle est de poser des pièges et effectuer des sabotages à la faveur de la nuit et en se faisant passer pour l'ennemi. Actuellement, ils récupèrent de leurs efforts passés.

On vous conduit à l'encoignure d'une autre pièce. Plusieurs espions et autres agents-doubles acquis à la cause communiste sont là. Deux sont particulièrement susceptibles de vous intéresser : un traître précédemment en place au sein de la mairie de Hué (394), et une femme, affectée aux tâches ménagères de l'enceinte du MACV (120).

Vous pouvez commencer l'interrogatoire tout de suite après que leur supérieur leur ait expliqué la teneur et l'importance de votre mission. Pour cela, utilisez les numéros cités ci-dessus.

Mais si vous préférez ne pas interroger les deux personnes, allez directement au 112.

Pour rappel (cf <début du récit>), le bâtiment du MACV regroupe la centaine de conseillers américains présents à Hué lors du début de l'offensive.

Vous continuez à vous fondre dans le paysage autant que faire se peut. Traverser la rue vous exposerait dangereusement. Donc vous préférez perdre plusieurs minutes à longer la paroi de ciment, car vous n'êtes pas particulièrement pressé par le temps. Vous finissez par tomber nez à nez avec une venelle transverse, beaucoup plus étroite que l'artère que vous suivez. En deux enjambées, vous passez de l'autre côté et prenez cette voie perpendiculaire qui vous mène droit au palais impérial.

Rejoignez le 2.

233

Le temps presse. Vous tentez de jouer 'carte sur table'. D'un ton assuré, vous annoncez que vous devez retrouver un homme du nom de Doan Cong Lap dont vous ne connaissez que l'adresse. Les sourcils du Français se froncent. Il suspecte une entreprise à la probité douteuse. Il vous interroge : " Mais je croyais que vous étiez natif de la région et que vous connaissiez bien Hué ? ".

Il vous faut lui répondre sans attendre.

- Vous prétendez connaître la ville, à l'exception du quartier que vous ciblez (99).

- Vous souhaitez simplement demander conseil quant au meilleur itinéraire (422).

234

Votre question la laisse perplexe. Elle bredouille un nom, mais qui ne correspond en rien à "Doan Cong Lap". Vous lui signifiez par un regard noir que ses paroles manquent de cohérence mais rien n'y fait. Puis votre interlocutrice évoque maintenant un grand moustachu en qui il vous semble reconnaître le Général Nguyễn Cao Kỳ, vice-président du gouvernement Sud-vietnamien.

Il vous faut recadrer la conversation. Allez-vous tenter de la remettre sur les bons rails en évoquant le bâtiment qui vous intéresse (le commissariat central) (119), ou mentionner clairement le nom du responsable que vous recherchez (64) ?

Vous vous détournez de l'embrasure. L'instant d'après, une violente fusillade éclate. Des rafales de mitrailleuses viennent s'écraser contre le mur d'enceinte qui vous protège. A l'intérieur de l'édifice, on hurle en vietnamien : " Ripostez ! ", " Attention ! ", et puis " Des grenades ! ".

Les Américains sont parvenus à se glisser juste en dessous de la tour. De là, ils lancent en hauteur des grenades à fragmentation dans les ouvertures. Lorsque vous comprenez cela, il est trop tard. Un explosif vient de pénétrer dans la salle que vous occupez avec une demi-douzaine de NVA. Tout le monde a juste le temps de s'écarter et de se coucher. Bâm ! La grenade répand autour d'elle une multitude d'éclats de ciment.

Une lamelle de ciment est venue se ficher dans votre jambe. Elle vous fait hurler de douleur. Un infirmier se précipite sur vous et prodigue les premiers soins, tandis que tout le monde évacue la pièce. Après un instant, vous parvenez à vous relever tant bien que mal, en claudiquant. Vous grimacez mais vous vous en sortirez, et vous pourrez même reprendre le combat. Toutefois, inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure. Si vous avez déjà été atteint précédemment, vous en êtes quitte pour une deuxième cicatrice.

Rejoignez le **210**.

236

Après une dizaine de secondes qui vous ont paru une éternité, vous êtes tous les deux à bout de souffle. Vous vous tenez à distance et stoppez les hostilités temporairement afin de récupérer. Vous percevez dans le regard de votre adversaire une effrayante assurance, comme s'il pouvait abrégé le combat à tout moment à l'aide d'une botte secrète. Une botte secrète ? Et si vous en utilisiez une pendant qu'il en est encore temps. C'est votre dernière chance.

Vous tentez de :

- Viser sa trachée d'un coup de poing (**425**).
- Lui expédier un coup de pied dans son bas-ventre (**253**).
- Aller chercher un couteau reposant sur le comptoir, à portée de main en une enjambée (**296**).

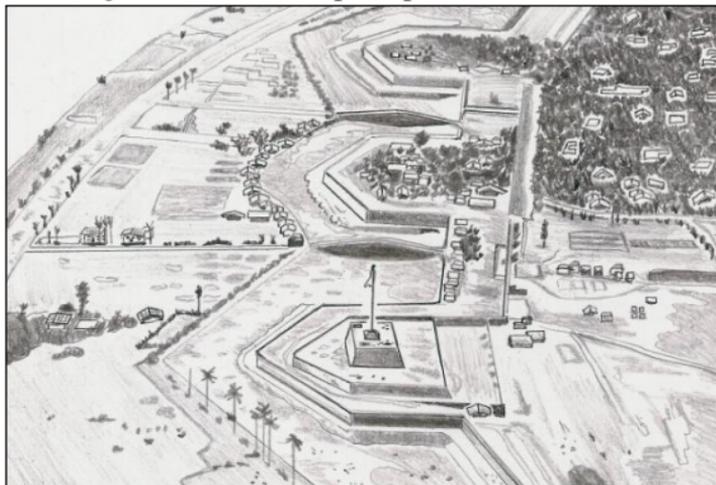
237

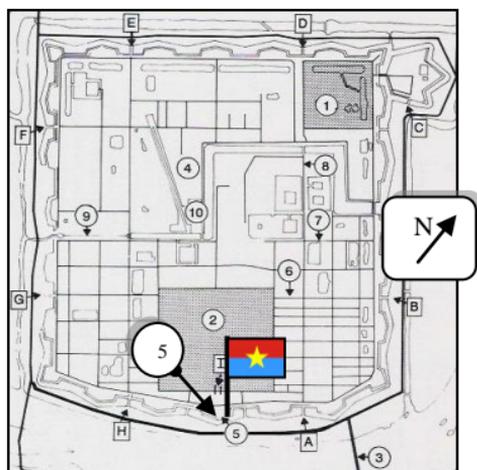
A vous de réunir les quelques indices que vous pouvez soumettre à une personne connaissant parfaitement Hué.

Vous vous employez à reconstituer les pièces du puzzle en votre for intérieur. La femme de ménage vous a clairement laissé entendre que le responsable de la police avait trouvé refuge dans la blanchisserie du MACV. Le bâtiment en question s'appelle Duyen Hai. Il vous suffit donc de demander

à Minh Tuan : " Où se trouve la blanchisserie Duyen Hai ? ". Ce dernier réfléchit de longues secondes, avant que son visage ne s'illumine de satisfaction. Cette blanchisserie est un vaste bâtiment, relativement connu dans le quartier. Il vous en donne l'adresse précise : le numéro (68) ainsi que la rue : Luong Ham. Vous le serrez chaleureusement dans vos bras, prenez à peine le temps de le saluer et courez en trombe prévenir le Lieutenant-Colonel de votre trouvaille. Il vous écoute, à la fois médusé et concentré, ne sachant pas s'il doit y croire. Vous concluez que vous devez vous rendre au lieu dit, pendant qu'il reste encore une chance que votre cible s'y trouve encore. Le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan vous donne toutes les latitudes pour cela. Mais attention ; le secteur en question est désormais majoritairement aux mains des Américains et de leurs alliés. Vous devrez agir seul pour passer inaperçu. Et commencez par ôter cet insigne aux couleurs du FNL qui orne votre épaule gauche ! Vous confiez également tout votre armement à vos compagnons d'armes.

Allégé d'un poids non négligeable, vous vous mettez en route dès maintenant, pendant que les NVA possèdent encore plusieurs poches de résistance. Des guides armés vont vous escorter jusqu'à la limite du territoire tenu par le camp communiste. Vous passez par la tour du drapeau ("ky dai"), qui est située juste avant l'entrée principale de la citadelle.





Construite en briques et s'élevant sur trois étages, cette hampe porte-drapeau de 37 m en béton armé (*5) hisse dans le ciel les couleurs du FNL.

En chemin vers la ligne de front, vous croisez des amas de cadavres, priant intérieurement que vous ne connaîtrez pas leur triste sort. Plus tard, le pont Nguyen Hoang est en vue et il va vous permettre de traverser la rivière des parfums vers le Sud. Vos compagnons vous laissent après vous avoir salué avec émotion.

Vous n'avez plus qu'à longer la rive Nord du cours d'eau pour atteindre l'ouvrage métallique. Il faut vous hâter parce que le crépuscule approche à grands pas.

Ré-ajustez votre chemise, et allez au **366**.

238

Vous vous couchez, votre AK-47 braqué vers le trou béant qui vient d'apparaître dans le mur. Mais le gaz ne tarde pas à vous irriter les yeux et les muqueuses. Vous toussotez lorsque plusieurs têtes apparaissent au dessus du muret. Elles portent des masques à gaz.

Une rafale de M-16 venue de nulle part vous traverse le corps. Vous n'aurez pas résisté bien longtemps et votre aventure se termine tragiquement.

239

Vous avancez avec circonspection, mais sans jamais montrer le moindre geste de peur ou d'hostilité. Les Américains avaient - semble t'il - pris pour cible d'autres individus que vous. Quoiqu'il en soit, les tirs s'arrêtent. L'équipage du blindé M-42 vous a aperçu mais votre statut de personne désarmée et esseulée le laisse indifférent.

Continuez sur votre lancée, au **283**.

240

Vous ouvrez le feu sur celui qui paraissait - a priori - le moins menaçant : un civil vietnamien. Vous tirez à trois reprises, économisant le reste de vos balles. Le premier de vos projectiles l'atteint à l'abdomen, le deuxième semble l'avoir loupé, le troisième lui déchire l'épaule. Presque dans le même temps, une rafale d'arme automatique vous hache la poitrine. A terre, vous en restez abasourdi. " Comment ai-je fait pour ne pas voir cette mitrailleuse ? Qui m'a tiré dessus ? ". Ces interrogations resteront sans réponse, puisque vous sombrez dans le coma aussitôt après.

Sachez toutefois que le Vietnamien que vous avez atteint est gravement touché mais se remettra de ses blessures après un séjour à l'hôpital.

241

Vous vous asseyez sur un muret, observant les badauds, tout en surveillant l'entrée de la blanchisserie du coin de l'œil. Toujours aucun client ne pénètre dans les lieux.

Quelques minutes s'écoulaient avant qu'un Vietnamien à l'air tout à fait quelconque entre dans la boutique. Après plusieurs minutes, il n'en ressort toujours pas.

Inscrivez le mot {"guet"} sur votre feuille d'aventure.

Deux choix se posent à nouveau à vous :

- Vous entrez dans le bâtiment (381).
- Vous continuez votre observation (31).

242

Vous vous avancez précautionneusement vers le bâtiment de style ancien. Vous gravissez un large escalier extérieur, scrutant à gauche et à droite, avant de poser le pied sur une courte allée en béton, précédant de lourdes portes battantes. Juste avant que vous tendiez le bras pour les empoigner, le monde disparaît. Vous ne voyez plus, vous n'entendez plus et vous avez la sensation d'être projeté dans l'espace. C'est là votre dernière sensation... avant de sombrer à tout jamais dans le néant.

Vos pieds ont déclenché un piège explosif et vous venez de succomber.

La situation évolue extrêmement vite et s'avère périlleuse. Plusieurs ennemis s'agitent à la base même de votre partie de remparts, menaçant de déborder votre position.

Un soldat Sud-vietnamien pas farouche est exactement à votre verticale. Il a déjà préparé une grenade pour vous, et son bras est ancré à l'arrière, comme une catapulte prête à se détendre.

Si vous n'avez plus de balles dans votre AK-47, vous ne pouvez pas empêcher l'explosif de bondir sur vous, et vous succombez dans la souffrance. Votre aventure est de fait terminée.

Dans le cas contraire, et uniquement dans ce cas là, lisez ce qui suit :

Vos réserves de munitions n'étant pas réduites à néant, vous abattez facilement votre agresseur, avec deux balles (inutile d'actualiser votre feuille d'aventure).

Plusieurs autres cibles apparaissent au loin :

- Un homme à chapeau à larges bords, vociférant et faisant des moulinets avec ses bras (370)

- Un soldat courant se mettre à l'abri (256)

- Un autre épaulant un fusil, plus loin (71)

Choisissez la cible sur laquelle vous jetez votre dévolu, en utilisant les numéros énoncés ci-dessus.

244

De manière coordonnée, vos trois compagnons et vous-même mitraillez les Américains. Surpris, ils reculent mais répliquent. Le Marine de tête reste allongé sur le sol, inerte. Il est alors tiré par le col par un de ses coéquipiers et ramené in extremis derrière un pilier.

Vous avez repoussé vos ennemis au fond de la pièce. Mais votre équipe totalise quatre personnes, alors que les renforts US ne vont pas tarder à rappliquer. Vous mettez donc à profit ce court répit pour vous échapper de l'école. Poussé par votre instinct de survie, vous dévalez l'escalier sur lequel vous veilliez à l'instant, et menant au rez-de-chaussée. Vous couvrez votre fuite en avant en tirant quelques balles à l'adresse des Américains retranchés à ce même étage. Vous êtes suivi par vos trois compatriotes. Dans ce dernier échange de coups de feu, mais pas le moins dangereux, un des NVA derrière vous s'effondre et fait des roulades dans l'escalier. Pas le temps de faire demi-tour pour le porter. Vous vous résolvez à l'abandonner, la mort dans l'âme.

Vaille que vaille, le trio que vous constituez désormais, parvient au rez-de-chaussée, prend la direction opposée des soldats US, et s'engouffre dans un couloir perpendiculaire.

Déduisez 10 munitions de votre équipement et continuez au 141.

245

Le pont menant au palais impérial est à une trentaine de mètres devant vous. Mais votre environnement est peu propice à la discrétion ; Sur votre passage, vous déplacez de larges feuilles de bananiers.

Un tir venu de nulle part vous coupe dans votre élan. Vous vous jetez à plat-ventre. A travers les frondaisons, vous distinguez des flashes depuis un toit voisin. Vous êtes fait comme un rat, au beau milieu de la bananeraie.

S'il vous reste des munitions d'AK-47, tentez votre chance au **279**.

Sinon, en désespoir de cause, rendez-vous au **329**.

246

Les troupes présentes à l'intérieur du palais interviennent en support d'une unité amie, qui subit une attaque américaine à plusieurs centaines de mètres de là.

Vu le nombre de compagnons d'armes déjà sur place, ce n'est pas votre contribution qui va faire pencher la balance. C'est donc logiquement que vous vous détournez des combats en cours et songez à nouveau à votre mission. A la recherche de Minh Tuan, vous errez à contresens des autres fantassins. Vous interpellez un officier du renseignement, qui stoppe sa course, haletant, pour vous répondre. Il connaît votre cible et prétend l'avoir vu entrer dans la salle du trône il y a quelques minutes, ce qui confirme votre première information. Mais on vous a ensuite indiqué que le bâtiment était vide. N'ayant pas d'autres endroits où chercher, vous revenez sur vos pas.

Cependant, des nappes de gaz ont maintenant pris possession de cette partie du palais.

Pour sonder ce brouillard, il va vous falloir un masque à gaz, sans quoi vous devrez attendre que le gaz délétère se dissipe (**400**).

Pour vous doter du masque, rajoutez 68 au code dont vous disposez et rendez-vous à ce numéro.

247

Vous faites quelques pas vers l'homme, qui vous adresse alors la parole en vietnamien. Son accent français est à peine perceptible, preuve qu'il connaît le pays depuis longtemps. " Tu as l'air perdu, et tu n'as pas bonne mine. Je peux t'offrir quelque chose à manger si tu le souhaites ".

Vous pouvez suivre l'individu (**412**).

Mais rien ne vous empêche de refuser son hospitalité (**131**).

En une seconde, vous jaillissez et vous plaquez au sol derrière le cadavre de l'homme corpulent. Sa veste s'est ouverte, et dévoile des tâches de sang poissant son polo jaune. Vous vous êtes diablement exposé. Il suffit à votre adversaire vietnamien de se lever pour que vous lui apparaissiez clairement. De la poche intérieure de la veste noire qui recouvre le sol devant vos yeux, dépasse la crosse d'une arme. Vous vous en emparez sans réfléchir davantage. Vous reconnaissez l'arme, bien que vous n'ayez jamais eu l'occasion de l'utiliser au cours de vos pérégrinations passées : C'est un modèle Uzi (cf *lexique*). Vous le braquez aussitôt dans la direction des planches de bois abritant votre adversaire. Ce dernier a repéré votre mouvement à l'instant, et s'apprête à faire feu. En pressant la détente, vous le devancez d'une fraction de seconde. Il s'ensuit un tir automatique meurtrier. Dans un premier temps, le recul vous surprend et vos balles dévient vers le plafond. Votre ennemi s'est couché au sol.

Vous temporez, pour réajuster votre tir. Une deuxième bordée de balles est fatale à votre redoutable adversaire. Une troisième rafale met fin aux jours du Vietnamien à la chemise aux bras retroussés, qui s'était tapi dans un coin. Puis, un homme armé fait irruption par la porte de devant. Il ressemble à un Américain. Le temps qu'il analyse la situation, il est balayé par une autre de vos rafales. Vos nerfs sont à fleur de peau. De rage, vous videz sur le dernier venu le reste du chargeur de votre pistolet automatique. Cela aurait pu être une dramatique erreur, si un autre ennemi s'était présenté.

Devant vous se dresse un massacre sans nom : quatre corps étendus. L'ensemble de la scène n'a pas duré plus de trente secondes. Vous tremblez de tous les membres de votre corps. Mais il n'est pas encore temps de s'en glorifier et encore moins de s'appesantir : il faut fuir immédiatement ! Malgré votre épaule meurtrie, vous parvenez à vous redresser, et vous décampez au plus vite. Vous passez par la porte de derrière, car, du côté de la devanture, une foule de badauds commence à s'amonceler sur les lieux de la fusillade.

Vous courez, courez, et courez encore, droit devant, passant par les venelles les plus étroites. A bout de souffle, une fois hors d'atteinte, vous baissez de rythme. Désormais vous marchez, en prenant un air innocent, et ne vous arrêtez pas d'avancer avoir d'avoir franchi un bon kilomètre.

C'est fini.

Vous parviendrez ultérieurement à rejoindre le maquis dans la jungle. Là, vous rencontrerez des agents de liaison qui vous apprendront l'heureuse nouvelle : les journaux de Hué ont reporté l'assassinat du responsable de la police, Doan Cong Lap. Il est décédé à l'hôpital, après avoir été retrouvé grièvement blessé. Plusieurs de ses gardes du corps ont également succombé.

Un très large sourire ourle vos lèvres. Un intense sentiment d'autosatisfaction vous envahit. Vous responsables pourront être fiers de vous : vous avez pleinement rempli votre mission ! Félicitations !

Vous recevrez l'Ordre du soldat de libération, et êtes promis à un brillant avenir au sein de l'Armée de votre pays.

249

Le traîner par les pieds n'était pas la meilleure des idées, mais vous avez agi sous l'emprise de la panique et du manque de sommeil. La tête du blessé râpe contre le sol goudronneux et laisse d'ailleurs derrière elle une horrible trace vermeille. Après avoir rapatrié le corps en catastrophe à l'intérieur, accompagné par une volée de balles qui criblent les murs, vous n'êtes pas optimiste quant à l'état de santé de votre infortuné compagnon de lutte.

Haletant, vous êtes l'objet des regards admiratifs de vos comparses, maintenant bien réveillés. L'un d'entre eux s'approche de vous et, hélas, ne peut que constater le décès de l'homme que vous avez secouru. Une balle lui a arraché le bas du crâne.

Dehors, c'est le *statu quo*, chaque camp se bornant à canarder l'autre à distance.

Rendez-vous au **180**.

250

Vos camarades se redressent brusquement, lâchent quelques rafales et se baissent tout aussi rapidement. Vous récoltez en retour des balles américaines, qui viennent cribler la façade du bâtiment et le mur derrière la fenêtre. Ce cycle se répète plusieurs fois, s'apparentant à une sorte de tennis où il faut cette fois éviter les balles de l'adversaire. Le sang bout dans vos veines, mais votre décharge d'adrénaline, ainsi que les 10 munitions consommées (feuille d'aventure à actualiser) n'auront pas été vains : Votre escouade est finalement parvenue à repousser quelques Marines trop entreprenants.

Toutefois, lors d'un de vos déplacements devant la fenêtre, une grenade explose en l'air, à quelques mètres. Un morceau de métal vous enlève une partie de votre cuir chevelu. Vos compagnons se précipitent sur vous, très inquiets, car une blessure au crâne est souvent fatale. Dans votre cas, malgré une hémorragie impressionnante, il y a plus de peur que de mal. Cette blessure a toutefois refroidi vos ardeurs et vous en êtes quitte pour de bons maux de tête.

Inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure.

Allez au **369**.

251

Vous faites pivoter la poignée et vous vous ruez dans la pièce. Il y flotte un brouillard épais, comme dans toute la maison. La folie vous gagne ! Vos yeux pleurent abondamment, et vous obligent à fermer régulièrement vos paupières.

Allez-vous faire marche arrière tout de suite (330), ou continuer à avancer aveuglément droit devant (16) ?

252

Vous vous aplatissez, ce qui forme un nuage de poussière. Vous commencez à ramper en vous aidant des coudes lorsqu'une roquette issue d'un LAAW (*cf lexique*) perce le mur au dessus de vous. Le mur manque de s'effondrer entièrement et vous récoltez des gravats tombés du plafond.

Vous êtes en train de vous essuyer la chemise au moment où un deuxième projectile explose... juste à votre niveau. Votre corps n'est plus qu'un amas de chair aux membres disloqués et votre aventure prend fin dans le même temps.

253

Vous reprenez votre combat de la plus étrange des façons. L'Australien était concentré sur vos poings, et il n'a pas vu venir ce coup de votre pied droit. Votre geste le touche de plein fouet dans l'entrejambe. " Ouch ! ". Il bascule en avant et se replie sur lui-même, se tenant ses parties génitales. Il grimace horriblement et son visage se peint d'une couleur pourpre.

C'est le moment d'enchaîner.

Vous le frappez d'un coup de coude (423) ou vous allez vous munir d'un couteau qui repose sur une table à deux enjambées de vous (296) ?

254

Au dessus de vous, dans l'immeuble, un compagnon de lutte ne tarde pas à ouvrir le feu. Mais le claquement sec de l'AK-47 est vite interrompu par le staccato violent d'une arme ennemie de plus grosse puissance, qui oblige l'agresseur à se baisser devant la violence des impacts sur le mur de béton.

Vous maudissez celui-ci, pour avoir concentré le feu ennemi sur votre position. En effet, le staccato est maintenant dirigé vers les abris à même le sol, et les sacs de sable éclatent les uns après les autres, comme de vulgaires ballons de foire. Le sang se glace dans vos veines ; Il n'est pas question de rester une seconde supplémentaire dans cette souricière !

Vous vous relevez aussi brusquement qu'un ressort et foncez à l'intérieur de l'édifice de béton. Votre binôme vous suit.

Vous vous retrouvez au 195.

255

L'absence de danger direct et l'éloignement de votre cible sont autant de raisons qui font que vous ne jugez pas utile de participer à la fusillade. Malgré les échos des détonations sèches des AK-47, vous entamez une discussion avec un jeune fantassin qui a pris le même parti que vous.

De fil en aiguille, votre interlocuteur en vient à vous décrire la vie ici depuis son arrivée. Il vous met également en garde contre les pièges que ses compagnons ont posé en contrebas, dans la vieille ville. L'entrée de la banque la plus proche a été minée, en prévision d'éventuelles incursions américaines. Il vous affirme : " Il ne faut pas s'y rendre, sous aucun prétexte ". Gardez cette information précieusement en tête.

Dans le même temps, les hélicoptères américains en vue sont parvenus à déposer leur cargaison sans avoir été inquiétés outre mesure par les tirs de votre groupe.

Allez au **314**.

256

L'homme que vous visez se déplace rapidement et ne constitue pas une cible facile. Vous devez prolonger l'appui sur la détente pour espérer le toucher. Concentré sur votre ennemi et sur les nuages de poussière qui se forment à ses côtés, vous vous êtes inconsciemment relevé et exposé. Une balle vous traverse la gorge. Votre trachée s'en retrouve obstruée. Vous étouffez, vous gonflez, sous l'effet de l'air qui s'immisce entre la peau et les muscles. Aucun infirmier n'est à vos côtés et personne n'a le réflexe de pratiquer sur vous une trachéotomie. Vous perdez connaissance, sous le regard médusé et terrifié de vos compagnons d'armes. Vous ne vous réveillerez jamais.

Votre aventure est terminée.

Votre initiative est ce qu'il y a de mieux à faire : refermer la plaie. Vous avez été formé pour apporter les premiers soins et le matériel est là : du fil et une aiguille désinfectée. Encore faut-il avoir le cœur bien accroché. Vous tendez un chiffon au blessé dans lequel il mord à en faire ressortir les veines de son crâne. Après vous être assuré que la plaie est parfaitement débridée et propre, vous opérez. Le stress vous fait transpirer et vous devez vous éponger le front régulièrement dans un suaire à votre portée. Votre œuvre n'est pas celle d'un chirurgien professionnel. La couture en forme de dents de scie est irrégulière, mais elle remplira bien sa fonction ; La plaie est maintenant refermée et pourra commencer à cicatriser.

Votre patient récupère d'heure en heure. Vous demeurez à son chevet, le considérant un peu comme votre protégé. Des infirmiers passent de temps à autre pour prendre la tension ou changer un pansement. Ils estiment visiblement que vous avez fait un travail convenable car personne ne vous adresse la moindre reproche.

C'est naturellement que vous finissez par engager la conversation avec le blessé. Il a le teint crayeux, ses lèvres tremblotent légèrement, mais il est pleinement conscient, et soulagé d'être en vie. S'exprimant au début surtout par borborygmes, il recouvre peu à peu ses moyens, et sa voix devient de plus en plus claire. Il appartient au 12^{ème} Bataillon de sapeurs Viêt Cong. Il agissait en tant qu'éclairéur de cette unité d'élite. Il vous raconte ensuite comment un large éclat d'obus lui a entaillé la jambe. Il vous décrit aussi son rôle d'agent double dans la police Sud-vietnamienne. C'est à partir de ce moment là qu'il capte toute votre attention. Vos oreilles sont grandes ouvertes.

Vous le harcelez subitement de questions sur le chef de la police de Hué. Il réfléchit, n'ayant jamais eu à faire à lui directement, en tant que simple policier. Il se remémore toutefois une grande réunion, dans une salle de conférence, où toute sa Compagnie de policiers était convoquée par le grand patron (votre cible) pour écouter les dernières consignes. C'était le 30 Janvier, et l'offensive du 31 était pressentie. Une phrase l'a marqué. Après le discours, l'adjoint de Doan Cong Lap a glissé à l'intention de ce dernier que " Vinh était prêt pour l'accueillir ".

Il ne se rappelle de rien d'autre. Mais l'information du prénom peut s'avérer capitale, selon les informations dont vous disposez déjà. Faites la somme de tous vos indices **impairs**. Puis si vous avez entendu parler d'une rue dans laquelle aurait été vue votre cible, additionnez les lettres de ladite rue selon la règle : A=1, ..., Z=26. Faites la somme des deux valeurs (somme des indices + rue transcodée) et ajoutez 157. Rendez-vous au numéro correspondant au résultat final.

Si vous êtes dans l'incapacité d'exploiter le renseignement donné à l'instant, allez au **38**.

Les grenadiers font usage d'une technique terriblement destructrice. Un premier projectile lancé contre un mur crée une brèche. Un deuxième envoyé dans la foulée, pénètre dans l'édifice, explose en son cœur et répand son shrapnel à l'intérieur avec une redoutable efficacité.

Et vous en faites la cruelle expérience ; Une roquette est propulsée une dizaine de secondes après la première, sans doute issue d'un LAAW (*cf lexique*). Une explosion terrible ravage la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Projeté par l'effet de souffle, vous vous retrouvez ensuite plongé dans une fumée nauséabonde, cloué au sol. Les multiples éclats qui ont fouaillé votre corps sont autant de blessures, et font de vous un pantin désarticulé dont la douleur interdit tout déplacement.

La fin est proche. Votre aventure n'a plus aucune chance d'être couronnée de succès.

Vous vous figez, comme un chien à l'arrêt, le temps de bien prendre en main votre AK-47. Puis vous rebroussez chemin, tout en expédiant un déluge de feu pour couvrir votre fuite. La réponse ne tarde pas : une balle unique, bien ajustée, qui vous traverse l'abdomen. Cloué au sol vous constituez une cible beaucoup plus facile.

C'en est définitivement fini de vous et votre aventure s'arrête au milieu de cette rue de Hué.

Vous prolongez la pression de votre index sur la détente. La flamme de votre AK-47 déverse son feu meurtrier contre la série de bâtiments qui vous fait face. Sur votre gauche, un de vos anciens compagnons de fête, torse nu, aussi pugnace que vous, s'effondre à son tour. C'est à ce moment que vous réalisez la folie de votre acte. Votre re-descente sur terre est brutale. Vous êtes au beau milieu de la voie publique. Seul. Vos ennemis vous voient comme le nez au milieu du visage, tandis que vous ne distinguez que des masses bétonnées floutées. Il faut dégager d'ici. Vous continuez à mitrailler au hasard, tout en faisant de longues enjambées en arrière. Des balles heurtent le sol de plus en plus près de vous. N'y tenant plus, vous vous retournez et courez de toutes vos forces vers la maison que vous venez de quitter. La porte est encore grande ouverte. Sur les derniers mètres, vous plongez littéralement. Une fois au sol, on vous tire par le bras, pour vous mettre définitivement à l'abri. Vous jetez un coup d'œil circulaire, affrontant le regard de vos camarades de lutte, partagés entre désapprobation et une admiration sans borne.

De votre côté, vous vous époussetez, pragmatique et persuadé que votre exploit n'a servi à rien, maudissant les effets dévastateurs de l'opium qui ont bien failli s'avérer fatals pour vous. Cette expérience traumatisante vous coûte en outre 20 munitions (actualisez votre feuille d'aventure).

Rendez-vous au **180**.

261

Vous vous esquivez, estimant que votre mission est primordiale et que vous avez d'autres chats à fouetter. Vous préférez progresser dans la nuit noire, en longeant maison après maison, pendant que la pluie continue à crépiter autour de vous. Partout les stigmates des combats de la journée vous ramènent à la dure réalité : des panneaux de signalisation troués, des abris bus arrachés, et les réverbères sans électricité depuis maintenant plusieurs jours.

Rendez-vous au **172**.

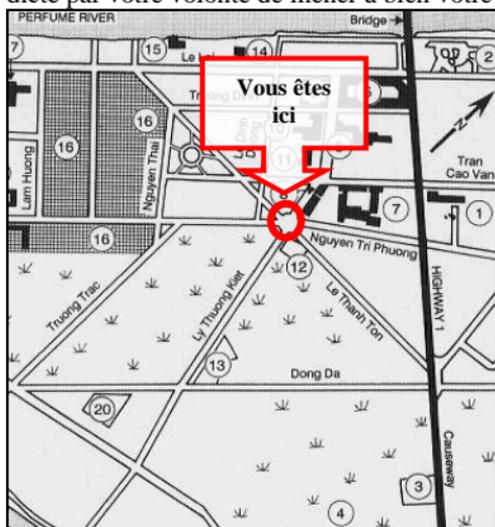
262

Vous vous saisissez du petit tabouret. Mais qui viser ? Vous écarterez d'emblée le civil vietnamien, qui ne semble pas représenter un danger immédiat.

Choisissez-vous de jeter votre dévolu sur :

- Le Vietnamien en uniforme (**97**) ?
- L'homme de type américain, en tenue décontractée (**417**) ?

Le groupe envisage de se réunifier avec d'autres camarades appartenant au même Bataillon. De votre côté, vous préférez vous séparer d'eux, choix dicté par votre volonté de mener à bien votre mission.



Après de brèves salutations, vous poursuivez votre périple vers le Sud-Est, en prenant la rue Le Thanh Ton, cheminant parmi les gravats, reliquats d'affrontements passés. Vous croisez un homme en moto, le fusil en bandoulière, qui file à vive allure, dépassant les murs criblés d'éclats. Il s'agit sans doute d'un agent de liaison NVA.

Un embranchement apparaît bientôt

Allez-vous emprunter la nouvelle artère (rue Nguyen Tri Phung) sur votre gauche (355) ou rester sur l'axe principal (rue Le Thanh Ton) (174) ?

264

Vous préférez conserver tout votre équipement, au cas où.

Minh Tuan semble désormais bien perdu. Il s'est tout simplement évaporé, et personne ne peut vous renseigner sur son nouvel emplacement.

Vous pouvez maintenant solliciter un nouvel entretien auprès du Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Ba (309), ou continuer votre enquête en errant le long de la muraille lézardée du palais impérial (38).

265

Vous vous aplatissez sur le parquet ciré du Centre des impôts, dont la forte odeur de produit nettoyant vous incommode. La détonation attendue a lieu. Elles sont même au nombre de quatre. Mais votre partie de l'édifice n'a pas été touchée. De là où vous êtes, vous entendez ensuite le 'Ontos' faire prestement marche arrière.

Pendant ce temps, le Centre des impôts est en ébullition. Toujours la même rengaine : des cris " Bac si ! " (Infirmier), des geignements de douleur, des tirs en représailles et des demandes de réapprovisionnement en

munitions. Devant toute cette agitation, vous ne savez pas trop comment vous rendre utile.

Vous vous redirigez vers le centre névralgique du dispositif, au rez-de-chaussée (20).

266

Vous avancez désormais avec mille précautions, scrutant le moindre interstice, sursautant lorsqu'un volet claque, rabattu par le vent, redoutant chaque réfugié que vous croisez, de crainte que cela ne soit une patrouille Sud-vietnamienne. Durant votre marche, vous repérez également du coin de l'œil certains d'habitants de Hué en position agenouillée, s'employant à collecter l'eau de pluie dans tous les récipients possibles, pour faire face à la pénurie d'eau courante.

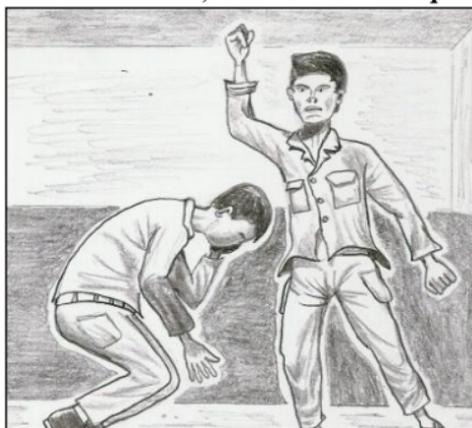
Pas après pas, vous touchez bientôt au but.

Continuez au 189.

267

En prétextant vous intéresser aux laveries de l'arrière-boutique, vous vous rapprochez innocemment de votre victime. Puis, sans le moindre état d'âme, vous frappez le plus violemment possible votre adversaire au menton.

Il courbe l'échine, vous offrant sa nuque.



Un deuxième coup sec à cet endroit lui fait perdre connaissance. Votre pugilat a été loin d'être silencieux. Dans une pièce attenante, séparée par un rideau, du bruit se fait entendre ; Ce sont les pas d'un homme qui se rapproche précipitamment.

Vous cherchez à vous cacher (143) ou vous vous préparez à 'accueillir' comme il se doit ce nouvel arrivant (385) ?

Vous prévenez tout de suite les hommes de tête du danger qui les menace. Dès lors, ils ralentissent leur allure et rameutent des servants de RPG sur les flancs. Comme prévu, la tourelle se dresse bientôt devant l'ensemble des assaillants. De brefs échanges de coups de feu éclatent, mais, très vite, une roquette B-40 met un terme à l'affrontement en pulvérisant la tour dans un fracas indescriptible.

L'assaut peut continuer. Précédé par des dizaines de fantassins, vous suivez le mouvement au pas de course.

Allez-vous passer à proximité de la tour qui n'est plus qu'un amas de poutrelles métalliques (357) ou suivre le gros du flot humain (190) ?

Votre méfiance demeure entière... Vous vous rapprochez de la rampe en bois de l'escalier dans l'espoir de lorgner sur ce qui se trame là-haut. Vous entendez des bruits de pas appartenant à plusieurs personnes : au moins trois individus distincts. Ce n'est pas normal. En outre, il vous a semblé percevoir des chuchotements. Vous armez votre AK-47 en prévision d'un piège. Quelqu'un approche en faisant craquer le plancher à l'étage. C'est un jeune homme qui n'a aucun rapport avec ce à quoi pourrait ressembler le père de votre hôte. A fortiori, il est armé. Et il est suivi de comparses. C'était bien un traquenard !

Si la jauge de vos munitions est à zéro, vous êtes sans défense : vos agresseurs n'ont aucun mal à vous poursuivre et vous capturer. Votre aventure se termine ici, et **vous ne devez pas lire ce qui suit.**

Si vous possédez encore des balles, vous faites feu immédiatement. Vous consommez 10 munitions en direction du sommet de l'escalier (pensez à les déduire de votre feuille d'aventure). Vos agresseurs font marche arrière toute. D'après ce que vous avez entraperçu, au moins l'un d'eux est blessé, ce qui ne les empêche pas de répliquer aveuglément et dans la précipitation avec leurs fusils depuis l'étage supérieur. Mais vous avez déjà foncé vers la porte d'entrée. Le verrou fermé à double-tour n'est pas un obstacle suffisant pour la crosse de votre AK-47, qui s'abat rageusement sur lui. Le cœur battant la chamade, vous vous précipitez à l'air frais, et vous enfoncez dans la première allée venue. Vous ne vous arrêtez pas avant que vos jambes ne puissent plus vous soutenir.

Quelle mésaventure ! Tout en vous remettant peu à peu de vos émotions, vous jurez que l'on ne vous y reprendra plus. Maugréant des insultes, vous reprenez votre progression au 395.

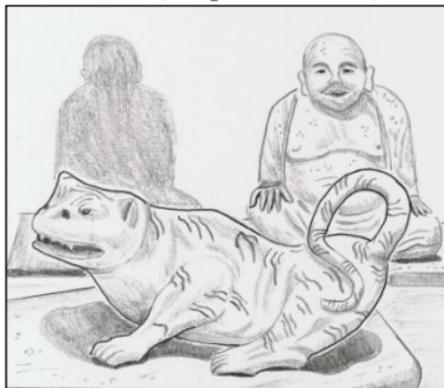
Ne décelant aucune présence ennemie, vous estimez que la voie est dégagée. Vous progressez alors rapidement, à peine gêné par la pluie de l'après-midi qui vous cingle toujours le visage.

Un croisement apparaît bientôt. Allez-vous emprunter la rue qui longe le canal Thuy Quan (189) ou la rue parallèle plus au Sud (344) ?

271

Votre entrée dans les lieux déclenche une sonnette. Personne n'en semble troublé car il n'y a pas âme qui vive pour vous souhaiter la bienvenue. Au fond de la boutique trône un four à argile attendant à des matériaux de construction issus de ce même four : dalles, briques et tuiles. Le milieu du magasin est consacré aux récipients de toutes tailles : des assiettes aux marmites, en passant par les jarres.

L'avant de la boutique regroupe des objets décoratifs en céramique. Vous trouvez là quantité d'animaux sculptés appartenant aux légendes vietnamiennes : poissons, grenouilles et autres dragons majestueux. **Un tigre bleu de cobalt, en position assise, attire votre attention.**



Puis vos doigts se baladent parmi les fabrications locales situées en hauteur et en décrivent les contours. Ces derniers sont grossiers, et à y bien regarder, la peinture et les ornements ne font pas montre d'un grand raffinement.

Vous finissez par sortir de l'échoppe et continuez votre route au 85.

272

Vous rampez sur les coudes, parcourant ainsi plusieurs mètres, maculant votre chemise d'une fange gluante. En outre, les larges feuilles qui vous surplombent ne manquent pas de faire dégouliner abondamment l'eau de pluie sur votre crâne détrempé. Mais l'assurance d'une vie sauve est à ce prix.

Vous ne vous relevez que lorsque les murs d'une maison font écran entre vous et le blindé 'Duster'. Une fois debout, vous effectuez un crochet qui vous éloigne du pont Nguyen Hoang, mais que vous jugez nécessaire. Sur le trajet restant, votre unique préoccupation est désormais de ne plus être vu depuis la rive Sud de la rivière des parfums.

Gagnez le **283**.

273

On vous relève par les aisselles afin de vous ramener sain et sauf jusqu'à l'intérieur du palais impérial. Là, on vous conduit dans un dispensaire, où vos multiples blessures sont soignées. Un bloc opératoire aurait été le bienvenu, mais les points de suture sommaires que vous recevez réparent en partie les dégâts occasionnés par l'explosion de l'obus. Pour cette fois, vous vous en tirez vivant, mais vous êtes désormais inapte au combat, obtenant ainsi un ticket retour vers une base arrière. On vous transportera en utilisant le chemin inverse des circuits de réapprovisionnement, par l'Ouest de la citadelle, via la porte Huu. La bataille de Hué est terminée pour vous et votre mission n'a dans le même temps plus d'existence.

Le fait que vous soyez encore en vie reste l'essentiel à vos yeux, même si vous étiez prêt au sacrifice ultime pour l'accomplissement de votre vœu le plus cher : la réunification de votre mère patrie.

274

La brise qui rabat vers vous des relents d'odeurs de poisson grillé vous fait penser que l'heure du déjeuner approche.

Alors qu'il ne s'est pas écoulé cinq minutes depuis la sortie des deux Vietnamiens, un groupe de quatre hommes franchit l'entrée de la blanchisserie. Vous reconnaissez l'un des asiatiques qui vient de sortir. Il y a aussi deux individus de type caucasien parmi eux, habillés en civil et ne semblant pas armés. Trois des individus disparaissent dans la boutique en coup de vent, tandis qu'un des occidentaux reste à l'extérieur, au niveau de l'entrée. Les mains croisées à hauteur de taille, ses yeux cachés par des lunettes noires scrutent les alentours.

Vous pouvez suivre la suite des événements en patientant encore (**376**), ou bien tenter de pénétrer dans la boutique maintenant (**57**).

275

Vous préférez laisser agir vos compagnons de lutte, qui, en bon professionnels, répliquent méthodiquement avec leur AK-47. Hélas, leurs balles semblent sans grand effet pour le moment. Toutefois, vous restez confiant, car l'Américain perché sur sa tour ne va pas pouvoir tenir indéfiniment devant le nombre d'assaillants.

Patientez encore, et allez au **391**.

276

N'étant pas une combattante, la femme d'âge mûr n'est pas en condition pour répondre sereinement à un interrogatoire, au milieu des combats. Chaque déflagration due aux affrontements qui font rage à l'extérieur la fait sursauter, et vous percevez un tressautement régulier de ses lèvres au moment où vous allez poser votre question :

« Avez-vous vu le chef de la police ? » (316)

« Quelle personne importante avez-vous côtoyé durant votre travail ? » (107)

277

Vous progressez avec une sorte de nage indienne maladroite. Seuls votre front et vos yeux dépassent de la surface de l'eau, à la manière des crocodiles. Vous vous collez à ce qui s'avère être une large feuille de lotus flottante. Les tirs d'en face ont cessé et vous ne distinguez pas la position de vos agresseurs, sans doute tapis à même le sol.

Allez-vous rester statique avant que vos membres ne s'engourdissent (403) ou plonger profondément après avoir repéré la direction à prendre (72) ?

278

A l'abri d'une structure en briques éventrée, des balles américaines continuent de claquer contre la position de votre section. La maison délabrée n'a plus de toits, et vous circulez à l'intérieur en enjambant des poutrelles brisées.

Tout-à-coup, plusieurs hommes, dont vous, distinguent clairement une balle traçante éclater dans une gerbe d'étincelles contre un des murs. La moitié des soldats se redresse instinctivement et s'égaille hors du refuge temporaire par toutes les brèches possibles, au risque de s'exposer à l'ennemi.

Vous faites de même (10) ou gardez votre calme (352) ?

279

Aussi vite que possible, vous tirez vers les flammes courtes, orangées, d'où partent les balles qui sifflent à vos oreilles.

En réaction, le feu ennemi s'est arrêté, probablement le temps que son auteur se mette à l'abri. Vous lâchez encore quelques rafales au jugé, tout en vous extirpant de la bande de verdure. De retour sur la voie publique, vous vous couchez le long de la chaussée, conscient que l'obscurité et la distance jouent en votre faveur. *A priori*, votre agresseur vous a perdu de vue et les mouvements de la végétation ne sont plus là pour guider son tir. Vous

patientez quelques instants avant de vous relever précautionneusement et de reprendre votre marche en avant.

Otez 15 munitions de votre escarcelle, puis rejoignez le **2**.

280

Vous vous précipitez vers la porte close, espérant qu'une fois à l'intérieur, vous serez hors d'atteinte de tout sniper. Mais la poignée refuse obstinément de céder à vos poussées convulsives. La porte est fermée à clé. Une deuxième balle ne vous laisse pas le temps de tenter autre chose. Elle vous cloue littéralement contre la devanture, avant que vous ne glissiez lentement vers le sol, comme un pantin désarticulé.

Votre aventure se termine tragiquement.

281

Les hommes en uniformes s'emploient à 'déménager' ce qui peut encore être sauvé : des vivres et des caisses d'obus de mortiers. Ils sont dirigés par un homme en civil, coiffé d'un chapeau mou à larges bords. Comme c'est leur dernier trajet vers la sortie, vous vous joignez à la file, en emportant avec vous un sac rempli de roquettes B-40. En chemin, vous apprenez que celui qui commande le mouvement est un VC du Sud, responsable d'une section de renseignements implantée depuis des années à Hué. Sa cellule agit présentement pour le compte du 4^{ème} Régiment NVA.

Vous trépignez d'impatience, et c'est uniquement à l'extérieur du Trésor Public, une fois vos précieux colis mis en lieu sûr, que vous avez l'occasion de d'aborder l'homme au chapeau mou. Vous vous présentez succinctement, en prenant bien soin de préciser votre rang ainsi celle de votre commanditaire direct : le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan. Une fois les présentations faites, vous lui demandez des informations sur le responsable de la police de la ville. Votre interlocuteur prend votre requête très au sérieux, et, d'un air grave, vous conduit à un autre groupe d'hommes, adossés à un mur extérieur. Ils sont en civil, le fusil en bandoulière, et l'écusson bleu et rouge du FNL cousu sur l'épaule gauche. Le contour profondément marqué de leurs yeux dénote chez eux une fatigue avancée.

Après plusieurs questions, vous ne retenez qu'une seule information : votre cible est vraisemblablement dans la ville nouvelle, tellement les hommes du 6^{ème} Régiment NVA ont quadrillé la partie Nord : la citadelle.

Vous remerciez chaleureusement chacun de vos interlocuteurs, et songez maintenant à vous éloigner de la zone des combats.

Allez au **328**.

Sans perdre une seconde, vous alertez Xûan, d'une voix tonitruante qui traduit une grande excitation :

" Là, un groupe de militaires Sud-Viet ! "

" Où ? Où ? "

" Là ! Côté droit du carrefour, près de l'enseigne lumineuse du bar ! "

" Ok, je vois... ça grouille d'uniformes. "

" Vite, ils se déplacent et vont être cachés par l'immeuble. "

" A leur tête, c'est un gradé ! "

Vous n'aviez en effet pas remarqué la tenue plus élaborée de l'individu en question, et plus particulièrement son col décoré.

" Blâm ". Le coup au bruit sec vous fait tressauter. Vos oreilles sifflent encore tandis que vos jumelles cherchent nerveusement quelque chose qui dévoilerait l'effet de ce tir. Tremblant de nervosité, vous ne distinguez d'abord rien, à part des civils qui courent, paniqués. Puis vos jumelles se posent subitement sur une foule de soldats qui s'est pressée autour d'une masse au sol. Dans l'instant qui suit, ces derniers se font visiblement sermonner par l'un des leurs, ce qui a pour effet de les disperser, pendant que deux Sud-Vietnamiens tirent rapidement un corps qui laisse derrière lui une mare de sang. C'est votre cible et le tir lui a été fatal.

Vous ôtez vos jumelles, et vous tournez vers Xûan. Un sourire éclaire son visage et il fait des efforts pour contenir sa joie. Il se contente de vous étreindre pour vous congratuler. " On forme une sacrée équipe ! Mais il ne faut pas traîner maintenant ! Le bruit a dû alerter tout le voisinage "

Vous pouvez vous laisser guider par votre compagnon (390) ou, dans l'élan de ce succès, lui dévoiler auparavant la vérité sur la teneur de votre mission secrète (197) ?

Vous vous mêlez à un flot de réfugiés cherchant à rejoindre la 'ville nouvelle' (partie Sud de Hué) avant la nuit, via le pont Nguyen Hoang. Des soldats Sud-vietnamiens veillent sur les deux extrémités de l'ouvrage et effectuent des contrôles d'identité. Vous vous collez à une famille démunie, pour simuler votre appartenance à cette dernière, présumant qu'un homme seul éveille davantage la suspicion. Votre stratagème fonctionne car vous parvenez à bon port sans avoir été inquiété.

Par la suite, vous continuez à suivre la famille, qui constitue une parfaite couverture au cas où vous croiseriez une patrouille Sud-vietnamienne.

Mais la nuit tombe peu à peu, et, sans prévenir, la famille en question s'engouffre dans une maison à un angle de rue. Avant que vous ne songiez à demander l'hospitalité, la porte s'est refermée. Par dépit, vous vous dirigez vers une Eglise de votre connaissance, dans le centre de la ville nouvelle.

Au fur et à mesure de votre progression vers le Sud, sous la pluie, les rues sont de moins en moins animées, jusqu'à être totalement désertes. Le cliquetis métallique d'un véhicule blindé se fait entendre derrière vous. En face, un canal barre la route, qui longe donc le cours d'eau en prenant une direction perpendiculaire. Sur votre gauche, au loin, le petit pont de bois qui permet d'enjamber le canal est occupé par des silhouettes de soldats.

Allez au **93**.

284

Vous courez aussi vite que possible. Puis, tout se passe en une fraction de seconde. Un fracas épouvantable. Un flash intense qui vous envahit. Une chaleur hors du commun. Et puis plus rien.

Vous n'êtes plus que poussière, ce qui met un terme définitif à votre aventure.

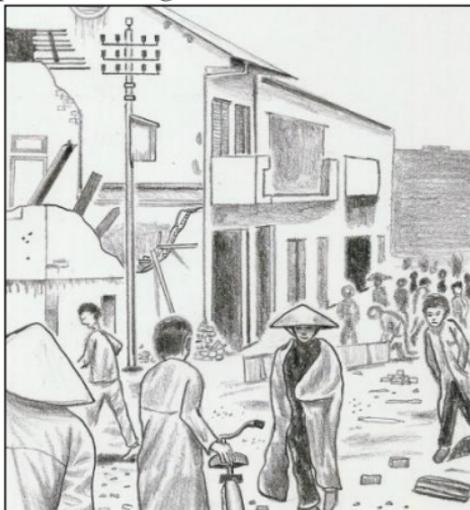
285

Il ne faut pas plus de quelques minutes avant qu'une deuxième vague de Marines investisse les lieux. Vous entendez tour à tour le crépitement grave d'un M-60, un choc dans une porte, puis des saccades aiguës de M-16. Cette séquence se répète plusieurs fois. Le vacarme se rapproche irrésistiblement de vous.

La pièce voisine est bientôt l'objet d'un grand remue-ménage. Vous tremblez de tous vos membres. Au moment où vous songez à vous rendre, une puissante rafale déchire la fine porte des toilettes. Vous n'en saurez pas plus, parce que plusieurs balles vous ont transpercé. Vous perdez brusquement connaissance.

Votre aventure est terminée.

Vous dépassez un étal brisé et carbonisé, ainsi que de nombreux passants au regard sombre.



Votre poursuivant est toujours là et vous avez même pu le jauger du coin de l'œil ; Il est habillé d'une chemise brune, n'a pas d'arme visible et est de petite corpulence. La distance qui vous sépare n'est plus que d'une dizaine de mètres.

Vous continuez d'avancer nonchalamment (421) ou cherchez à vous débarrasser de cet individu intrigant lors d'une accélération bien placée (61) ?

287

Vous bondissez hors de la pièce à une vitesse fulgurante, talonné par vos deux compagnons.

Vous vous retrouvez tous trois dans une salle contiguë, qui donne également sur la cour extérieure. Le mur côté façade est percé de toutes parts et des bourrasques d'air frais s'y engouffrent. Le plafond ne se porte pas mieux et s'émiette... Vos deux acolytes vous passent devant et traversent la pièce d'un trait, longeant à toute vitesse les fenêtres qui ne sont plus que des trous béants dans le ciment. Vous les voyez s'éloigner et accéder à une nouvelle pièce.

Allez-vous procéder de même (200) ou ramper précautionneusement sous ce qu'il reste des lucarnes (252) ?

Vous stoppez votre course et chargez votre M-79. Par un miracle que personne ne saurait expliquer, aucun soldat ennemi ne vous prend pour cible. Vous faites feu au jugé contre la façade la plus proche. Le "blop" de votre arme crache un projectile qui pénètre dans une ouverture. Il s'ensuit un craquement et un nuage de fumée. Jugeant que c'est le moment où jamais de prendre la poudre d'escampette, vous faites demi-tour et courez à en perdre haleine.

C'est votre jour de chance ! Vous êtes l'objet de tirs ennemis, uniquement à partir de la dernière ligne droite. Vous parvenez à esquiver les grêlons mortels et vous vous engouffrez à l'intérieur de la maison que vous venez de quitter l'instant d'avant. Là, on vous observe avec un regard mêlé d'admiration et d'incompréhension. Pour vous, la re-descente depuis votre état second aura été brutale. Vous respirez de peur et de fatigue.

Reprenez-vous et rejoignez le **180**.

289

Vous vous postez aux côtés d'une équipe de servants de mortiers, dont vous admirez l'efficacité, le tout fonctionnant dans un ensemble parfaitement rodé et synchronisé. Vous vous bouchez les oreilles au moment de la détonation sèche du départ de l'obus. Le projectile suit une trajectoire parabolique, et redescend dans l'enceinte ennemie dans un sinistre sifflement. La cadence de tir ralentit peu à peu, annonçant l'assaut en règle.

Allez au **21**.

290

Thông fouille dans sa mémoire. Au bout d'un moment, il se saisit de feuillets parmi des dossiers posés à côté de lui. Son regard suit son index et bondit de paragraphes en paragraphes. Ses yeux finissent par s'arrêter, un sourire se peignant sur le visage de votre interlocuteur. Il vous énonce la date de naissance de votre 'cible', les dates marquantes de sa carrière, ainsi que son adresse actuelle. Hélas, il n'y a là rien que vous ne sachiez déjà... La seule chose qui vous intéresse, c'est l'endroit où il se trouve actuellement.

Vous pouvez poser d'autres questions au **54**.

291

La couleur légèrement plus claire de l'eau est provoquée par la présence proche de la berge. Vous avancez donc les yeux fermés vers cette direction mémorisée l'instant d'avant, jusqu'à toucher un rebord. Il était temps que vous émergiez car vos poumons étaient prêts à éclater. Vous avez traversé avec succès le canal et qui plus est, vous êtes du bon côté de la berge !

En observant la rive opposée avec vigilance, vous remarquez dans la semi-obscurité des ombres qui louvoient lentement, l'arme braquée en avant. Vous attendez un long moment après que les hommes ne soient plus dans votre champ de vision.

Rejoignez le **429**.

292

Le nouveau groupe que vous constituez descend deux étages avant de s'apercevoir que les Américains viennent juste d'occuper le rez-de-chaussée. Des coups de feu sont échangés. Puis les Marines 'dégainent' très vite leurs M-79. Une grenade issue de ces engins de mort atterrit au milieu de vos compagnons et explose dans un fracas effroyable, tapissant les murs de lambeaux de chair. De votre côté, vous êtes simplement sonné, et maculé du sang de vos infortunés compagnons.

Lorsque vous reprenez connaissance, le bitume vous râpe le corps : Des Américains vous traînent sans ménagement par les pieds à l'extérieur du bâtiment.

Considérez-vous désormais comme un prisonnier, et, même si vous n'êtes pas mort, vos pérégrinations s'arrêtent là !

293

Le M-48 avance brusquement, lors d'une embardée dégageant un nuage sale de gaz d'échappement. La tourelle pivote très légèrement. Puis, un craquement suivi d'un violent mouvement de recul expulse un obus à destination d'un immeuble au Sud de l'Ecole Jeanne d'Arc. Le toit s'effondre et il en sort une dizaine de silhouettes couvertes de poussières.

Les malheureux se retrouvent à courir dans la rue, totalement à découvert. Ils sont fauchés sous vos yeux par des fusils ennemis. Pendant que vous êtes concentré sur cette scène tragique, un coup de feu unique, lointain mais distinct des autres résonne. Un partisan deux fenêtres plus loin s'écroule quasi-simultanément. Vous tressaillez. Un tireur d'élite ! Vous vous saisissez des jumelles de votre voisin d'avant. Avec pour seul indice la provenance approximative de la détonation et votre intuition, vous scrutez le mur écroulé d'un jardin entourant une villa cossue. Vous avez cru percevoir un mouvement derrière des buis épais... mais plus rien depuis.

Vous devez tout faire pour neutraliser l'agresseur, avant qu'il ne commette d'autres forfaits parmi vos compatriotes.

Allez-vous faire usage de votre AK-47 (220) ou demander de l'aide à un binôme équipé d'un RPG (51) ?

294

Votre camarade d'infortune se laisse déplacer et déposer à même le sol, derrière le robuste bureau scolaire. Vous vous aplatissez à côté de lui.

La porte grince tandis que votre cœur frise l'infarctus. Des bruits de bottes se rapprochent. Un GI dépasse votre emplacement, se tourne, et vous dévisage, comme si vous étiez un enfant découvert durant une partie de cache-cache. Mais il ne s'agit pas d'un jeu car votre ennemi honni a déjà pointé vers vous le canon de son M-16. Il a un mouvement de recul et appelle un de ses congénères. Vous réalisez qu'il est trop tard pour éviter la capture car un autre Marine surgit, qui appelle lui-même du renfort. C'est bientôt un peloton entier qui débarque et vous expulse violemment en dehors du bâtiment.

Votre compagnon blessé est transporté sur une porte qui a été ôtée de ses gonds.

Vous êtes tous deux faits prisonniers et votre aventure s'arrête là.

295

Tout votre environnement baigne bientôt dans le gaz nuisible. La substance âcre s'engouffre dans la maison par toutes les ouvertures possibles et imprègne le moindre tissu. Suffocant, Vous n'avez d'autre choix que de quitter la maison, suivi par d'autres de vos congénères.

Bien que vous soyez maintenant à l'extérieur, votre respiration est de plus en plus difficile tandis que vous continuez à avancer, droit devant, manquant de percuter un mur. Fort heureusement, le vent finit par se ranger de votre côté et éloigne les dernières chapes de gaz CS qui s'accrochaient à vos vêtements. Vous séchez les larmes qui emplissaient vos yeux rougis, et devez patienter encore un moment avant d'y voir clair à nouveau, pour réaliser que vos compagnons se sont évanouis.

Vous êtes entouré de poubelles mais peu importe ; votre sens de l'odorat, aussi éprouvé que votre vue, est devenu insensible. Même à y regarder deux fois, il n'y a décidément plus personne en vue. Plus aucun bruit non plus, nonobstant les échos d'une fusillade lointaine. Au milieu de nulle part, le seul point de repère qui puisse vous tirer de ce mauvais pas est la silhouette imposante du palais impérial, au milieu de la citadelle. Vous n'ignorez pas que c'est une place forte NVA et c'est là que vous devez aller. D'autant que vous glanerez là-bas peut-être de nouvelles informations utiles à votre mission.

Vous vous mettez en route, dans le ciel rubescent du soir, votre équipement bringuebalant. Les larges allées bordées de rangées d'arbres, autrefois si vivantes, sont maintenant dénuées de toute vie. La vue d'un cadavre ne devrait plus vous émouvoir, mais pourtant celui-ci vous soulève le cœur. Il est gonflé, la peau prête à craquer, et une multitude de vers grouillent sur lui.

Tout-à-coup, contrastant avec cette vision d'horreur, une silhouette svelte émerge de la chaussée d'en face, voilée par la pluie fine qui tombe. Vous pointez votre arme à l'horizontale, pressentant le danger. Elle se rapproche et c'est une silhouette féminine qui se matérialise devant vous, en tenue de civil. Il y a bien longtemps que vous n'aviez croisé quelqu'un sans arme. La jeune femme est coiffée d'un large chapeau conique, et porte un ao-dai bleu sombre, brodé de mauve. Une apparition aussi angélique dans cet univers de misère vous paraît irréelle.

Allez-vous chercher à lui adresser la parole (226), ou la croiser comme si de rien n'était (128) ?

296

Vous vous précipitez vers l'établi et parvenez à vous saisir de l'arme blanche. L'Australien, le visage rouge comme une pivoine, n'a pas bougé. Il se contente de vous contempler, secouant la tête de gauche à droite.

Muni d'un couteau, vous représentez une menace d'un tout autre niveau, qui alerte votre adversaire. Etant donné que vous avez changé les règles du jeu, il s'adapte instantanément. En réponse à votre couteau, il sort de sa veste son joker : ni plus ni moins qu'un pistolet-mitrailleur. Votre souffle reste coincé dans votre gorge.

" On ne joue plus " semble t'il vous dire de son regard noir.

Pourquoi ne l'a t'il pas utilisé avant ? Goût du risque ? Par défi ? Tout bien considéré, l'Australien était sans doute gonflé d'orgueil, d'une assurance sans faille, et il devait probablement penser avoir maille à partir avec un simple voleur et non un tueur professionnel. Quoiqu'il en soit, la vue du canon pointé sur vous calme vos ardeurs. Suffisamment longtemps pour que la pièce soit investie par un autre garde du corps qui a vu la scène depuis la vitrine extérieure. Des Vietnamiens accourent aussi. Vous serez conduit dans un cachot étroit, sombre et humide, avant d'être ensuite interrogé sans ménagement, par tous les moyens que vos adversaires jugeront bons.

Tout est fini : votre mission, votre aventure, et votre vie.

Nous sommes le 13 Février 1968, journée dont le ciel clair permet d'envisager enfin une météo clémente. La pluie a laissé la place à un crachin rafraichissant, tandis que le soleil parvient à percer la mince couche nuageuse. Cette éclaircie, qui pourrait représenter une aubaine pour le quidam moyen, est en fait un très mauvais présage d'un point de vue tactique. En effet, l'aviation ennemie va pouvoir opérer beaucoup plus facilement, en s'appuyant sur une excellente visibilité.

Confirmant vos impressions, des trouble-fêtes ne tardent pas à altérer la routine des combats d'infanterie ; Les turbines des jets commencent à résonner dans le ciel et un point métallique laissant une traînée blanche tourne autour de vous, en altitude.

Allez-vous rester sur les remparts (81) ou vous réfugier à l'intérieur de la tour la plus proche : la porte Dong Ba (162) ?

298

Pas effarouché, vous vous dirigez lentement vers l'homme. Il porte une chemise blanche ouverte, signe d'une apparente décontraction et son air placide ne vous inspire aucune crainte. Pourtant, vous venez d'enfreindre une des règles de base de tout agent spécial aguerrri en territoire ennemi : rester discret en toutes circonstances...

Votre vis-à-vis prend la parole : " Je peux faire quelque chose pour vous ? ". Sa maîtrise de la langue vietnamienne vous étonne. Tout juste dénotez-vous une pointe d'accent français. Un Français ! Ils sont encore nombreux au Vietnam, à gérer des plantations ou administrer des infrastructures urbaines. Visiblement votre situation esseulée, sans famille, ainsi que votre aspect famélique l'a ému.

Comme il semble sincère, vous pouvez répondre à sa proposition par l'affirmative (185) ou continuer votre route sans lui prêter davantage attention (131).

299

Se sentant en infériorité numérique, les Américains ont marqué le pas concernant leur attaque par le devant du bâtiment. Leur volume de feu diminue. Ils refluent en bon ordre, et ce également du côté jardin.

Bravo : votre groupe est resté maître du bâtiment.

Côté jardin, une section de VC locaux a profité du calme pour rejoindre l'édifice en passant par la porte de derrière. Vous les avez vus s'approcher depuis une fenêtre d'où vous faites le guet. La plupart des nouveaux venus sont armés et habillés en civils. En les entendant s'exprimer à vive voix au rez-de-chaussée, vous apprenez qu'ils étaient poursuivis par des Américains et ont trouvé refuge ici.

Restez-vous à l'étage (32) ou descendez-vous au rez-de-chaussée (178) ?

300

Pendant que vous progressez sans bruit et lentement, d'auvent en auvent, votre agresseur a eu tout le loisir de héler ses compagnons aux alentours. " Il y a des VC en contrebas ! ". Vous récoltez bientôt une pluie de grenade. Lorsque vous comprenez le danger et que vous commencez à courir, il est déjà trop tard. Un explosif vous crible le dos d'éclats.

Comme votre moelle épinière est atteinte, vous savez qu'il ne vous reste plus longtemps à vivre. Ainsi se termine votre aventure.

301

Vous continuez à avancer à la même allure pour ne pas éventer votre stratagème. Pendant ce temps, lentement, vous préparez votre grenade de votre main droite, pendant que votre autre main ôte précautionneusement la goupille. Une fois l'explosif amorcé, vous le projetez dans le massif. Une voix américaine hurle : " What's the hell ?! ".

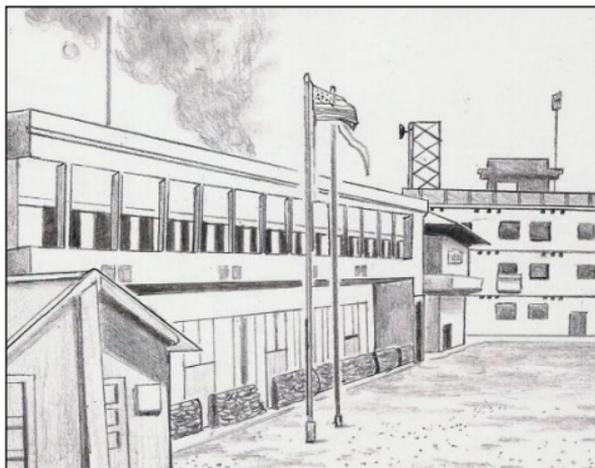
Vous courez tandis que votre théorie se vérifie alors : le ou les Marines, trop occupés à échapper à votre engin de mort, n'ouvrent pas le feu. Lorsque votre grenade explose dans une gerbe de branchages, vous êtes peu soucieux de connaître les dégâts qu'elle a occasionnés ; Vous ne pensez qu'à fuir pour sauver votre peau.

Supprimez un explosif de votre équipement et précipitez-vous vers le 181.

302

Un sapeur téméraire parvient à s'approcher du redoutable bunker ennemi. Il est passé par un flanc, se retrouvant dans l'angle mort des servants ennemis. D'un mouvement rapide, il expédie une grenade dans l'interstice de l'ouvrage et recule avec une vivacité tout aussi efficace. L'engin explose dans un bruit sourd, faisant trembler tout l'édifice. L'obstacle est passé ! Les hommes de votre camp s'élancent, plus en avant. De votre côté, vous vous arrêtez devant le bunker, pour constater à l'intérieur la présence de trois corps inanimés.

A l'intérieur de la cour d'enceinte du MACV, les combats continuent de faire rage.



Juste avant la porte du bâtiment principal, ce n'est pas une position de défense qui vous attend mais plusieurs. Des mitrailleuses dissimulées derrière de solides abris en sacs de sable déversent un feu croisé meurtrier. Les positions ennemies se soutiennent mutuellement, à la manière des pions d'un jeu d'échec.

Cette fois, l'assaut est sérieusement remis en question, car les pertes dans votre camp augmentent sensiblement.

Allez-vous vous résoudre à ne plus avancer (204), ou braver les balles et rejoindre un homme en pointe, totalement isolé derrière un bloc de ciment (88) ?

303

Tout se passe très vite. Une grenade CS explose dans le hall d'entrée. Certains de vos compagnons répliquent à l'arme légère contre des silhouettes voilées par le brouillard artificiel. Les Américains répondent avec des séries de rafales et des grenades à fragmentation. La confusion est totale. La peur s'empare de vous ainsi que de votre compagnon le plus proche qui n'a pas eu l'occasion de lancer sa grenade. Terrorisé, il finit par s'enfuir. Autour de vous, tout n'est maintenant que fumée, vos yeux et votre gorge vous irritent à la limite du supportable. La mort dans l'âme, vous vous résolvez à suivre votre voisin pendant que vous le distinguez encore, songeant qu'il est préférable de ne pas rester isolé dans une telle situation.

Vous parcourez à la hâte une série de couloirs, un mouchoir plaqué contre votre bouche et votre nez. Enfin, après plusieurs enjambées, le gaz CS est plus diffus. Puis, votre compagnon parvient à se guider au son des voix de quelques NVA retardataires et vous montre le chemin par la même occasion.

Finalement, à la sortie d'un corridor sombre, à votre grand soulagement, des alliés en nombre se matérialisent !

Allez au **201**.

304

Il n'y a plus rien à faire. L'individu est bel et bien passé de vie à trépas, et il est inutile de s'appesantir davantage sur son sort.

De grosses mouches violettes ayant senti la mort, pointent le bout de leurs ailes, et voletent par essaims au-dessus du malheureux, accentuant le côté tragique de la scène qui se déroule devant vous.

Si le mot {"blessé"} est sur votre feuille d'aventure, allez au **44**, sinon rejoignez le **153**.

305

Vous sélectionnez le mode coup par coup de votre arme en positionnant le levier latéral de votre arme en position basse. Dans l'instant qui suit, vous ouvrez le feu sur cette jambe imprudemment laissée en vue, présumant qu'elle appartient à un Américain. Une de vos balles fait tressaillir le membre, qui rentre aussitôt après derrière le remblai, aussi sûrement qu'un escargot apeuré dans sa coquille. Vous n'attendez pas longtemps avant de voir deux hommes en porter un troisième, émerger puis disparaître aussitôt après derrière un coin de rue. Ils sont allés trop vite pour que vous ayez eu le temps de les ajuster.

Ce tir productif vous a coûté 5 balles, que vous n'oublierez pas de décrémenter de votre compteur.

Allez au **210**.

306

A peine remis de votre ascension, vous ré-empruntez les marches de l'escalier pour atteindre l'étage supérieur, qui se trouve être le dernier. Haletant comme un bœuf, vous observez la grande pièce qui s'offre à vous, sous les toits. Vous êtes marqué par la présence de nombreux sacs volumineux, empilés et occupant une bonne partie de l'espace. Les contenants étant estampillés de l'inscription emblématique de l'USAID, vous avez sous les yeux la preuve de la corruption qui ronge le gouvernement Sud-vietnamien. Même l'aide en nourriture théoriquement destinée aux populations asservies par les impérialistes américains est détournée par les plus riches.

Après quelques errements, vous apercevez un compatriote, dans le fond de la pièce, seul. Il scrute à travers une lucarne dont la vitre est une des rares de la ville à être restée intacte. Vous le côtoyez et scrutez avec lui le panorama qui s'étale devant vous. La brume vous empêche de distinguer au loin, mais chaque Américain s'approchant vous apparaît clairement. Et

justement, vous distinguez un trinôme ennemi longeant un mur de jardin, protégé par une allée buissonneuse.

Allez-vous casser la vitre et tirer (110) ou vous contenter d'observer (18) ?

307

Ce satané avion est revenu sur les lieux de son forfait dans l'espoir de faire coup double. Son bidon de napalm explose dans une boule de feu qui détruit tout sur son passage. Votre destin ne vous appartient plus.

Vous êtes balayé dans les airs comme un fétu de paille. Vous retombez lourdement. Engourdi, la peau vous brûle, et vous rassemblez toutes vos forces disponibles pour vous éloigner de la zone d'impact, avant que tous vos vêtements ne s'embrasent.

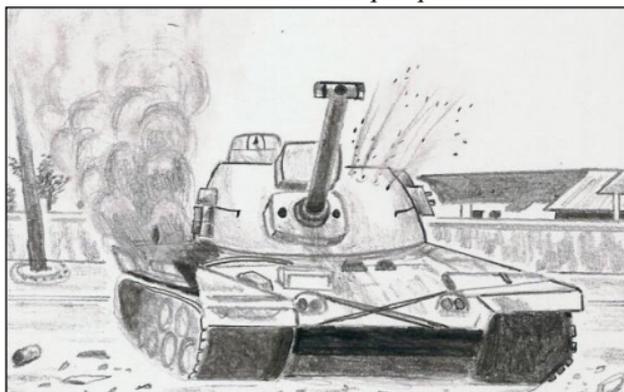
Vous êtes furieux contre vous-même ; Pourquoi s'être montré ainsi au beau milieu de la rue ? Encore groggy, vous dépoussiérez votre chemise et contemplez le goudron brûler en même temps que les maisons aux alentours.

L'avion s'est maintenant éloigné mais vos nerfs ont subi une telle épreuve que vous préférez cette fois longer la végétation en bordure, et progresser à couvert.

Allez au 408.

308

Le cœur tambourinant, vous utilisez 10 munitions contre le monstre blindé (feuille d'aventure à actualiser). Mais, le verbe "gaspiller" serait peut-être plus approprié pour décrire votre action. En effet, vos balles ne font que chatouiller la carcasse du véhicule de quelques étincelles.

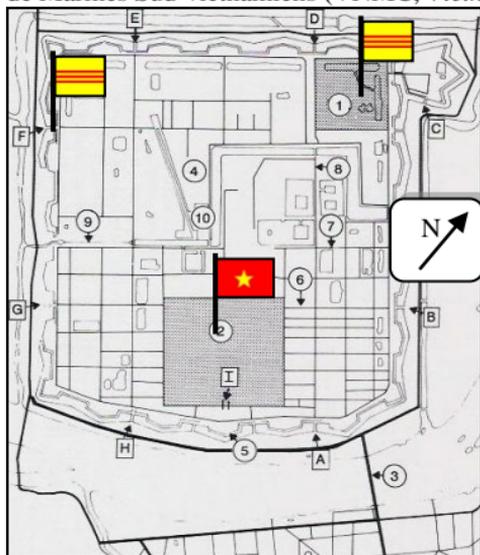


Puis, vous vous adossez assis contre le mur afin de recharger votre fusil d'assaut. Vous avez bien fait de vous baisser car la fenêtre que vous venez d'utiliser se crible de balles l'instant d'après.

Allez au 293.

Le Lieutenant-Colonel ne vous accorde un rapide entretien que tard dans la nuit. Il est vêtu avec la rigueur qui caractérise les hommes de son rang. La fatigue accumulée, la tension extrême qui entoure les combats, ont creusé le visage de votre homme. Malgré l'adversité, il essaie de détendre l'atmosphère d'une remarque ironique sur vos bandages à la tête.

Puis, d'une voix lasse, il vous explique qu'il a transmis à 21h50 une demande de repli général au haut-commandement à Hanoï. Sa requête lui a été refusée : il faut se battre jusqu'à la victoire. On lui a promis des renforts et un meilleur approvisionnement en armement lourd. Mais, il ne se fait guère d'illusions car, dans le même temps, le Lieutenant-colonel a dû abandonner la porte Chanh Tay (F), une des deux portes du mur Sud-Ouest de la citadelle, devant l'avancée d'un Bataillon de l'ARVN renforcé de deux Bataillons frais de Marines Sud-vietnamiens (VNMC, *Vietnam Marine Corps*).



L'étai se resserre irrésistiblement et vos lignes de ravitaillement se font plus minces jour après jour.

En guise de conclusion, Le Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan vous demande d'annuler votre mission. En outre, étant donné que vous ne faites pas directement partie du corps régulier de son Régiment, il vous autorise à quitter les lieux pendant qu'il en est temps.

Vous prenez congé de lui et vous vous exécutez, sans sourciller (103).

Après ces quelques péripéties, la lumière du jour décline peu à peu, jusqu'à ce que la nuit tombe.

Le son modulé d'un transistor appartenant aux soldats vous berce. Radio Hanoï diffuse actuellement un air russe : la *Katiouchka* tandis que la plupart de vos compatriotes ont entamé une période de repos bien méritée.

Vous avez la possibilité de les imiter (420) ou de tenter une petite expédition nocturne du côté de la vieille ville, pour reconnaître les lieux (36).

L'estomac creux, vous empruntez en sens inverse la rue Le Thanh Ton. Vous êtes frappé par le manque de vie : ici, ni poulets en liberté, ni enfants jouant dans les ruelles, comme si le temps s'était arrêté.

Un hélicoptère américain vous coupe dans vos pensées. Il passe au ras du sol à vive allure, perpendiculairement à la route, venant de l'Ouest, et s'éloigne tout aussi rapidement. Au loin, derrière les rangées de résidences, vous distinguez de multiples colonnes de fumées s'élever vers le ciel. C'est le résultat des nombreux échos de détonations issus de la partie Sud-Est de la ville, qui témoignent de la rudesse des combats qui se sont engagés depuis ce matin.

Toute l'activité citadine coutumière est réduite à néant. La circulation est nulle ; La seule automobile que vous apercevez est une vieille Citroën qui gît sur le bas côté. Plus loin, vous enjambez une moto Honda couchée, dont la fourche et le guidon ont été tordus par un choc violent. Vous marchez en direction du Nord-Ouest, vous rapprochant ainsi de la rive Sud de la rivière des parfums.

Continuez au **124**.

312

Vous pénétrez dans un local étroit, carrelé de blanc ; des toilettes. Une fois la porte refermée derrière vous, c'est le noir complet. De l'autre côté de la cloison, vous entendez les geignements d'un camarade blessé, sans doute par l'explosion qui a précédé l'assaut américain. Vous patientez un certain moment, réprimant votre appréhension lorsque des bruits de pas se font entendre dans le couloir, en direction du blessé. Une porte grince, laissant le passage à un groupe d'hommes qui pénètre dans une pièce voisine puis en ressort aussitôt après, sans doute pour transporter le corps. Vous entendez des mises en garde de prudence et des injonctions... en américain. Horreur !

Vous avez bien fait de rester à l'abri car, miraculeusement, personne ne songe à ouvrir votre porte. Peu après, d'après les bruits environnants, les Marines semblent s'être maintenant éloignés.

Vous sortez de votre cachette (**108**) ou demeurez seul dans la pénombre encore quelques minutes (**285**) ?

313

Au vu de l'épais magma qui s'est formé sous sa tête, couleur gelée de groseille, il n'y a plus rien à faire pour votre défunt compagnon. Sous l'emprise de la drogue, il s'est lui-aussi exposé inutilement lors de ce qui n'était ni plus ni moins qu'une attaque suicide irréfléchie. En tout, cinq de vos camarades de lutte sont étendus au beau milieu de la rue. Un moment déboussolé, votre groupe s'est maintenant repris et tient sa position en répliquant sporadiquement.

Allez au **180**.

314

Après l'incident, toujours au sommet des remparts, vous reprenez une conversation avec des officiers sur la situation actuelle. En soirée, une sombre nouvelle vous parvient par le biais d'une radio tactique : les Marines américains sont entrés dans la citadelle par la porte Truong Dinh, et ils progressent vers votre position.

Vous partagez ensuite un repas réduit à la partie congrue : des bouts de gras noyés dans un ragoût de légumes, et des nouilles salées. On vous explique que la plupart des aliments consommés ici sont le résultat de la solidarité des habitants.

Une nouvelle nuit passe...

Le 12 Février, vous n'êtes pas levé depuis une demi-heure qu'un nouveau trouble-fête est en vue. Ou plutôt deux. Des barges de débarquement de type LCU (*cf lexique*) remontent la rivière des parfums. L'une d'elle transporte un tank lourd américain. Les deux intrus provoquent très vite une réaction des NVA, qui arrosent ces nouvelles cibles à l'aide de leurs fusils automatiques.

Vous pouvez faire de même avec votre AK-47, si vos réserves de munitions ne sont pas vides (**76**).

Si vous avez un M-79, vous pouvez l'utiliser en ôtant 276 au code apposé à l'arme sur votre feuille d'aventure.

Si vous n'avez plus de munitions, ou que vous préférez rester en retrait, allez au **202**.

315

Vous serrez nerveusement votre AK-47 et continuez à presser sur la queue de détente. Le mur qui abritait votre ennemi part en lambeaux. Le Sud-vietnamien disparaît brutalement. A t'il été touché ou a t'il fui ? Vous ne le saurez jamais. Mais vous êtes sorti vainqueur de votre duel. Déduisez 10 munitions de vos réserves.

Autour de vous, vos compagnons de lutte parviennent également à faire peu à peu reculer leurs opposants.

Allez au **221**.

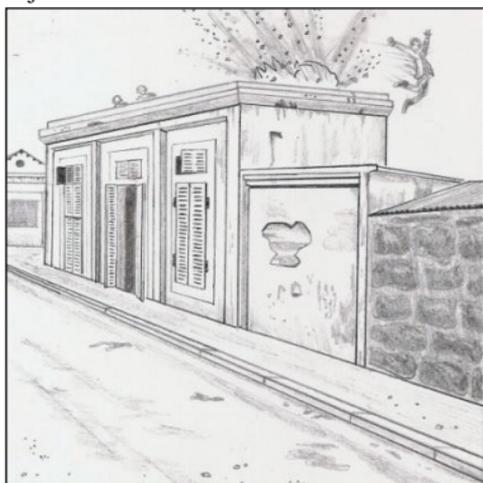
316

Manquant d'assurance, elle balbutie un timide « Non ». « Je ne serais pas sûre de le reconnaître » ajoute-t-elle d'une voix chevrotante.

Allez-vous insister en lui faisant un portrait détaillé de l'homme (407) ou temporiser et la laisser un peu reprendre ses esprits (384) ?

317

Les mains tremblantes, vous vous empressiez de charger un projectile de 40 mm dans l'orifice de votre M-79. Vous le verrouillez, rehaussez le viseur, et épaulez. En quelques secondes, vous pensez avoir le bon angle. Mais votre premier tir est trop élevé et votre munition se perd derrière la bâtisse. Vous réajustez. Le deuxième essai est le bon.



Votre projectile explose dans un nuage de fumée au beau milieu de l'ennemi.

D'où vous êtes, vous n'entendez pas les cris, mais avez vu une silhouette se jeter du toit plat. Vous venez de porter un coup décisif à l'ARVN et l'assaut Sud-vietnamien perd de sa vigueur. Vous ne saurez jamais quel rôle exact vous avez joué, mais le mot d'ordre ennemi semble être devenu : le repli.

Allez au 221.

318

La file que vous constituez jette son dévolu sur un bâtiment suffisamment éloigné des affrontements passés. Vous atterrissez ainsi sur un assemblage de tuiles en céramiques. Problème : il n'y a pas d'accès aux étages inférieurs. Tout le monde se résout à sauter sur un balcon du dernier étage.

Parvenu à l'intérieur de ce qui semble être une luxueuse bâtisse, vous dévalez un escalier en colimaçon. Tout le monde est soulagé d'atteindre sans encombre le rez-de-chaussée, et de pouvoir prendre la première porte de sortie. Vos compagnons se fondent dans les avenues adjacentes, sans même se retourner. Vous suivez tant bien que mal ceux qui vous sont les plus proches. Tout-à-coup, ils font une pause ; Avant d'atteindre la partie de ville

encore contrôlée par les NVA, il est nécessaire de traverser une voie sur une quinzaine de mètres à découvert.

Vous jetez un coup d'œil aux alentours et repérez deux Marines stationnés à l'angle de rue opposé. Pour le moment, ils semblent vous observer.

Vous ouvrez le feu à leur rencontre (106) ou courez autant que vous le pouvez pour traverser l'avenue (12) ?

319

L'endroit est lugubre. La maison que vous côtoyez a été éventrée, mettant à jour les solives du plafond. Vous longez la sinistre silhouette tandis que la pluie tombe toujours aussi drue et droite, rajoutant un effet effrayant à la scène. Sur votre gauche, derrière le muret d'une cour, vous entendez un halètement. C'est le timbre de voix d'une femme.

Vous pouvez enjamber la palissade et vous rapprocher prudemment du bruit (63) ou ne pas en tenir compte et continuer à avancer (261).

320

La chemise maculée de poussière, vous vous levez et hurlez à vos camarades de vous suivre. Votre calcul était le bon. Dans l'instant qui suit votre départ, une deuxième roquette s'engouffre à l'intérieur du local, via la brèche précédemment provoquée, et en pulvérise l'intérieur.

Vous vous retrouvez tous au beau milieu d'un jardin occupé par des plantes aux larges feuilles en forme de cœur, et de hauts palmiers. Vous escaladez un muret afin d'accéder à un bloc d'immeubles, puis prenez la première ruelle sombre venue. Vous sentant enfin en sécurité, vous retrouvez tous le sourire et échangez vos émotions. La pression contenue depuis ces interminables minutes se libère d'une traite, et vous laissez échapper un rire nerveux. Vous marchez encore un moment avec deux soldats avant que ceux-ci ne croisent un peloton égaré du 4^{ème} Régiment. Vous laissez les soldats réguliers se regrouper et suivre les ordres de leur hiérarchie. En l'occurrence, ils se mettent en position d'embuscade pour arrêter l'avancée des Américains. Leur technique est redoutable : ils se collent au mur intérieur d'une maison, opposé à la rue, et laissent la porte ouverte. Ainsi, même si leur champ de vision est réduit, ils sont parfaitement abrités. De plus, la lueur de départ de leur fusil est indétectable, et le bruit des coups de feu est feutré.

Vous préférez de votre côté conserver votre liberté de mouvement. Ivre de fatigue, vous optez pour la solution de facilité : rejoindre votre hôte attiré, qui vous a hébergé régulièrement depuis le 30 Janvier.

Vous vous mettez en route au 49.

Une fois débarrassé de tout signe extérieur rappelant votre appartenance aux NVA, ainsi que de l'ensemble de vos armes de guerre, vous sortez du palais impérial, les cheveux au vent, en empruntant la sortie Nord. Vous vous retrouvez au sein de la citadelle, ayant encore une certaine distance à parcourir avant d'atteindre ses remparts. Pendant que vous contemplez l'aérodrome Tay Loc sur votre droite, de larges mouvements de troupes Sud-vietnamiens attirent votre attention. Votre pouls s'accélère lorsque vous entendez les échos du crépitement des mitraillettes sur votre gauche. Etant donné que l'aérodrome est aussi entre les mains de l'ennemi, ce crépitement signifie que vous vous êtes retrouvé au beau milieu du territoire tenu par l'ARVN.

D'ailleurs, une patrouille Sud-vietnamienne ne tarde pas à vous intercepter. Des hommes casqués au visage sévère vous considèrent d'emblée comme suspect : tout simplement parce que vous avez l'âge d'un combattant et que vous n'êtes pas membre de leur Armée. On vous conduit contre votre gré dans une geôle humide et étroite, où d'autres suspects croupissent avec vous.

Votre aventure se termine ici, et ce n'est pas peu dire que votre avenir ne s'annonce pas radieux...

Toutes les vitres des fenêtres ont volé en éclat depuis longtemps et la coupure d'électricité générale qui sévit depuis plusieurs jours donne aux différentes pièces une atmosphère sombre et lugubre. Toujours au rez-de-chaussée, vous surveillez l'avancée des Américains, en laissant simplement dépasser de la fenêtre le coin de votre œil.

Tout à coup, une détonation feutrée éclate derrière vous. Un cri perce le brouhaha ambiant : " Les Américains passent par derrière ! ". Vous traversez en trombe deux pièces, jusqu'à basculer de l'autre côté de l'édifice. De là, vous voyez derrière la fenêtre un jardin ceint d'un muret. Ce dernier s'est effondré à un endroit. **Un nuage de gaz venant de cette ouverture envahit peu à peu l'espace vert.**



Des silhouettes sautent au-dessus des éboulis et se déploient dans les lieux. Leurs visages recouverts par des masques à gaz leur donnent des airs de guerriers du futur. Ils ne tardent pas à faire feu de tous bords contre le bâtiment et une fusillade nourrie s'engage.

Vous prenez part à la riposte au rez-de-chaussée (**45**) ou vous montez d'un étage, par le large escalier au centre de l'immeuble (**339**) ?

323

Vous vous élancez pour atteindre le plus rapidement possible la quinzaine de mètres qui vous sépare de l'autre chaussée, vous exposant alors dangereusement, aussi visible qu'un canard dans un jeu de foire.

Une rafale courte claque.

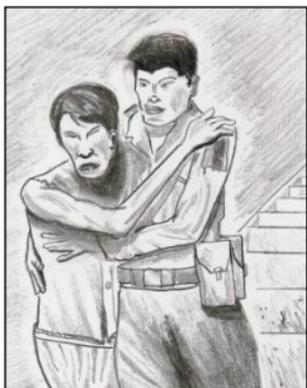
Si vous êtes blessé (le terme {"blessé"} orne votre feuille d'aventure), allez au **431**.

Sinon, dirigez-vous vers le **121**.

324

Vous levez les mains, et continuez à avancer doucement, dans l'espoir que si quelqu'un vous observe à la jumelle, il ne décèle aucune intention belliqueuse en vous. Plusieurs échos lointains vous coupent dans vos réflexions et il s'ensuit autant d'explosions violentes, deux pâtés de maison plus loin.

Gardez-vous votre sang froid (**239**) ou préférez-vous vous cacher en plongeant dans les massifs épais de végétation qui bordent votre route (**183**) ?



Vous êtes au premier étage et le couloir que vous suivez vous mène jusqu'à un escalier en colimaçon. Vous penchez la tête et apercevez la queue de la file de soldats prendre une porte extérieure à partir du rez-de-chaussée. **Tant bien que mal, vous transportez le blessé jusqu'en bas**, et emboîtez le pas au gros des soldats alliés. Ils ont franchi une dizaine de mètres à découvert pour rejoindre l'aile Sud-Ouest du bâtiment. Vous parvenez également à atteindre ce but sans encombre.

Arrivé là, enfin, vous intégrez la section de soldats qui vous accueillent à bras ouverts et prennent en charge le blessé que vous avez sauvé d'une mort certaine.

Rejoignez le **35**.

326

Handicapé par votre blessure, vous manquez de reprise pour vous relever rapidement. Pendant que vous boitillez, vous entendez derrière vous le bruit feutré, à peine discernable, du grondement crescendo des réacteurs du A-4. Aussitôt après, un bruit de marteau piqueur fracassant une ligne de ciment vous vrille les tympans. La suite vous échappe. Vous êtes happé par une force venue de nulle part. Vous perdez connaissance. Vous vous réveillez quelques secondes, les yeux dirigés vers le ciel, moribond... pour reperdre connaissance à nouveau. Définitivement cette fois...

Votre mission prend fin, en même temps que votre aventure.

327

Complètement déboussolé, vous êtes descendu trop bas. Ce sont vos doigts effleurant des algues gluantes qui vous le font savoir. Vous utilisez et videz vos dernières réserves d'air dans vos poumons pour remonter, lentement.

Lorsque vous refaites surface, votre première préoccupation est d'inspirer une longue bouffée d'air. Puis, vous constatez avec une heureuse surprise que vous avez pratiquement traversé le canal. Le bord d'où vous venez demeure silencieux, mais il faut rester très vigilant. Vous parcourez les derniers mètres jusqu'à ce que vous puissiez poser une main sur la bordure du canal, ce qui vous permet de vous maintenir à la surface sans effort, et sans vagues. Les

seules ondes que vous provoquez sont les tremblements de froid de votre corps, que vous ne pouvez pas réfréner.

Subitement, des silhouettes se redressent, sur la rive d'en face. Elles conversent pendant des secondes qui vous semblent durer des minutes. Lorsque vos ennemis se décident enfin à quitter les lieux, il fait presque nuit noire.

Allez au **429**.

328

De l'autre côté du Trésor Public, au niveau de la devanture, l'écho d'une retentissante explosion signe le glas de la résistance NVA. Vous entendez la lourde structure du portail en acier retomber sur le sol, sans doute atteinte par un obus de char.

Vous n'êtes pas mécontent d'avoir quitté cette souricière, non sans avoir donné du fil à retordre aux Américains. Mais ces diables de Marines disposent de munitions qui semblent illimitées. Chaque roquette B-40 envoyée à leur encontre déclenche en retour une avalanche de projectiles, sous la forme de bordées d'obus de canon sans recul, mortiers, et autres roquettes de bazookas M-20 ou LAAW.

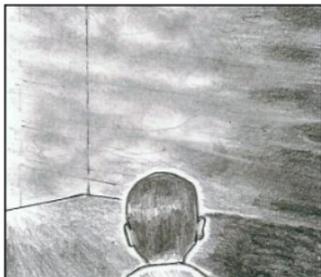
Toujours focalisé sur votre mission, vous vous isolez peu à peu du reste de la troupe, qui s'apprête à se diriger vers l'Ouest, convergeant vers d'autres points de résistance.

Allez au **375**.

329

Les balles qui frappent autour de vous vous font prendre conscience que vous êtes au beau milieu d'un piège mortel. Pris de panique, vous courez dans la première direction venue. Mais la végétation bousculée trahit votre mouvement, et les projectiles ennemis vous suivent à la trace. Une balle vous perce la jambe. Une deuxième vous cisaille le dos.

La suite n'est que douleur. Votre aventure vient de prendre fin de manière tragique.



Votre calvaire est interminable et vous n'avez plus aucune idée de la position de la sortie de cette maison infernale. Plus aucun bruit qui pourrait vous aider ne se détache du brouhaha général.

Tout-à-coup, Vous êtes attiré par une partie plus lumineuse que les autres, telle une apparition divine, devant vous.

Cette hypothétique fenêtre vers l'extérieur est votre dernière échappatoire possible, parce que les forces commencent à vous manquer.

Allez au **160**.

331

Le claquement sec de votre AK-47 ainsi que ses flash intermittents ne sont pas passés inaperçus chez l'ennemi. Une mitrailleuse M-60 vous prend pour cible, ce qui a pour effet de faire disparaître l'encadrement de la fenêtre, dans des gerbes de poussières.

Heureusement, vous avez eu le réflexe de vous projeter en arrière. Au sol, vous êtes soulagé de constater que seul l'un de vos bras subit une hémorragie. Vous avez gagné une belle entaille, mais votre os a été épargné.

Inscrivez le terme {"blessé"} sur votre feuille d'aventure et rejoignez le **35**.

332

Malgré l'avertissement, vous entrez dans le lieu sacré. Il y règne un silence froid qui contraste avec l'agitation du dehors. Vous suivez un couloir dallé de carreaux aux couleurs chatoyantes, avant d'accéder à la pièce centrale. Cette dernière est décorée de nombreuses colonnes laquées de pourpre et de jaune. L'ensemble est mis en valeur par une hauteur de plafond vertigineuse, qui fait que vous n'avez presque pas remarqué un petit homme, accroupi, priant devant un des deux fauteuils du trône. C'est un civil, et c'est peut-être ce qui a conduit l'officier à l'entrée à vous dire que cet endroit est vide de soldats.

Vous vous asseyez à ses côtés, pour vous signaler à lui, mais sans le brusquer.

Allez au **11**.

333

Flairant le piège, vous vous entêtez à ne pas vouloir obéir à vos quatre ravisseurs. Le chef de la bande entre alors dans une colère noire et un de ses sbires soumet la fâcheuse idée de se débarrasser de vous. Votre vie ne tient plus qu'à un fil.

Puis, le chef des bandits se ravise et lâche une deuxième proposition : " Ecoute, soit tu nous trouves de l'argent, soit ça va aller très mal ! ".

Si le mot {"liasse"} est inscrit sur votre feuille d'aventure, retranchez 217 au code apposé et rendez-vous au numéro résultant.

Sinon, dirigez-vous vers le **136**.

334

Comprenant la situation, vos coéquipiers ne se le font pas répéter deux fois. C'est dans les cris et une panique indescriptible, que l'ensemble des soldats quittent les lieux, en passant par la cour arrière. Vous traversez en trombe un jardin, au moment où l'enfer se déchaîne sur la bâtisse que vous venez de quitter. La maison de deux étages vient de perdre la moitié de sa hauteur, et le bruit de l'écroulement vous a momentanément assourdi tandis que des débris tournoient dangereusement dans les airs.

Vous escaladez un muret à hauteur de taille et rejoignez une rue adjacente.

Allez au **263**.

335

Avant de pénétrer dans l'enceinte, vous passez devant d'innombrables excavations transformées en trous de combats. Celles-ci sont occupées par les soldats du 6^{ème} Régiment, prêts à en découdre. De plus, ces positions se soutiennent mutuellement, et permettent de couvrir tous les angles d'approche ennemis.

Après avoir été identifié, vous pénétrez dans le centre névralgique de la résistance NVA : le Palais de la Paix Suprême.

L'intérieur, protégé par ses murs lézardés de quatre mètres de haut, sur 700 de long, vous semble tiré d'un conte de fées. Il se dégage du palais une grande sérénité, comme si les combats avaient épargné ce havre de paix. Seul le crépitement de la pluie se permet de troubler la quiétude des lieux.

Vous empruntez une large étendue verdoyante, une sorte de forêt artificielle, au cœur de laquelle trône le centre de cérémonie des anciens empereurs. Construit en 1805, le bâtiment constitué de cinq pièces, et deux appentis n'a pas perdu de sa superbe. Une autre partie, secondaire mais plus grande, contient sept pièces et également deux appentis. L'ensemble forme un tout homogène, avec ses colonnes vernissées et ses décorations en forme de dragons.

Mais, avant d'accéder aux bâtisses, vous n'avez pas tout vu. Un lac artificiel se dresse devant vous, que vous traversez par un pont central, muni de balustrades, et menant à un portique. Ce dernier s'ouvre sur l'esplanade qui tient lieu de cour au bâtiment principal.

La nuit approchant, vous pensez tout d'abord à vous reposer. On vous désigne une chambre modeste que vous partagez avec d'autres combattants.

A l'aube, vos compagnons vous réveillent, et vous émergez à la lumière du jour, bon gré mal gré.

Allez-vous visiter la partie Sud (47) ou la partie Nord (179) du palais ?

336



Sa bouche se tord dans un rictus de grimace.

Il n'a strictement aucune idée de ce à quoi pourrait ressembler la femme de votre 'cible'. En outre, Il n'a en tête aucune information administrative sur le sujet et hausse les bras par dépit

Vous pouvez continuer de poser des questions au 54.

337

Vous empruntez une venelle qui serpente parmi des demeures anciennes du siècle dernier. La rue change souvent d'orientation, si bien que vous commencez à vous perdre. Votre situation délicate vous fait penser à vous débarrasser de tout votre attirail militaire, de votre insigne, et tout autre élément qui pourrait dévoiler votre appartenance au camp NVA. Sans cela, le moindre soldat ennemi qui vous apercevra vous abattra à vue.

Sensiblement allégé mais toujours aussi déboussolé, vous re-bifurquez vers une allée plus large, qui vous permet de repérer la silhouette des remparts. A la sortie de la ruelle, vous êtes surpris par la présence d'un groupe de soldats, tapi dans l'ombre. Vous tentez de vous éloigner l'air de rien, mais ils vous hèlent et vous interceptent. Un petit lieutenant, sec, la cigarette à la bouche, vous demande vos papiers. Comme vous n'en possédez pas, il demande aussitôt à ses hommes de vous emmener avec les suspects.

Si vous avez une liasse de billets avec vous, retranchez 125 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro résultant.

Sinon, allez au 53.

Votre conversation s'oriente vers ce temps épouvantable qui n'arrange rien aux destructions engendrées par les combats. Vous concluez tous deux que cette météo est à l'image de l'ambiance qui règne en ville : morne. Puis vous élargissez le sujet en évoquant la saison sèche, la mousson. Votre interlocuteur hoche la tête, buvant vos paroles. Il vous apprend au passage que ce sont les Français qui ont découvert assez tôt l'effet désastreux du climat tropical sur les infrastructures en bois. Ceci explique pourquoi tous les poteaux électriques de Hué sont faits de béton.

De fil en aiguille, vous parlez du climat de la France ; le soleil du midi, la brise légère de l'Ouest de la France. Tout ceci évoque une certaine nostalgie à votre interlocuteur. Ce dernier, en parfaite confiance, se laisse aller à se confier sur sa famille. Pendant que vous l'écoutez, vous ne perdez pas une miette de cette délicieuse brioche qui vous tend les bras. Mais le petit-déjeuner ne va pas tarder à se terminer et il est temps d'aborder des sujets plus sérieux.

Allez-vous lui parler de Doan Cong Lap (233) ou de cette adresse que vous devez atteindre (149) ?

339

Vous montez quatre à quatre les marches de l'escalier, croisant un soldat paniqué qui a pris le chemin inverse, en trombe également. Au premier étage, quelques hommes font feu de leur AK-47 par les fenêtres, contre ces nouveaux assaillants qui ont pris le bâtiment à revers.

Avez-vous à cet instant précis l'intention de fuir de ce bâtiment (228) ou de lutter côte à côte avec vos camarades postés ici (8) ?

340

La base de vos informations est cet agenda que vous avez miraculeusement retrouvé dans un des bureaux de votre cible. Vous y voyez beaucoup plus clair lorsque vous faites corroborer les différentes adresses indiquées dans l'agenda, avec la rue ainsi que le prénom dont vous disposez :

- Vinh Dy Nien, 68 rue Luong Ham.

Vous remerciez infiniment votre informateur improvisé. Vous lui souhaitez un prompt rétablissement, pendant que vos deux paumes enserrant une de ses mains, encore froide par la baisse de tension qu'il a subie.

Vous quittez en trombe le dispensaire pour demander un entretien urgent avec le Lieutenant-colonel Nguyen Trong Dan, responsable du 6^{ème} Régiment NVA. Il vous reçoit brièvement, le temps que vous le teniez informé de l'adresse clé que vous détenez. Il vous complimente pour vos investigations et vous donne son accord pour que vous quittiez le palais dès maintenant et

meniez à bien votre mission. Vous avez aimé le ton de votre supérieur : franc et incisif, privilégiant l'action au laïus.

Le secteur que vous avez désormais en vue est depuis peu majoritairement contrôlé par l'ennemi ; Vous agirez donc seul pour avoir une meilleure chance de vous infiltrer. Vous vous mettez en route sans tarder, en empruntant la porte Nord du palais impérial. Revigoré par une brise fraîche qui vous fouette le visage, vous visez ensuite la porte Huu de la citadelle, qui est, d'après vos supérieurs, l'endroit le plus sûr pour s'extraire de l'enceinte.

Après une marche au pas cadencé, il vous reste deux cents mètres à franchir avant d'atteindre la porte Huu.

Si le mot {"destruction"} est sur votre feuille d'aventure, ajoutez 100 au code dont vous disposez et rendez-vous au numéro obtenu.

Dans le cas contraire, rejoignez le **123**.

341

Vous vous agenouillez au plus vite devant la chaussée délimitant le canal, avant de vous laisser glisser comme un serpent, la tête la première. Le contact de l'eau avec votre visage est glacial. Mais ce n'est rien comparé avec la sensation de froid qui vous envahit une fois que tout votre corps est immergé. Vous savez d'ores et déjà que vous ne tiendrez pas longtemps. Une fois sous l'eau, il est inutile de songer à ouvrir les yeux, car l'eau trouble et vaseuse ajoutée à la faible luminosité du soir ne vous permettrait pas de voir à dix centimètres. Pour couronner le tout, vos sandales gênent considérablement vos déplacements.

Tout à coup, sans repère sous l'eau, vous êtes inopinément remonté à la surface, parce que vous ne vous étiez pas rendu compte de la faible profondeur à laquelle vous étiez immergé. Votre soudaine réapparition est accompagnée d'un clapotis qui n'a pas échappé à une sentinelle sur la rive. Une exclamation retentit, suivie d'une rafale qui vient hacher l'eau devant vous.

L'obscurité relative du crépuscule, qui vous empêchait de distinguer quoi que ce soit sous l'eau, devient alors une précieuse alliée. Malgré le froid, vous conservez votre calme.

Vous vous rapprochez doucement d'un nénuphar, attendant à la rive, plus loin (277), ou re-plongez - aussi discrètement que possible - vers les bas fonds (72) ?

Attiré par la lumière du jour, tel un papillon de nuit en perdition, vous débouchez sur une porte vitrée fracturée, qui n'a plus de vitre que le nom. Elle donne sur l'aile Sud-Ouest de l'Ecole Jeanne d'Arc. Seuls quelques mètres vous séparent de la porte jumelle de l'édifice d'en face. Vous franchissez cette sortie sans vous faire prier, en humant au passage avec un plaisir non dissimulé la brise vivifiante de l'extérieur. Quelques secondes s'écoulent avant que vous ne rejoigniez - indemne - le nouveau bâtiment, qui est encore aux mains des NVA. Des franc-tireurs communistes surveillent par les fenêtres pendant qu'un véritable comité d'accueil vous souhaite la bienvenue. Un officier se détache ensuite du groupe et, sans vous laisser le temps de savourer l'atmosphère bon-enfant, vous invite immédiatement à regagner un poste de combat.

Allez-vous rester au rez-de-chaussée, dans un bureau (192) ou chercher un meilleur emplacement en vous dirigeant vers un couloir (62) ?

343

Vous épauliez, doucement, avant de presser la détente. Cinq de vos balles giclent (actualisez votre feuille d'aventure) et touchent de plein fouet le visage de votre adversaire. Il a été totalement pris au dépourvu et s'est effondré pour le compte. La voie est désormais libre et vous ne vous attardez pas. Mais, après une trentaine de mètres menés au pas de course, le son mat d'un M-60 vous prend pour cible. Vu la trajectoire des balles, votre agresseur est situé en hauteur, mais vous n'avez pas le temps de vous retourner pour en savoir davantage. Les projectiles ennemis heurtent le sol avec des gerbes d'étincelles et leurs ricochets sont tout aussi dangereux que leurs trajectoires initiales. Une de ces balles perdues vous traverse la fesse gauche, emmenant avec elle un lambeau de chair. Perdant du sang, vous souffrez le martyr, mais votre instinct de survie vous pousse à avancer vaille que vaille.

Si vous êtes blessé (le terme {"blessé"} est sur votre feuille d'aventure), c'est la blessure de trop : vous trébuchez d'épuisement, et les prochaines balles sont pour vous. Votre aventure est terminée.

Si ce n'est pas le cas, vous continuez votre fuite en avant désespérée et vous inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure.

Suffocant pour reprendre votre souffle, le pantalon sanguinolent, vous finissez par vous mettre hors de portée du redoutable M-60. Une fois remis de vos émotions, vous rejoignez le 172.

Vous avez opté pour le chemin le plus direct, cheminant parmi une large avenue commerçante, qui s'apparente dorénavant à une ville-fantôme. Les vitres ont volé en éclats depuis belle lurette. La plupart des enseignes sont abîmées, voire tombées par terre. Des pleurs d'enfants résonnent ça et là, depuis l'intérieur de maisons criblées d'éclats. Vous croisez de temps à autre un réfugié avec la peur dans le regard. Mais, surpris de constater que votre présence amplifie leur peur, vous réalisez à cet instant précis que votre équipement militaire vous trahit ; Avec lui, il sera impossible de traverser indemne la rivière des parfums. Donc, en toute discrétion, vous démembrerez votre AK-47, vous vous débarrassez de vos grenades, et cachez le tout dans différentes poubelles. Vous n'omettez pas d'arracher également votre insigne sur l'épaule gauche, qui vous condamnerait si vous êtes intercepté par une patrouille ennemie. Ainsi, vous reprenez votre marche, allégé de plusieurs kilos.

Nous sommes maintenant le soir. Allez au **359**.

345

Un bond sur une caisse vous permet ensuite d'escalader un petit local technique et de prendre deux mètres supplémentaires en hauteur. En contrepartie, vous êtes dangereusement exposé car votre silhouette se détache clairement du ciel aux couleurs de l'aube. Vous ne prenez pas le temps de contempler l'ensemble de l'enceinte et ajustez rapidement une rafale à l'encontre de la structure ennemie (ôtez 10 munitions de vos réserves). Mais les impacts que vous provoquez ne dissuadent pas les tirs américains ; Vous n'avez touché personne. Contrarié, vous redescendez de votre piédestal pendant que des balles ennemies sifflent à vos oreilles.

Vous vous plaquez au sol et vous rendez au **302**.

346

Vos balles sifflent dans les airs mais ne parviennent pas à atteindre votre agresseur. Les projectiles ennemis, eux, ne vous loupent pas ; Une rafale vous perce le bras et l'épaule. Vous vous effondrez mais parvenez en rampant à revenir sous l'auvent, à la force d'un bras. Cependant vous n'irez guère plus loin car vous entendez le Sud-Vietnamien pousser des clameurs pour signaler votre présence.

Les soldats de l'ARVN ont tout le loisir de descendre de leurs perchoirs et de venir vous cueillir, aussi facilement qu'un fruit mûr. Vous êtes fait prisonnier. Si vous serez soigné ultérieurement, c'est uniquement dans le but de vous interroger après.

Quoiqu'il en soit, votre mission - et donc votre aventure - se termine ici.

347

Sous un ciel de plomb, toute la rue est occupée par des partisans en liesse qui savourent leur victoire : l'occupation de la ville. Certains de ceux-ci viennent grossir la colonne que votre groupe constitue. Accaparé par votre mission, vous questionnez de nombreux soldats au sujet de votre cible. Pour le moment, la réponse ne varie pas : " *Khong biet* " (Je ne sais pas).

Vous passez par le stade Tu Do, à partir duquel des servants alliés pilonnent au mortier de 82 mm l'enceinte du MACV. Pendant ce temps, la Compagnie que vous accompagnez se rapproche de son objectif et la silhouette massive de l'édifice ennemi est bientôt en vue. Il est encerclé d'un mur de béton, juste interrompu par un imposant portail qui lui tient lieu de devanture.

A ce moment, tout le monde attend patiemment, à l'abri derrière les murets de l'allée centrale donnant sur le bâtiment. Ce dernier est mis à rude épreuve : les obus NVA forment d'immenses champignons de fumée, accompagnés de débris qui volettent dans les airs.

Allez-vous vous porter quelque peu en avant, afin de reconnaître de plus près le terrain (164) ou rester sagement à votre position actuelle (289) ?

348

Votre chargeur se vide rapidement, avant que votre esprit ne réalise la gravité de la situation, tandis que vos jambes continuent à courir. Une fois à court de munitions, il vous faut encore un certain moment avant de vous rendre compte du caractère grotesque de la situation. Vous êtes parfaitement esseulé, au milieu de la rue, entouré de balles sifflant dans les deux sens. Des balles traçantes rouges d'un côté, vertes de l'autre. A l'instant précis où vous vous arrêtez et songez à tourner les talons, plusieurs balles vous arrachent à la vie. Votre aventure est terminée.

349

Vous regagnez la berge en quelques brasses. Là, vous escaladez la rive aussi vite que possible. Lorsque vous revenez en position debout sur la terre ferme, prêt à décamper, vos ennemis ont accouru vers vous, vous mettant en joue de leurs fusils.

Fonçant droit devant, vous ignorez cette menace car vous n'avez pas pris le temps de lancer un regard vers eux. Une nuée de balles claque alors dans vos jambes. Vous ne serez pas allé loin. Plié en deux par la douleur, vous êtes à leur merci et ils ne se privent pas de vous constituer prisonnier, sans ménagement. Inutile de dire que votre tentative de fuite désespérée fait de vous un suspect en puissance. Vous serez ultérieurement interrogé, et dans le meilleur des cas gardé en prison.

Votre mission n'a plus aucune chance d'être couronnée de succès.

L'homme svelte se hâte de changer de position avant que la furie des Américains ne se déchaîne sur lui. Vous parvenez à le suivre difficilement, malgré le nuage de gaz qui trouble de plus en plus votre acuité visuelle. Vous rejoignez bientôt un nouveau comparse, ce qui vous permet de former un trio. Comme un seul homme, vous vous repliez à l'intérieur d'un corridor, où le nuage de gaz semble plus diffus. Derrière vous, les rafales d'armes légères ont cessé et ont laissé la place à des voix étouffées d'Américains.

Vous prenez le temps de projeter une grenade dans le hall d'entrée (102) ou vous continuez votre course avec vos deux compagnons de lutte (29) ?

Votre groupe dépasse la porte sculptée, surplombée par des maisonnettes disposées sur plusieurs étages, abandonnant ainsi la protection des remparts du palais.

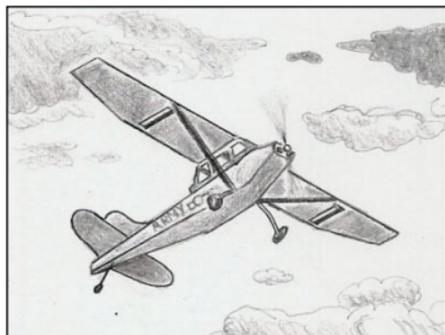
La pluie tombe toujours aussi drue, et la couleur grise anthracite du ciel n'annonce aucune amélioration à venir. S'ajoutant au crépitement de la pluie, les échos rapprochés des mitrailleuses et des déflagrations font maintenant partie de votre environnement familier, et ne troublent pas votre marche en avant.

Mais, tout à coup, des explosions inhabituelles se rapprochent dangereusement. Vous réalisez peu à peu que leur puissance est sans commune mesure avec l'armement que peut posséder l'Armée américaine à Hué. Les *bo doi* (fantassins vietnamiens) qui vous accompagnent, pourtant peu farouches, se bouchent les oreilles pour se protéger les tympans.

Vous l'ignorez à ce moment précis, mais les Américains pilonnent les abords du palais avec du très gros calibre : de l'artillerie située en dehors de la ville, ou des canons de leurs navires de guerre situés en mer de Chine méridionale.

Vos compagnons et vous ne pouvez pas faire grand chose hormis vous abriter en attendant que l'orage passe.

Lors d'une accalmie, **un petit avion monoplan à hélice survole lentement le champ de bataille.**



En manque de cible, les NVA qui vous côtoient ouvrent le feu sur ce moustique métallique nuisible.

S'il vous reste des balles, vous pouvez tirer également (109).

Si vous n'en avez pas l'envie, ou pas les munitions, allez au 22.

352

Vous vous observez mutuellement avec les hommes restés dans la maison dévastée. Ils regardent autour d'eux, impuissants, sachant qu'il va se passer quelque chose, mais n'osant pas agir. Un obus met fin au suspens en heurtant violemment votre position. Par un terrible coup du sort, il a percuté votre ventre par un coup direct, ce qui vous a évité de souffrir.

La balle traçante aperçue l'instant d'avant était celle d'un calibre 12.7 mm associé à un canon sans recul de 106 mm et utilisée pour régler son tir. Votre aventure est terminée.

353

Sous ses aspects nonchalants, votre adversaire est en réalité un redoutable combattant. Il est beaucoup plus souple et puissant que son apparence le laissait présager. C'est également un grand professionnel qui a également reconnu en vous un ennemi à ne pas prendre à la légère. Il s'avance précautionneusement, avec un calme olympien.

Subitement, il fond sur vous. Sa masse vous emporte dans son élan. Vous vous retrouvez tous deux au sol. Il est au dessus, disposant ainsi d'un net avantage. Vous cherchez à atteindre ses yeux. Un bras vous serre le corps. Un coude passe sous votre gorge. Attention ! Trop tard... Le deuxième bras de votre adversaire a pu se refermer sur votre cou. La prise est solide. En augmentant la pression, l'Australien peut vous briser la nuque.

Totalement à sa merci, vous relâchez vos muscles, en signe de soumission, tandis que le Vietnamien civil reprend ses esprits, et rameute du renfort, situé à l'extérieur de la blanchisserie. Vous êtes donc fait prisonnier, et votre avenir s'assombrit sensiblement. Votre aventure est terminée, alors que vous étiez tout près de mener à bien votre mission.

354

Les quatre hommes finissent par vous emmener avec eux. Dans la nuit étoilée, Vous arpentez plusieurs rues en longeant les façades. Vous vous arrêtez à l'angle d'une rue, en face de laquelle se dresse une banque. Un corps gît devant l'entrée. Vous devinez les intentions de vos ravisseurs.

Celui qui apparaît comme le chef de la bande vient vous trouver, tenant son M-16 d'une manière menaçante. D'un sourire faux qui dévoile une incisive manquante, il vous demande posément de vous rendre à la banque et de vous ramener tout ce qui a de la valeur et qui traîne dans les guichets ou les coffres. Il ajoute : " On verra ce qu'on fera de toi en fonction de ce que tu nous ramènes ".

Allez-vous accepter sa proposition sur le champ (242) ou la refuser (333) ?

355

Vous passez devant une magnifique devanture de magasin, qui s'avère être celle d'un artisan potier.

Allez-vous en fouiller l'intérieur (271) ou continuer votre chemin (58) ?

356

Tout sourire, vous vous approchez avec circonspection de la famille. Ceci rassure à peine vos vis-à-vis, qui se sont mis en retrait, derrière le père de famille. Son front dégarni laisse apparaître de nombreux rides de fatigue. Les commissures de ses lèvres sont rabaissées et lui donnent un air triste permanent. D'une voix douce, vous demandez aux parents si leur jeune enfant se porte bien et si vous pouvez faire quelque chose pour eux. L'homme arbore une mine totalement désabusée, répond à vos questions du bout des lèvres et marmonne que la guerre est une immense sottise. Il a perdu par sa faute son toit et le commerce qu'il tenait au marché Dong Ba. Vous compatissez à son malheur, tout en sachant qu'il n'y a rien que vous ne puissiez faire pour lui dans l'immédiat. De plus, seul l'aboutissement de votre mission vous préoccupe en ce moment, et vos tourments sont à cent lieues de ceux de votre interlocuteur.

Vous vous quittez d'un salut amical, et continuez sereinement votre chemin (283).

Stupéfait, vous ne voyez pas de cadavre ennemi coincé sous la tour. Par contre, des traces de sang recouvrent le bitume, laissant à penser que le corps a été déplacé par des Américains. Des vêtements en haillon jonchent le sol et vous apercevez distinctement une veste. La bande patronymique donne sans aucun doute le nom de l'individu perché là-haut : Frank Doezema. L'habit porte le grade de spécialiste de niveau 4. Vous voyez même dépasser d'une de ses poches une note de blanchisserie issue du magasin Duyen Hai.

Tout compte fait, ce spectacle de destruction vous réjouit car c'est une épine en moins dans votre combat pour la libération de votre pays. Hélas, beaucoup d'autres obstacles se dressent encore en travers de votre chemin, à commencer par cette forme rectangulaire à une trentaine de mètres.

Affrontez-la au **208**.

358

En prévision, votre arme était déjà chargée, ce qui va simplifier son utilisation. Vous continuez doucement d'avancer pour ne pas alarmer vos adversaires. Puis vous faites feu dès que le canon de votre M-79 est dirigé contre le massif. Un magistral cri retentit : " *Fuck !* ". Votre projectile a suivi une trajectoire tendue et explose après quelques instants. Il sème dans les rangs du (ou des) Américain(s) une belle pagaille. Pendant que la poussière se dissipe, vous courez aussi vite que peuvent vous porter vos jambes.

Continuez au **181**.

359

Vous atteignez enfin la porte Huu et son fronton sculpté. Vous êtes heureux de constater que ses abords sont solidement tenus par de jeunes *bo doi* (fantassins NVA). Vous avez aussi l'occasion d'observer les chassés-croisés des porteurs travaillant pour le compte des Viêt-Congs. Une fois à l'intérieur de la porte, l'un des cadres VC engage la conversation avec vous puis saisit rapidement l'importance que revêt votre mission. Armé d'une carte détaillée, il vous indique l'itinéraire que vous devrez suivre pour éviter les positions américaines, au Sud de la citadelle. Il vous faudra emprunter les remparts jusqu'au coin le plus méridional, et continuer à longer le mur Sud-Est jusqu'à mi-parcours. Dès lors, vous pourrez apercevoir la rivière des parfums, et suivre sa rive. Vous saluez votre précieux informateur et vous hâtez de suivre ses recommandations à la lettre car la nuit approche à grands pas. Pour ne rien arranger, le vent rabat encore et toujours des nuages de pluie.

Après un moment, vous voici longeant la rive Nord de la rivière des parfums, espérant voir apparaître le pont Nguyen Hoang au loin.

Dirigez-vous vers le **366**.

360

Vous dégoupillez puis expédiez votre grenade à manche sans attendre ! L'Ontos est sur le point de faire feu pendant que votre projectile suit un mouvement tournoyant. A votre grande surprise, votre grenade heurte la carcasse du véhicule léger dans un bruit métallique... puis rebondit, pour exploser derrière un remblai, sans même égratigner l'engin de mort. Vous auriez pu rire de votre déveine, si la vie de vos compagnons de lutte n'était pas en jeu.

N'oubliez pas de décrémenter votre réserve de grenades de 1.

Après vous être baissé à nouveau, vous demeurez derrière votre fenêtre (191) ou quittez la pièce (20) ?

361

En optant pour l'Est, vous vous dirigez vers le pont de bois que vous aviez aperçu auparavant. Tandis que le ciel pâlit et que la disparition du soleil n'est plus qu'une question de minutes, vous marchez droit vers un groupe d'hommes. Ce sont des fantassins Sud-vietnamiens qui patrouillent autour du pont. Voyant votre silhouette se rapprocher d'eux, ils vous hèlent. Lorsque vous avez compris votre erreur, vous pensez faire demi-tour. Mais le prochain cri à votre rencontre ne laisse planer aucune ambiguïté : " Lève les mains bien haut s'il te plaît ". Que faire ? Plusieurs fusils ennemis se sont déjà mis à l'horizontale. Vous êtes fait comme un rat. Les Sud-Vietnamiens vous emmènent avec eux et vous serez gardé captif et interrogé pendant plusieurs jours. D'ici là, la ville de Hué aura retrouvé son calme, et votre cible redeviendra inaccessible.

Vous avez échoué dans votre mission.

362

Tout à coup, une formidable explosion ébranle tout le bâtiment. Qu'est-ce ? Une bombe larguée d'un avion ? La déflagration est trop puissante pour provenir d'un obus de M-48. La réponse ne tarde pas à vous parvenir, sous la forme de cris issus du rez-de-chaussée de l'école. Vous vous penchez par dessus le large escalier, pour observer des NVA courant en tous sens. L'un d'eux vous interpelle : " Les Américains font exploser des murs au C-4 depuis l'Eglise ". La chapelle de l'Eglise, bâtiment mitoyen, était en effet occupée depuis peu par les Marines.

Une deuxième explosion vous provoque des frissons dans le dos. Les Américains sont en train de se frayer un chemin direct jusqu'au cœur de l'école, en détruisant mur après mur et il va falloir se battre. Un nuage de poussière venant de salles de classes côté Sud flotte peu à peu dans la pièce que vous surplombez. Les derniers soldats au rez-de-chaussée ont pris la

poudre d'escampette, et vous vous retrouvez avec trois compagnons, pointant de vos Kalachnikovs l'étage inférieur.

Allez-vous craquer nerveusement et vous réfugier dans une salle de classe à l'étage (75) ou rester concentré sur la pièce légèrement enfumée (104) ?

363

A l'écoute de votre question, votre vis-vis laisse planer un silence. Il ne manifeste toujours aucune hostilité à votre égard, mais vous avez l'impression d'avoir jeté un froid. Vous lisez de la méfiance dans le regard du Français. Censé être un habitant de Hué, vous avez semé le trouble dans son esprit et il faut vite rebondir.

Vous vous justifiez en disant que vous ne connaissez pas précisément cette partie de la ville (99), ou, au contraire, surenchérissez en affirmant bien connaître votre destination, mais hésitez quant à l'itinéraire à suivre (422) ?

364

Cette direction est en effet la seule qui soit sans risque ; Vous aviez entendu les grincements d'un char derrière vous, au Nord, et l'Est est occupé par des soldats qui quadrillent les abords du petit pont.

Vous longez donc prudemment le canal, qui se retrouve sur votre gauche. Sur votre droite, c'est désormais un mur élevé qui se dresse, ce dernier entourant le jardin d'une vaste bâtisse. En face, un groupe se profile soudainement, en ombres chinoises. Il avance vers vous, et vous percevez peu à peu leurs conversations bruyantes, en vietnamien. Autant d'hommes, aussi assurés, à l'heure du couvre-feu, ne peuvent appartenir qu'à l'ARVN. Occupés par leurs vifs échanges, ils ne vous ont peut-être pas encore aperçu. Il faut tout de suite sortir de leur champ de vision.

Une seule solution : se glisser dans le canal. L'eau est sans aucun doute glacée, mais c'est une question de vie ou de mort. En outre, vous feriez une pierre deux coups en traversant cet obstacle qui vous barre la route du Sud.

Allez-vous entrer dans l'eau d'abord par les pieds (158) ou la tête la première (341) ?

Pendant que vos trois compagnons ouvrent le bal de leurs AK-47, vous jetez de toutes vos forces une grenade à manche. Elle explose dans une multitude d'éclats métalliques, atteignant visiblement plusieurs Marines. Des cris résonnent alors en contrebas : " *Medic !!* ". Sous une pluie de balles, les Américains évacuent avec difficulté leurs morts ou blessés. En définitive, peu d'entre eux restent en état de se battre, et ils préfèrent (temporairement ?) se retrancher dans une autre pièce. N'oubliez pas de décréementer une grenade de votre équipement.

Vous réalisez rapidement que vous n'aurez pas d'autres occasions de quitter cette impasse que constitue le premier étage de l'école. Les toits ne sont pas accessibles, et les escaliers sont peu nombreux, probablement verrouillés par les Marines. Vous prenez la tête d'un mouvement de fuite, en dévalant quatre à quatre les marches de l'escalier. La salle, théâtre de l'affrontement passé, est défigurée par les multiples impacts de balles. Une longue trace de sang mène à une porte lointaine et fermée. Des dizaines de douilles vides sont répandues sur le sol. A une vingtaine de mètres, vous distinguez un M-79 abandonné dans la précipitation. Attiré par ce trophée, vous prenez le risque de franchir la distance qui vous sépare de lui. Une veste de treillis déchirée est à ses côtés, ainsi qu'une ceinture largement garnie de projectiles de 40 mm. Vous empoignez l'arme et les munitions, et vous hâtez de rejoindre vos comparses qui ont déjà emprunté un couloir perpendiculaire.

Notez {"M-79 : 392"} sur votre feuille d'aventure.

Vous vous fiez dorénavant à vos compatriotes quant au meilleur itinéraire à prendre, dans le labyrinthe de couloirs du vaste complexe d'enseignement privé.

Courez au **141**.

366

Comme la température baisse de minute en minute, il va falloir songer à dénicher un endroit chaud où dormir.

Mais le moment présent n'est pas au repos, car deux obus de faible calibre viennent d'éclater coup sur coup en haut d'une façade qui vous surplombe. Vous récoltez une pluie de gravats, tout en tournant la tête vers l'origine de ces détonations ; De l'autre côté de la rive, malgré l'obscurité naissante, vous voyez la silhouette d'un blindé qui se détache d'un mur clair. **Equipé de deux canons de 40 mm, c'est un M-42 'Duster' (cf lexicque).**



La distance qui sépare les deux rives est d'approximativement 250 mètres. Le calme revient rapidement, si bien que vous vous demandez si le blindé vous a intentionnellement pris pour cible. Vous avez peut-être récolté des 'obus perdus' ? Ces questions sont pour le moment sans réponse.

Vous pouvez tenter de vous cacher dans une ruelle perpendiculaire au sens de la rive (199) ou crier à qui peut l'entendre que vous êtes civil (416).

367

Il y a très peu de chance que le pauvre homme ait eu le temps d'esquiver la bombe et *a fortiori* de s'extraire de cette fournaise. Par ailleurs, vous n'entendez aucun cri de détresse. Au delà du goudron qui se consume, vous ne distinguez aucune forme en mouvement, nonobstant la fumée noire et sale qui se diffuse.

Vous demeurez aussi immobile qu'une pierre, en attendant que l'avion Sud-vietnamien cesse de tourner tel un requin. Après de longues minutes, le ronronnement du Skyraider n'est plus qu'un mauvais souvenir.

Vous poussez un long soupir de soulagement, et reprenez votre marche en direction de l'Est (408).

368

Vous arpentez les rues de la ville nouvelle avec mille précautions, fuyant du regard toute personne portant un uniforme, et contournant tous les points de contrôle érigés par l'armée du Sud-Vietnam. En vous rapprochant de votre cible, vous vous égarez quelque peu et hésitez quant à l'itinéraire, si bien que vous êtes dans l'obligation de demander votre chemin à des passants avenants. L'un deux vous oriente vers une mauvaise direction et vous perdez de précieuses minutes.

Enfin, la rue Luong Ham vous apparaît. Mais vous ne l'avez pas abordé pas le bon côté : le numéro 68 est à l'extrémité opposée de la route. Nous sommes au beau milieu de l'après-midi lorsque vous atteignez la devanture tant recherchée. Vous faites le guet avant d'entreprendre la moindre action.

En apparence, c'est une blanchisserie comme les autres, tout à fait banale, à l'exception que personne n'entre ni ne sort de cet endroit mystérieux. Le magasin est vide et la porte principale est fermée à double-tour.

En fait, la situation a changé depuis quelques jours ; Les NVA se sont retirés de la rive Sud de la rivière des parfums. Avec cette évolution favorable de la bataille pour le camp Sud-vietnamien, votre larron a quitté sa planque pour un endroit plus approprié : Un bâtiment officiel, gardé comme il se doit. Vous arrivez donc trop tard. Quel dommage ! Votre parcours avait été jusque là sans faute, et émaillé d'actes héroïques. Vous auriez mérité mieux. La mort dans l'âme, vous allez vous fondre dans la population, avant de regagner dans quelques jours votre camp de base dans la jungle.

Dans les derniers jours du mois de Février, les NVA concèdent leurs dernières poches de résistance. Le dernier quartier pacifié par les Américains et leurs alliés, est la zone résidentielle de Gia Hoi, dans le Nord de la ville. Le 2 Mars 1968, toute résistance de vos compagnons d'armes à cessé. La bataille de Hué est terminée.

Votre seule satisfaction est d'avoir survécu à toutes ces épreuves.

369

La situation dégénère très vite. Un deuxième front s'ouvre au niveau de la cour arrière du bâtiment. Les Américains ont créé une brèche dans un des murets qui entoure l'opulente propriété et ils déferlent désormais par là, arrosant la façade arrière avec tous les projectiles possibles. Le nombre de blessés et tués augmente dangereusement dans votre camp, tandis que les Marines sont maintenant sur le point de franchir la porte d'entrée.

Il faut songer à quitter les lieux. Vos compagnons commencent à rassembler leurs armes et diverses musettes. Sentant que le danger vient du sol, ils montent ensuite dans les étages. En effet, peu après, les Américains pénètrent dans le vestibule, ce qui voue à l'échec toute tentative de sortie au rez-de-chaussée. Il reste une unique alternative : le toit.

Allez-vous vous orienter vers cette solution (147) ou pensez-vous pouvoir rester caché dans une des pièces du bâtiment (84) ?

370

Dix balles vous sont nécessaires avant que votre cible ne se retrouve les quatre fers en l'air. Plusieurs hommes se précipitent vers lui, dont un opérateur-radio. Vous venez de toucher un officier.

Le corps de la victime est mis à l'abri. Avec lui, suivent plusieurs silhouettes. Puis, un flot de soldats imite cet exemple, en traversant une rue à découvert pour se replier. Peu à peu, l'assaut Sud-vietnamien perd de son élan, et de plus en plus vite. Tel un effet boule de neige, la retraite d'une Section entraîne la retraite d'une Compagnie, qui met elle-même en péril le flanc d'un Bataillon. Bientôt, tous les fantassins ennemis s'égaillent.

N'oubliez pas de décrémenter vos réserves de 10 munitions et allez au **221**.

371

Vous restez à couvert suffisamment longtemps pour être certain que votre poursuivant a perdu votre trace. Des passants qui longent votre palissade protectrice vous ont remarqué et vous dévisagent étrangement. Il ne faudrait pas que votre manège éveille la curiosité d'hommes au service du gouvernement Sud-vietnamien.

Toujours résolu à mener à bien votre mission, vous quittez votre abri, profitant d'une éclaircie de la météo.

Rendez-vous au **9**.

372

C'était en effet la meilleure chose à faire, en attendant que l'orage passe. Des gravats et du sable se déversent sur vous, mais c'est un moindre mal. Vous priez pour que la paroi hétéroclite qui vous protège résiste aux coups de butoir incessants qui lui sont assénés.

Tout-à-coup, un de vos congénères positionné dans l'immeuble derrière vous, passe la tête par la fenêtre la plus proche de vous et hurle à votre intention : " Attention ! Un canon ! ".

Allez-vous prendre en compte son avertissement et fuir à toutes jambes vers l'entrée du bâtiment d'où émane son cri, malgré la grêle de balles qui sifflent (**66**), ou ne pas paniquer et rester à votre place (**182**) ?

373

L'homme vous accueille par un large sourire. C'est un jeune asiatique, le visage fin, arborant une simple chemise brune. Vous vous saluez poliment, et l'homme vous expose la situation sans ambages : il a vu comment vous avez esquivé une patrouille Sud-vietnamienne, et vous annonce qu'il est fidèle aux forces armées NVA, tout comme vous.

Deux options s'offrent à vous :

- Flairant un piège, vous ne désirez pas en savoir plus, et prenez immédiatement congé de lui (**111**).

- Vous vous découvrez partiellement, en approuvant ses propos (**23**).

Albert vous coupe presque la parole, en grommelant : " Je n'ai pas de carte ici ". Son regard - si pétillant lorsqu'il vous avait invité - semble s'être maintenant assombri. En effet, le ventre plein, vous avez pris de l'assurance, votre naturel a repris le dessus, et vos agissements, votre façon de s'exprimer ne sont pas ceux d'un innocent père de famille en détresse. Méfiant, le Français se mure dans le silence, et la fin du petit-déjeuner se passe dans une ambiance tendue.

Allez au 27.

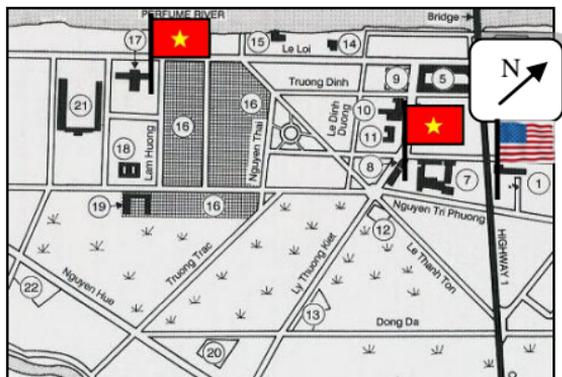
Il est environ 17h00 lorsque vous laissez vos camarades à leur devoir : poignées de main, courbettes, salutations et vœux réciproques de réussite sont de rigueur. Mais, vous avez remarqué que leurs sourires crispés masquent une grande fatigue... et les affres de la mort. De votre côté, sur le chemin du retour, vous commencez à peine à prendre conscience de la dureté de l'épreuve que vous venez de subir.

Vous passez le reste de l'après-midi à déambuler dans les rues, parmi les voitures calcinées, les gravats, et quelques civils apeurés qui errent ça et là. A l'approche du crépuscule, vous ne trouvez pas de meilleure occupation que de rejoindre vos pénates, en l'occurrence la demeure de votre hôte habituel à Hué. Le vieil homme est depuis longtemps rallié à votre cause, et il offre l'avantage de disposer chez lui d'un émetteur radio.

Une fois arrivé et accueilli par la bonhomie habituelle de votre ami, vous vous délectez d'une bonne soupe chaude et d'un plat de boulettes de viande que vous partagez. Vous ne vous laissez pas de contempler votre hôte manier habilement ses baguettes, l'une piquant les aliments, tandis que l'autre les pousse dans la bouche, évitant ainsi tout contact entre la salive et le plat.

L'électricité a été coupée dans la ville depuis longtemps et seule la lueur d'une bougie éclaire votre repas. Ensuite, comme d'accoutumée, dans une lumière tamisée, vous utilisez le puissant émetteur alimenté par des piles, pour communiquer les résultats de votre quête au Lieutenant-Colonel Nguyen Trong Dan (responsable du 6^{ème} Régiment NVA). En résumé, elle est toujours infructueuse.

Le lendemain, après avoir dormi comme un nourrisson, vous vous réveillez énergiquement. Bon pied bon œil, votre programme de la journée consiste à rejoindre vos compagnons de lutte en première ligne, tout en continuant à enquêter.



Allez-vous rôder du côté du centre administratif de la Province à l'Ouest (*17) (231) ou de l'Ecole Jeanne d'Arc au Sud (*7) (223) ?

Cette dernière est âprement disputée entre vos compagnons et les Américains, et ce depuis le 1^{er} Février.

C'est un bâtiment imposant, à une centaine de mètres du centre de résistance US : l'enceinte du MACV (*1).

376

La tension monte. Mais, à vrai dire, vous ne savez pas trop comment intervenir. Vous tergiversez... trop, sachant que le temps joue contre vous. Quelques minutes plus tard, l'homme qui surveille l'entrée est hélé depuis l'intérieur et s'enfonce dans la blanchisserie.

Vous ne le verrez jamais ressortir.

Lorsque, à 13h00, vous vous décidez à passer à l'action, vous constatez que la porte a été verrouillée. A l'intérieur, les lieux ont été désertés, le groupe ayant dû passer par la porte de derrière. Il est trop tard maintenant. A l'heure où la bataille pour Hué est sur le point de s'achever, Doan Cong Lap a regagné le centre de la police. Il était simplement passé une dernière fois à l'heure du déjeuner, récupérer les derniers documents qu'il avait laissés dans sa planque.

Votre mission a donc échoué. Vous pourrez vous consoler en songeant que la lutte continue, et que vous êtes encore bien vivant.

Le tank essuie de nombreux tirs d'armes légères mais ne bronche pas. Après un moment, sa tourelle daigne pivoter. Dès lors, vous préférez ne pas tenter le diable, et bondissez dans une pièce adjacente, au centre de votre bâtiment. Vous vous plaquez au sol, les bras protégeant votre tête. Une détonation importante signale le départ de l'obus, et, dans la même seconde, une deuxième déflagration survient, suivi de bruits d'éboulements. Ce n'est pas votre bâtiment qui était visé mais un édifice plus au Sud. L'explosion est suivie du staccato de plusieurs mitrailleuses. N'étant pas témoin de la scène, vous priez pour que vos compagnons tiennent bon. Puis, le cliquetis métallique de chenilles s'éloignant vous fait penser que le M-48 a reculé tout de suite après avoir ouvert le feu.

Lorsque les échos de la bataille semblent s'estomper à la faveur d'une pause, vous vous levez et rejoignez la salle la plus proche, remplie de combattants déterminés. Ces derniers nettoient leurs armes, en préparation du prochain assaut américain. Ils vous accueillent avec un sourire qui masque difficilement leur stress.

Allez au **68**.

378

Xûan vous emmène dans une rue étroite, entourée de jardins à la végétation haute. Son antre est uneasure délabrée, mais qui a l'avantage de posséder trois niveaux. Elle est située à quelques blocs de l'endroit que vous venez de quitter.

Lorsque vous entrez à l'intérieur, une atmosphère rance vous importune. Votre hôte vous invite directement à le rejoindre au dernier étage. " De l'autre côté de l'avenue, il y a en ce moment de nombreux passages de soldats. Il faut que je fasse un 'coup'. J'ai besoin de toi. Juste dix minutes ". Sans se perdre en conseils, il vous confie une paire de jumelles, et vous désigne la lucarne la plus appropriée. De son côté, Xûan se saisit d'un fusil Moisin Nagant, et s'accoude sur les rebords d'une fenêtre orientée dans la même direction que la vôtre.

Le moins que l'on puisse dire est que votre hôte vous a rendu opérationnel très rapidement. Xûan échange simplement avec vous quelques dernières recommandations : " Là-bas... tu vois... le carrefour... le groupe... à côté du camion militaire qui vient de prendre l'intersection... Oui ? ... Alors tourne autour avec tes jumelles, et essaie de nous trouver du beau monde ". Votre compagnon cherche lui-aussi à l'aide de la lunette de son fusil.

Vous tombez assez vite sur un simple soldat en faction, la carabine en bandoulière. Il discute avec un passant.

Vous le signalez à Xûan (**424**) ou préférez lui désigner une cible de plus grande valeur (**194**) ?

Vous vous redressez brusquement et courez vers la sécurité d'une rue enserrée entre deux murs vertigineux. Une détonation lointaine mais puissante vous arrête net. Vous vous effondrez en avant, votre visage heurtant violemment le goudron. Une balle vous a transpercé le milieu de la poitrine. A l'article de la mort, vous murmurez : " Un sniper... " .

Vos tribulations à Hué viennent de s'achever.

380

Vif comme l'éclair, vous vous redressez. Vous discernez des silhouettes se jeter sous des camions ou derrière des tanks. Votre vision est floue, et vous envoyez plusieurs rafales vers les formes en mouvement qui vous semblent les plus voyantes. Ceci vous coûte 10 munitions (à rayer de votre feuille d'aventure). Aussitôt après, vous vous recroquevillez à nouveau derrière le balcon.

Des M-60 commencent à 'arroser' votre secteur. Une grenade explose à proximité. Côté américain, l'effet de surprise passé, la réplique se fait plus dure de minute en minute. A l'unanimité, vos compagnons choisissent de déguerpir, avant que l'averse de balles ne se transforme en orage. Vous descendez quatre à quatre les marches et accédez au rez-de-chaussée. Pantelant, le groupe reprend son souffle.

Allez au **225**.

381

Le cœur battant à tout rompre, vous franchissez le pas de la porte en étant sur vos gardes... mais sans en avoir l'air. Le Vietnamien que vous aviez aperçu derrière la vitre est toujours là, derrière le comptoir. Dans son dos, ni pile de vêtements ni machine qui tourne. Il vous dévisage d'un œil mauvais, avant de reprendre un faciès avenant et commercial. " Que puis-je faire pour vous ? " .

Vous pouvez répondre que vous êtes venu déposer du linge sale (**217**) ou que vous cherchez des informations sur Doan Cong Lap (**140**).

Devant l'ampleur des moyens dont disposent les Américains, il est en effet préférable d'être protégé par des murs de ciment. Vous vous engouffrez dans l'édifice de plusieurs étages. Ce dernier est chichement meublé et vous évoque un hôtel particulier. Vous pénétrez dans un vaste salon, effrayé une fraction de seconde par ce qui s'avère être un majestueux tigre empaillé. De multiples photos de famille encadrées ornent les murs.

Vous vous penchez derrière une fenêtre, à l'affût du moindre mouvement à l'autre bout de la rue. Sur votre droite, à la même fenêtre, un compagnon vous imite. Soudain, il ouvre le feu. Vous plissez les yeux, et, en effet, par delà un nuage de poussière, vous apercevez une silhouette ennemie postée derrière un arbre qui borde l'avenue.

Vous pouvez faire feu également (148), ou monter d'un étage supplémentaire (95).

383

A votre grande surprise, la porte est ouverte. Et il n'y a personne pour vous accueillir. Comment cela est-il possible ? Quel manquement flagrant aux règles essentielles de sécurité. Doan Cong Lap n'est-il plus dans cette planque ? Les deux Vietnamiens ont-ils prévu de revenir dans la minute ?

Votre pouls résonne dans vos tympans et bat plus vite que précédemment ; Vous ne pensiez pas que c'était faisable. Vous efforçant de garder un minimum de calme, vous réalisez le bon côté des choses : les lieux sont tout à vous.

Une deuxième pièce séparée par un rideau est rapidement fouillée par vos soins, mais elle est déserte et ne contient aucun élément probant. Une porte arrière donne sur une rue parallèle.

Toutefois, après être revenu à la pièce d'accueil et en vous déplaçant derrière le comptoir, vous remarquez enfin un objet digne d'intérêt : une trappe maladroitement dissimulée.

Vous pouvez la soulever et y pénétrer (137), ou bien demeurer à votre place, paré à 'recevoir' tout nouvel arrivant (34).

384

Cette situation vous incommode si bien que vous vous surprenez à vous prendre pour un interrogateur questionnant un prisonnier ennemi, tellement votre interlocutrice est mal à l'aise. Vous la laissez un peu au calme mais, sa peur ne semble pas faiblir. Au contraire, elle s'est même levée, les mains derrière le dos, et fait les cent pas, scrutant le plafond lors de chaque impact de projectile ennemi.

Posez de nouvelles questions au 54.

C'est un Vietnamien. Il n'est pas armé. Ses yeux se rivent à son camarade étendu à ses pieds. Il est toujours bouche bée lorsque, surgissant par le côté, un de vos poings s'abat sur lui. Lourdemment touché à la tempe, il vacille, tandis qu'un magistral coup de coude porté à la nuque, le fait s'écrouler pour le compte. Deux adversaires sont maintenant étendus à même le sol.

Toutefois, la facilité apparente avec laquelle vous les avez mis hors de combat vous permet un instant de douter du danger qu'ils représentaient réellement. Et si ces deux individus n'étaient que de paisibles vendeurs ? Et si votre tuyau sur l'adresse était cousu de fil blanc ?

A l'extérieur, par les vitres, personne n'a remarqué la bagarre. Vous continuez donc à agir comme si vous étiez dans la planque de Doan Cong Lap ; Vous cachez hâtivement les deux corps, avant de fouiller rapidement les lieux. Vous ne trouvez rien de mémorable jusqu'à ce que vous déceliez une petite trappe située derrière le comptoir.

Vous pouvez vous y faufiler (137), ou rester dans la pièce principale, aux aguets (34).

386

Le Vietnamien en chemise à carreaux s'est réfugié dans un coin de la pièce, terrorisé. De son côté, le militaire Sud-vietnamien a eu le temps de dégainer. Il s'est saisi de son Colt .45 qu'il brandit dans votre direction. Dans le même temps il s'est abrité derrière des planches de bois adossées au mur de l'entrée. Vous vous êtes concentré en priorité vers ce nouveau danger.

**Des échanges de coup de feu ont lieu.**

Vous blessez votre adversaire mais pas suffisamment pour le neutraliser. Et vous ne sortez pas indemne non plus de l'affrontement. Une balle troue votre chemise et emporte un fragment de chair de votre épaule gauche, épargnant l'os. Le niveau d'adrénaline dans votre corps est tel que vous ressentez à peine la douleur.

Finalement vous vous baissez. Le chargeur de votre Makarov ne contient plus qu'une seule balle.

Vous rechargez maintenant (19) ou tentez autre chose (138) ?

387

Vous avez passé le coude du couloir, laissant derrière vous, plusieurs voix étouffées qui se font maintenant entendre. Une nouvelle porte vous fait face tandis qu'une légère odeur de gaz amère a envahi l'ensemble du couloir.

Vous franchissez l'ouverture (165) ou vous posez un genou à terre et vous apprêtez à affronter d'éventuels intrus (43) ?

388

Vous ne pensez pas que la cible justifie que l'on s'intéresse à elle.

Dans la vingtaine de secondes qui suit, le gros des soldats a disparu de votre champ de vision, à la faveur d'une rue adjacente.

Vous continuez à scruter la rue. Il vous vient l'idée qu'avec une chance insolente, vous pourriez peut-être apercevoir votre cible tant convoitée : Doan Cong Lap. La photo floue de lui dont vous disposez est gravée durablement dans votre esprit, et le tuer à distance de la sorte vous éviterait bien des tracas. Mais vous rêvez trop...

Rejoignez le 56.

389

Comme l'odeur méphitique du gaz commence à vous prendre à la gorge, vous vous ruez vers la porte encore entrouverte de l'immeuble. Derrière vous, les cris américains vont bon train et vous êtes tout heureux d'atteindre l'intérieur de l'édifice avant même que ne commence la fusillade.

Très vite, les premières rafales de M-16 commencent à claquer contre le mur extérieur. Puis les M-60 entrent dans la danse et s'acharnent contre la façade et les fenêtres. Bientôt, des grenades ennemies explosent à l'intérieur. Il n'y a pas d'autres solutions que la fuite, mais votre groupe réalise que le bâtiment est cerné de toutes parts. Une seule issue reste possible : Les toits. Tout le monde semble l'avoir compris, car c'est la cohue dans les escaliers.

Courez vers le 147.

390

Vous rassemblez tous deux vos affaires. Xûan cache son long fusil dans une trappe dissimulée sous un lit. Il faut vous éloigner au plus vite de cette zone, avant que les autorités de la ville ne fassent ratisser la rue d'où venait le tir. Et elles le feront avec un zèle tout particulier, car c'est un officier supérieur Sud-vietnamien que vous avez atteint.

Xuan et vous arpentez la chaussée d'un pas pressé, croisant quelques regards étonnés de passants, mais rien de plus. Une fois suffisamment éloignés, vous vous séparez à contrecœur de votre binôme. Ce dernier vous

remercie grandement de l'avoir épaulé mais vous devez prendre chacun une voie différente, guidés par vos ordres de mission qui divergent également.

Songeur, vous reprenez votre route seul (9).

391

L'assaut de votre groupe piétine, et plus le temps passe, moins l'effet de surprise joue en votre faveur. Heureusement, le dénouement ne tarde pas à apparaître, sous la forme d'un servant de RPG. Sa roquette B-40 fend l'air et fait voler en éclats la base du mirador. La tour s'écroule après ce formidable coup de butoir. L'Américain niché là-haut se retrouve six mètres plus bas, et vous distinguez des silhouettes ennemies se portant à son secours et l'évacuant.

La voie est libre ! Profitant de plusieurs brèches ouvertes par le bombardement précédant l'assaut, l'ensemble des assaillants fait irruption dans la cour intérieure.

Mais, un deuxième obstacle vous attend au **208**.

392

Vous avez intégré un groupe qui s'est retranché dans une autre partie des remparts. Son chapeau mou dégoulinant sous l'effet de la pluie battante, un Capitaine NVA vient à votre rencontre. Il vous exhorte à quitter les lieux, devenus beaucoup trop dangereux pour vous. Ses hommes et lui vont tenter de retarder les Américains au maximum, mais vous devez fuir. Le seul endroit sûr à l'heure actuelle est le centre de la citadelle : le palais impérial. Sa silhouette majestueuse hors de proportion est telle que vous ne pourrez pas la manquer.

Seul, vous suivez les remparts jusqu'à la porte Thuong Tu, des balles sifflant au-dessus de votre tête. Arrivé là, vous repiquez vers le Nord et pressez le pas, ne souhaitant pas être surpris par l'obscurité de la nuit qui approche à grands pas.

Vous côtoyez maintenant des maisons de style ancien, aux murs de ciment peints en jaune. Handicapé par la nuit tombante qui réduit votre champ de vision, vous entendez des tanks, preuve que les Américains ne sont pas loin. La ligne de front évoluant continuellement, vous êtes incapable de garantir que vous évoluez en zone amie...

Une longue rue dégagée vous fait bientôt face. Sur votre gauche, des masures éventrées rappellent la rudesse des combats qui se joués dernièrement. Sur votre droite, se trouve une rangée de maisons intactes.

Allez-vous longer la chaussée gauche (319) ou son opposée (142) ?

Vous vous laissez porter par ce courant si agréable... **La jeune femme guide vos pas à travers les allées de la vieille ville.**



Ici les habitations sont beaucoup plus compactes que dans la ville nouvelle. La pluie tombe bruyamment sur les tuiles en argile rouge des maisons ainsi que sur les feuilles de bananiers qui bordent par intermittence l'allée que vous empruntez.

Frisonnant devant l'humidité ambiante qui amplifie la sensation de froid de ce début de soirée, vous fermez la marche, l'index crispé sur la détente de votre arme, prêt à déjouer le moindre piège. Heureusement, vous parvenez assez rapidement sur le pas de porte d'une demeure coquette. Votre protégée vous remercie d'une courbette gracieuse. Son sourire illumine votre journée, jusque là épuisante. Elle semble hésiter, puis vous invite à partager un en-cas avec elle et son père, à l'intérieur de sa maison.

Souhaitez-vous l'accompagner (25) ou décliner poliment son offre (203) ?

L'homme se prénomme Thông. Il vous dévisage derrière les imposantes montures d'une paire de lunettes. Ses cheveux de jais sont coiffés d'une grande raie au milieu.

Côté face, c'est un modeste employé de mairie, entre deux âges. Côté pile, c'est un expert dans la recherche de renseignements et dans l'épluchage de dossiers confidentiels, pour le compte du Nord-Vietnam.

Allez-vous lui demander s'il a vu le chef de la police passer ces derniers jours à la mairie (218), ou s'il dispose d'informations administratives sur votre cible (290) ?

395

Vous cheminez sans autre incident vers le palais impérial. Le crépuscule ajouté à un rideau de pluie brouille au loin la vision de votre destination, sans toutefois vous empêcher de la reconnaître. Sa silhouette vertigineuse porte ombrage sur le dernier bloc de maisons qui vous sépare de lui.

Vous détectez une légère agitation sur un toit plus élevé que les autres. Le bâtiment en question donne sur une rue perpendiculaire à la vôtre et est distant d'une bonne cinquantaine de mètres. En vous attardant prudemment, vous parvenez à identifier une position Sud-vietnamienne se mettant en place.

Si vous possédez un M-79, vous pouvez espérer l'atteindre. Dans ce cas, rajoutez 5 au code dont vous disposez et rendez-vous à la valeur obtenue.

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas attaquer le poste avancé ennemi, allez au 169.

396

Le camarade qui tirait depuis la même fenêtre fait lui le choix de changer de pièce et se dirige vers une salle centrale qui mène à l'escalier. De votre côté, vous longez le mur en marchant en canard, et ce jusqu'à atteindre la prochaine fenêtre. Il ne sera pas nécessaire de l'ouvrir parce que les vitres ont volé en éclat depuis longtemps. Vous passez la tête par la lucarne. Dans l'instant qui suit, plusieurs détonations résonnent depuis la rue. Vous vous baissez. Une grêle de projectiles laboure votre mur protecteur. A ce moment, vous avez le bon réflexe de vous coucher au sol. Une grenade de M-79 pénètre dans la pièce. Elle explose en vous vrillant les tympans, tandis qu'un éclat vous entaille le dos.

Inscrivez {"blessé"} sur votre feuille d'aventure et allez au 369.

397

Vous épaulez, et prenez le temps de viser juste. Lorsque vous pressez la détente, le mouvement de recul de la crosse secoue votre épaule. Il vous semble deviner la trajectoire parabolique de votre projectile, jusqu'à l'explosion qui en découle, plusieurs secondes plus tard. C'est une heureuse surprise car elle a lieu exactement là où vous l'aviez souhaité ; Au beau milieu du toit. Il en résulte des cris de détresse, des hurlements, et même des tirs de mitraillette, bref une belle panique. Quelques instants plus tard, vous distinguez au loin des corps redescendus précipitamment via une échelle.

Bravo pour votre action rondement menée. Inscrivez {"destruction : 170"} sur votre feuille d'aventure. Il faut désormais penser à s'éclipser

rapidement, avant que les Sud-Vietnamiens ne se décident à lancer une action de représailles dans votre secteur.

Filez au **82**.

398

Les rues s'animent peu à peu de civils, à l'approche des Américains. Vous êtes très désorienté par le rôle de libérateurs que vos ennemis semblent jouer. Vous chassez ces pensées négatives de votre esprit en mettant cela sur le compte de l'odieuse propagande menée par les marionnettes du gouvernement Sud-vietnamien.

Vous pressez le pas dans le froid matinal, jusqu'à traverser le pont Nguyen Hoang. L'armature métallique bordée de barres obliques a été plastiquée aujourd'hui même, le 7 Février, à 5h30 du matin, par les sapeurs Viêt Cong. Un système de plates-formes flottantes reliées par des filins remplace temporairement la partie centrale qui a sombré. Vous prenez soin de camoufler votre AK-47 et votre insigne sous un poncho. En effet, vous êtes à contre-courant de la procession de réfugiés, ce qui peut éveiller les soupçons d'agents pro-américains.

Puis, vous passez de la zone aux mains de l'ennemi, au territoire contrôlé par les forces alliées, en marchant le plus naturellement du monde, dépassant des corps flottant dans les douves en aval des remparts. Vous vous présentez à la citadelle par la porte Thuong Tu, seul, dominé par l'immensité du mur de brique enduit qui se dresse devant vous. Votre écusson qui orne à nouveau votre épaule gauche ne laisse planer aucune ambiguïté quant à votre appartenance.

Un groupe de combattants placé au sommet des remparts vous accueille chaleureusement. Vous prenez le temps de les connaître au fil des jours qui s'écoulent, et au gré des fusillades contre l'ARVN.

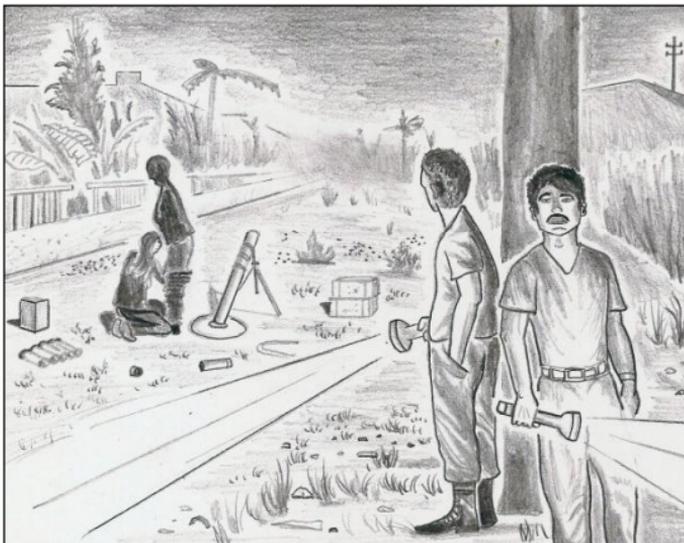
Vous vous installez dans votre nouveau domicile, une chambre rudimentaire avec un matelas à même le sol.

Comme vous ne participez pas aux combats en première ligne, vous mettez à profit votre temps pour glaner des informations vous permettant d'accomplir votre mission. Malheureusement, les journées s'égrainent jusqu'au 11 Février sans qu'aucun renseignement sensible ne filtre jusqu'à vos oreilles...

Par une matinée pluvieuse, les soldats s'affolent autour de vous. Ils désignent de l'index des hélicoptères CH-46 (*cf lexique*), à environ 300 m, négociant un atterrissage sur la rive d'en face, au niveau du stade Tu Do. Sans attendre, les fantassins NVA ouvrent le feu de leur AK-47.

Vous participez hardiment à l'attaque (s'il vous reste des munitions) **(114)** ou vous vous abstenez **(255)** ?

Vous sortez de l'ombre et apparaissez peu à peu aux deux hommes en tee shirt.



A votre vue, leurs yeux s'agrandissent et ils restent droits comme des piquets. Votre canon pointé sur eux leur confirme qu'ils doivent rester immobiles. Vous interpellez ensuite le troisième larron. Il se retourne, aussi hébété que ses congénères, comme s'il faisait un mauvais rêve. Vous intimez à l'homme de rejoindre ses coéquipiers en vous faisant comprendre par des gestes rapides. Ce qu'il fait, tout en remontant son pantalon, penaud. Vous mettez un terme à cette scène de débauche en ordonnant sèchement à la jeune vietnamienne de "dégager". Puis, excédé, vous vous défoulez sur les Américains honnis. Vous grincez entre vos dents : "*Bu cac Nguoi My!*" ("enc... d'Américains"), et vous ne pouvez pas réprimer des crachats à leur rencontre pendant qu'ils tremblent de tous leurs membres.

Toutefois, en plein territoire ennemi, vous redoutez un danger qui peut intervenir à tout moment, et vous vous gardez d'être trop bruyant. Ne souhaitant pas vous attardez, vous demandez à vos prisonniers du moment où sont situés leurs congénères, à l'aide des quelques mots d'anglais que vous connaissez : "*Americans*" "*Where?*". L'un d'eux tend un bras flageolant vers deux blocs de maison distincts. Dans l'espoir que le scélérat ne vous a pas menti, vous jugez qu'il va vous falloir prendre le troisième. Au moment de vous mettre en route, vous songez à une dernière action.

S'il vous reste des munitions, vous pouvez abattre les trois Marines d'une rafale (13). Si vos réserves sont vides ou si vous le désirez, vous pouvez vous contenter de diriger votre arme contre les Américains, jusqu'à ce que vous soyez hors de vue (187).

400

Une vingtaine de minutes s'écoule avant que le vent n'ait eu raison du gaz qui a envahi une partie du palais impérial. Après que le tambourinage des combats ait cessé à l'extérieur de l'enceinte, la gorge encore enflammée, vous entreprenez de passer l'ensemble du périmètre intérieur au peigne fin. Vous visitez la salle du trône et les multiples pagodes sans que personne ne puisse vous renseigner sur la présence de Minh Tuan.

C'est dans un état de grande déception que vous rejoignez le **22**.

401

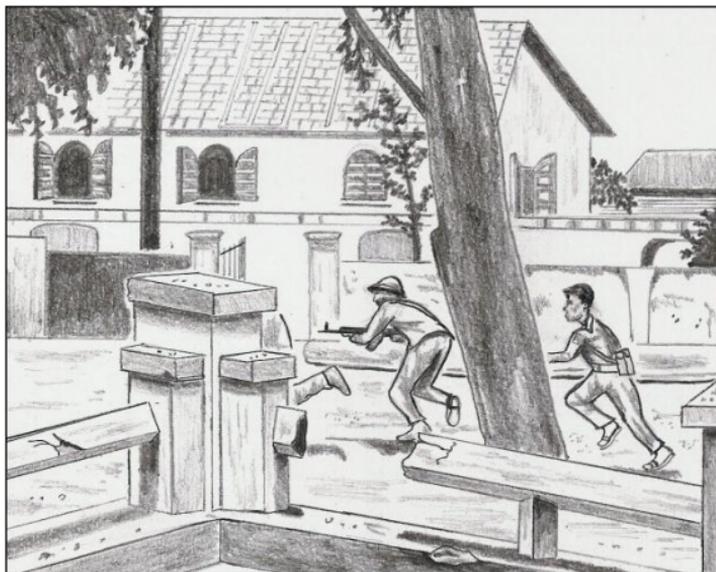
La meilleure défense c'est l'attaque ! Sans prévenir, vous vous ruez sur votre adversaire afin de le neutraliser au sol, cherchant pour cela à le faire chuter à la renverse. Mais l'Australien possède une force colossale que vous ne soupçonnez pas et parvient peu à peu à compenser l'effet de surprise dont votre attaque a bénéficié. L'étreinte tourne progressivement à son avantage.

Vous cherchez à vous libérer de ce corps à corps pour tenter autre chose (**154**), ou serrant toujours votre adversaire, vous tentez le croche-pied (**129**) ?

402

Vous faites tous trois irruption dans la cour intérieure du centre administratif, jetant un dernier regard vers ce bel ensemble architectural de deux étages, soutenu par ses hautes colonnes. Piétinant l'herbe rabougrie, vous dépassez des terre-pleins occupés par d'imposants manguiers, jusqu'à atteindre une balustrade à hauteur de tête d'homme. Vous longez alors cette clôture en ciment dont les ouvertures régulières en forme de losange laissent entrevoir votre silhouette depuis l'autre côté. Au sol, vous manquez plusieurs fois de trébucher sur des cavités profondes qui s'avèrent être des positions de combats pour les soldats NVA les plus chevronnés.

Puis, une ouverture dans la balustrade vous permet de filer tous trois vers l'Ouest.



Malheureusement, à partir de ce moment, des tireurs américains vous prennent pour cible et, dans la précipitation, vos deux compagnons d'échappée et vous, vous réfugiez dans le premier local venu.

Une fois à l'intérieur, allez au **152**.

403

Après le claquement de la rafale, il règne maintenant un silence inquiétant. Vous tremblez légèrement, autant de froid que de peur. Seuls votre nez, vos yeux et votre sinciput dépassent de l'eau argileuse. Des bruissements se font entendre au-dessus de vous. Les Sud-Vietnamiens s'évertuent à ratisser du regard ce côté de la berge, leurs recherches étant facilitées par la connaissance de votre position il y a une trentaine de secondes.

Un cri révélant que vous avez été repéré met fin au terrifiant suspens. Ne souhaitant pas prendre de risques quant à vos intentions, les soldats ennemis vous mitraillent copieusement. Vous succombez dans l'eau qui a pris une teinte rougeâtre. Votre mission restera lettre morte.

404

Malgré la distance, votre vis-à-vis riposte. Parmi la multitude de balles qui brassent l'air autour de vous, l'une d'elle parvient à se loger dans votre moelle épinière. Vous vous effondrez comme une marionnette dont on a coupé les ficelles.

Vous êtes condamné à une lente agonie. La paralysie qui a atteint vos membres inférieurs va se répandre jusqu'à votre thorax, puis vos bras. Ce n'est qu'une fois que vos centres nerveux inhérents au système cardiaque seront touchés que vous rendrez l'âme.

405

Le corps réchauffé par un ventre plein et l'atmosphère conviviale du pavillon d'Albert, vous prenez l'intersection que ce dernier vous a indiquée, avant de bifurquer ensuite vers l'Est. Un coup de feu qui claque à quelques pâtés de maisons vous rappelle que la bataille n'est pas totalement circonscrite dans cette partie de la ville. Une patrouille Sud-vietnamienne fait d'ailleurs irruption dans votre rue. Celle-ci semble sur les nerfs car elle contrôle tout ce qui bouge, de sexe masculin et en âge de porter une arme. Evidemment, vous répondez parfaitement à ces critères et, pendant qu'il en est temps, vous changez de trottoir et trouvez refuge dans l'ombre d'un porche. Vous vous faites tout petit, jusqu'à ce que les soldats vous aient dépassé.

Vous reprenez ensuite votre marche, parmi des civils aux mines renfrognées. A ce sujet, l'un de ceux-ci vous suit ostensiblement, se rapprochant et prenant exactement les mêmes trajectoires que vous. Qui est cet énerguemène ? Il a très probablement remarqué votre manège devant la patrouille de militaires.

Ayant en souvenir votre heureuse rencontre avec le Français, vous pouvez vous retourner et l'aborder (373).

Vous pouvez également continuer votre progression comme si de rien n'était (286), ou hausser l'allure pour tenter de le semer (61).

406

Vous n'avez pas longtemps à attendre avant que les événements se précipitent... La vision d'une lueur intense inonde vos pupilles pendant un quart de seconde. Le monde s'est brusquement écroulé, et vous a happé dans un tourbillon de poussière. L'explosion soudaine d'un obus vient de vous arracher à la vie.

Votre aventure s'achève dans le même temps.

Nullement découragé, vous dressez une description détaillée de votre 'cible', et l'illustrez en tendant les photos que vous a transmises l'Etat-Major du 6^{ème} régiment NVA.

La femme de ménage réfléchit un moment, avant de déclarer : " Un homme comme ça est venu au début de mois de Décembre de l'année dernière. C'était quelqu'un de très important parce que c'est le Colonel Adkisson en personne qui est venu l'accueillir ". Elle ne vous en apprendra pas plus. Le nom du Colonel ne vous est pas inconnu ; C'est le responsable des conseillers américains présents à Hué.

Rejoignez le **54** pour poser d'éventuelles nouvelles questions.

408

La venue progressive de la nuit s'accompagne de températures plus fraîches, accentuées par l'humidité amenée par la pluie incessante. Conscient que vous n'avez pas plus d'une heure devant vous avant que le ciel ne s'obscurcisse, vous pressez le pas. Aucune autre anicroche ne vient perturber votre chemin jusqu'à ce que, enfin, le pont Nguyen Hoang soit en vue.

Rendez-vous au **283**.

409

Le plus sage est en effet de longer la haie de telle sorte que vous restiez hors de vue de vos agresseurs. Vos pulsations cardiaques reprennent un rythme normal lorsque vous parvenez à un massif de lataniers qui vous permet lui-même d'atteindre un mur protecteur. Ce dernier fera écran entre le blindé M-42 'Duster' et vous.

Mais vos ennuis ne sont pas terminés car vous réalisez soudainement le ronronnement inquiétant d'un avion à hélice qui se rapproche. Vous l'apercevez percer la couche de nuage, et tourner au dessus de vous. C'est un Skyraider de l'Aviation Sud-vietnamienne, sans doute alerté par ces satanés Américains. Vous vous abritez derrière une carcasse de véhicule, et ne bougez pas d'un centimètre.

Un jeune réfugié, inconscient du danger, court sur la chaussée. L'avion pique alors du nez, et redresse à quelques dizaines de mètres du sol. Il a largué un projectile cylindrique. En heurtant le sol, ce dernier crée une immense corolle de feu. Situé à une cinquantaine de mètres de l'explosion, vous ressentez une forte sensation de chaleur sur votre peau.

Le réfugié imprudent était précisément à l'endroit où l'engin a répandu son oeuvre terrifiante.

Vous vous approchez du cratère pour prendre des nouvelles du malheureux (**26**) ou n'y prêtez aucune attention (**367**) ?

31 Janvier 1968 : midi.

Tout en cheminant vers le Sud, vous dégustez quelques provisions emportées avec vous : des petits pâtés enveloppés et ficelés dans des feuilles de bananier.

Des langues de feu dévorent les quatre coins de la ville d'où s'échappent de multiples colonnes de fumée, malgré un fin crachin qui vous rafraîchit le visage. Vous arpentez une allée bordée de maisons de style contemporain. L'une d'elle a été littéralement soufflée par un obus ou une roquette. Plus loin, une fumée sale se dégage d'un bus Volkswagen accidenté. Puis, dans une espèce de brume matinale persistante, vous croisez un peloton de fantassins NVA occupés à se barricader à un carrefour.

Vous tendez l'oreille vers leur poste radio : Venant du Sud, des renforts Sud-vietnamiens équipés de chars légers M-41 ont été annihilés. Une colonne de renfort américain supportée par des chars M-48 a pris sa succession et se rapproche de la ville, venant de la base de Phu Bai. Le pont An Cuu enjambant le canal Phu Cam au Sud de Hué aurait dû être détruit mais les explosifs utilisés par les sapeurs VC ont manqué de puissance et ont simplement créé des cavités dans le ciment. Une embuscade pour arrêter le convoi américain a échoué au niveau du village de Lang Van Long. Au moment précis où la voix de l'émetteur radio s'arrête, un ronronnement lointain se fait justement entendre, doublé d'un cliquetis métallique. La route goudronnée sur laquelle vous vous trouvez, se met à vibrer et tout le monde a compris ce dont il s'agissait. A l'évidence, ce ne sont pas les abris de briques et de sacs de sable à demi terminés qui vont arrêter les terribles machines. En moins de temps qu'il ne faut pour le dire, la dizaine de soldats s'est engouffrée à l'intérieur d'une maison vidée de ses habitants. N'ayant nullement l'intention de jouer les héros solitaires, vous prenez leur suite.

Vous êtes tous réfugiés au deuxième niveau de la demeure lorsque vos ennemis passent devant votre fenêtre, dans un fracas assourdissant. Deux de vos compagnons les observent en laissant dépasser leurs têtes depuis un balcon, sans avoir été repérés.

Tout-à-coup, depuis un autre bloc d'immeubles à une trentaine de mètres, des roquettes B-40 fusent. Le tank de tête est touché par une explosion magistrale. Il stoppe net, assailli par les flammes. L'équipage blessé est évacué dans la précipitation, le convoi ennemi tout entier est en ébullition.

L'occasion est trop belle. Vous voyez vos compagnons brusquement ouvrir le feu depuis un balcon sur des cibles faciles, en contrebas. Une fusillade éclate alors des deux côtés. Les Américains répliquent avec leurs M-16, au vu des nombreux impacts qui entament le mur en plâtre qui vous abrite.

Allez-vous participer à cet échange de coups de feu (380) ou vous faire tout petit (15) ?

411

Malmené par de graves maux de tête, vous êtes terrassé par un malaise plus violent que les autres, qui vous fait perdre connaissance.

Si vous avez la chance de survivre à cette épreuve, c'est pour être prisonnier des Américains. Dans un cas comme dans l'autre, c'est la fin de votre mission.

412

Vous faites connaissance le plus naturellement du monde, en abordant des sujets tout à fait communs. Vous vous présentez comme un habitant de Hué, bon père de famille, ayant fui les combats. Le Français vous invite alors à partager son petit-déjeuner, ce que vous acceptez de bonne grâce.



Une fois à l'intérieur, **votre interlocuteur se montre accort**, ce qui confirme vos premières intentions. Sa chemise blanche qui laisse entrevoir un ventre rebondi lui donne une apparence décontractée. Se prénommant Albert, il vous explique brièvement qu'il est chargé de veiller au bon fonctionnement d'une des centrales électriques qui alimente Hué.

Dans un petit salon à l'entrée de sa demeure, il ne tarde pas à apporter un plateau richement garni en chocolat, fruits, confiture, et pain. Rien ne manque. La simple vue de cette nourriture abondante vous fait saliver intérieurement et torture votre estomac. Vous devez faire un effort magistral pour vous retenir de vous jeter sur ce trésor.

Enfin, le repas commence, en même temps qu'une discussion légère.

Allez-vous lui parler de la météo des ces derniers jours (338) ou le questionner d'emblée sur le meilleur itinéraire pour atteindre l'adresse que vous avez en tête (363) ?

413

Vous jaugez vos adversaires en l'espace d'une seconde. Vous distinguez :

- Un homme de type américain, dont le corps a été épaissi par le poids des ans. Il doit avoir la cinquantaine passée, et arbore une veste noire qui recouvre un polo de sport.

- Un Vietnamien en tenue militaire, muni de son ceinturon contenant une arme de poing.

- Un deuxième Vietnamien, replet, plus en retrait, en vêtements civils.

Même si vous maîtrisez plusieurs techniques de combat, il vous est impossible de neutraliser trois adversaires à mains nues, et a fortiori suffisamment vite pour qu'aucune n'ait le temps de donner l'alerte dans la rue. Vous devez vous aider d'un ustensile.

Il y a ce tabouret en bois à trois pieds, en tant qu'arme de jet (**262**), ou bien ce couteau à la lame effilée, à portée de main (**77**).

Mûrissez votre choix et allez au numéro correspondant.

414

D'un pas décidé, vous allez droit sur votre mystérieux poursuivant. N'y tenant plus, vous mettez fin au suspense : " Je peux vous aider ? ". Votre taille dépasse d'une demi-tête l'homme qui vous fait face. Il a l'air tout à fait innocent et animé de bonnes intentions. C'est un asiatique, tout comme vous, vêtu d'une chemise brune standard.

Il vous salue brièvement et ne se perd pas en péroraisons : " J'ai vu comment vous avez contourné les soldats Sud-vietnamiens. Nous sommes du même camp ". Son visage juvénile s'est transformé subitement. Son sourire avenant a laissé la place à une mine grave. Quel parti allez-vous prendre ?

- Vous prétendez ignorer ce dont il vous parle (**111**) ?

- Vous rentrez dans son jeu, et dévoilez votre sympathie réciproque à son égard (**23**) ?

415

Vos compagnons ont fort à faire car l'ennemi, même en difficulté, ne lâche pas prise. Des balles sifflent dangereusement au-dessus de vous.

Vous devez soutenir vos camarades de lutte. En jetant un œil par delà les créneaux, votre attention est attirée par une certaine agitation au loin, au sommet d'un toit. Probablement un poste d'observation ou de commandement ennemi, qui constitue une cible alléchante, mais éloignée...

Si vous possédez un M-79, ôtez 75 au code dont vous disposez et rejoignez la valeur résultante.

Sinon, vous devez vous résoudre à aller au **243**.

Faisant face au M-42 et levant les mains bien haut dans le ciel, vous vous époumonez littéralement : " Je suis civil ! Je suis civil ! ", ce qui ne provoque aucune réaction chez le blindé ennemi. Vu la distance qui vous sépare, impossible de savoir si vous avez été entendu ou si vous avez parlé dans le vide. Dans un chemin parallèle, du côté de la citadelle, une famille de réfugiés vous dévisage d'un regard de compassion.

Vous pouvez continuer à avancer vers le pont Nguyen Hoang, toujours les mains en l'air (324), ou profiter de l'accalmie pour plonger dans la végétation exotique qui borde l'allée que vous empruntez (183).

417

D'un ample mouvement de bras, vous projetez l'ustensile... qui s'écrase directement sur le visage de l'homme en polo. Il bascule en arrière, la face ensanglantée.

Pendant ce temps, le militaire a reculé de deux pas, tout en se saisissant de son pistolet. Atterré par la scène qu'il vient de voir, il pointe son arme sur vous et vous abat sans aucune sommation. Vous vous écroulez, votre vue se brouille, votre dernière vision sera les deux Vietnamiens se portant au chevet de l'homme de type américain.

Votre aventure se termine ici, sans que vous ayez eu le loisir de mener à bien la mission que l'on vous avait confiée.

418

Vous vous mordez les lèvres. Comment se sortir de ce mauvais pas ? Au-dessus de vous, vos ennemis s'organisent, des cris retentissent, du renfort arrive. Vous êtes de plus en plus impuissant lorsque, enfin, un Vietnamien vous pousse à agir en s'adressant à vous : " Il y a quelqu'un là-dedans ? ".

Toute résistance est inutile. Mais, si vous vous rendez, il vous faudra affronter les horribles séances de torture qui tenteront de vous soutirer votre véritable identité. Vous songez au suicide lorsqu'une demi-douzaine de Vietnamiens en civil descend les escaliers en trombe et vous coupe dans vos réflexions. Leurs armes sont à l'horizontale et ils vous cueillent pétrifié de peur. Ils fouillent rapidement la pièce et vous remontent aussi prestement qu'ils étaient descendus.

Derrière vos gardiens, vous distinguez un homme, de forte corpulence pour un Vietnamien, portant une chemise à carreaux aux manches retroussées et donnant des instructions à l'un de ses compatriotes. Vous le reconnaissez d'après la photo dont vous disposiez : c'est Doan Cong Lap. Et il vous réserve un sort peu enviable.

Votre mission se termine abruptement, mais votre calvaire ne fait que commencer.

419

Vous longez le canal dans la direction opposée à vos adversaires. Une de vos mains reste accrochée au bord du canal, ce qui vous permet de vous mouvoir de manière fluide et sans effort inconsidéré. Cependant, les Sud-Vietnamiens arpentent la terre ferme dans votre sens. Ils se déplacent plus vite que vous et vont inévitablement vous rattraper.

Heureusement, vous croisez de larges feuilles de lotus providentielles. Vous vous réfugiez instantanément à proximité, laissant seulement dépasser de l'eau le haut de votre visage. A l'approche de vos ennemis, vous vous statufiez littéralement et ces derniers passent leur chemin sans vous remarquer. C'est seulement une fois que les Sud-Vietnamiens ont disparu de votre champ de vision que vous traversez le canal à la brasse.

Allez au **429**.

420

Pensant en avoir assez fait pour aujourd'hui, vous sombrez instantanément dans les bras de Morphée. Mais votre sommeil n'est pas parfaitement réparateur, car il est hanté par des cauchemars issus des scènes horribles dont vous avez été le témoin ces derniers jours. Vous vous réveillez plusieurs fois en sursaut, transpirant.

Un nouveau jour se lève et met un terme à votre nuit agitée.

Allez au **297**.

421

L'homme est sur vous ! D'une légère tape sur l'épaule, il se signale à vous. Ne pouvant plus l'ignorer, vous vous retournez lentement. Vous faites face à un compatriote, de taille plus petite que vous. Il se dégage de son expression de visage une sincérité qui vous inspire d'emblée confiance. Omettant de se présenter, il vous dit qu'il a vu votre manège à l'approche des soldats Sud-Vietnamiens. Sans perdre davantage de temps, il entre dans le vif du sujet. " Etes-vous pour un Vietnam libre ? " s'enquiert-il. Vous vous renfrognez aussitôt, sachant que vous jouez votre survie. Pourquoi un tel empressement de la part de votre interlocuteur ?

Prenez-vous le risque de l'approuver (**23**) ou allez-vous feindre l'ignorance et congédier cet individu indiscret (**111**) ?

Vous vous rattrapez tant bien que mal en prétendant que le quartier est plaisant, que vous êtes familier avec cette partie de la ville mais que vous souhaitez connaître son avis sur le meilleur itinéraire possible. Mais vous vous emmêlez quelque peu dans vos explications, votre ton peu assuré et vos lèvres qui ont tendance à frémir trahissent votre malaise. Cela n'a pas échappé au Français car il vous répond laconiquement - toujours en vietnamien : " Faites comme vous avez l'habitude, je ne connais pas de raccourci pour atteindre la rue Luong Ham ".

Des blancs s'insèrent régulièrement dans la conversation, l'atmosphère n'est plus aussi cordiale qu'au début de l'invitation. Comme si de rien n'était, vous abordez d'autres sujets de conversation, dont un débat sur l'importance du marché de Dong Ba, avec ses innombrables étals.

Continuez au 27.

L'Australien a un genou à terre. Profitant de votre avantage, vous 'enfoncez le clou' dans la même seconde, d'un coup de coude sur la nuque qui le met définitivement au tapis. En s'effondrant sur le sol, le corps de votre adversaire fait un bruit étrange. Le canon d'une arme de poing dépasse de sa veste froissée. Vous ne perdez pas de temps à vous demander pourquoi il ne s'en est pas servi, et le brandissez aussi sec. C'est un pistolet-mitrailleur de type Uzi. Vous n'auriez pas pu rêver mieux. Dans la foulée, vous abattez le dernier homme valide dans la pièce : le civil qui s'était réfugié dans un coin. Alerté, un quatrième adversaire fait irruption. C'est un grand Américain en costume civil. Une rafale le balaie avant qu'il n'ait pu faire usage de son Colt.

Enfin le silence... Il ne s'est pas écoulé plus de trente secondes depuis le début de votre affrontement. Votre cœur fait des bonds. Vous êtes dans un état second.

Fort heureusement, votre professionnalisme vous fait vite redescendre sur terre : il faut décamper immédiatement avant que les badauds de la rue entourent les lieux, avec la police. Vous choisissez la porte de derrière, et débouchez sur une rue beaucoup moins animée que celle donnant sur la devanture. Vous courez droit devant, atteignez une venelle sombre, puis, sans vous arrêter dans votre élan, prenez une rue perpendiculaire, jusqu'à ce que vous vous écrouliez, exténué, sous un porche désert.

Vous avez réussi à vous sortir de cette situation inextricable, laissant derrière vous quatre adversaires sur le carreau, dont deux assurément sans vie, et au moins deux salement touchés. Il vous faudra encore plusieurs jours avant de pouvoir rejoindre votre camp de base dans la jungle, grâce aux rares partisans clandestins et autres agents de liaison encore implantés à Hué.

C'est là-bas que vous serez enfin tenu au courant de l'information clé : les journaux de Hué ont confirmé le décès de Doan Cong Lap, tombé lors d'un

"lâche attentat". Ivre de joie, vous avez finalement rempli votre mission, et vous serez récompensé pour cela. Félicitations !

Avec le recul, vous pensez que votre cible était le Vietnamien en civil, le troisième homme que vous avez neutralisé dans la blanchisserie. Dans l'excitation de l'affrontement, vous ne l'avez pas reconnu sur la photo dont vous disposiez.

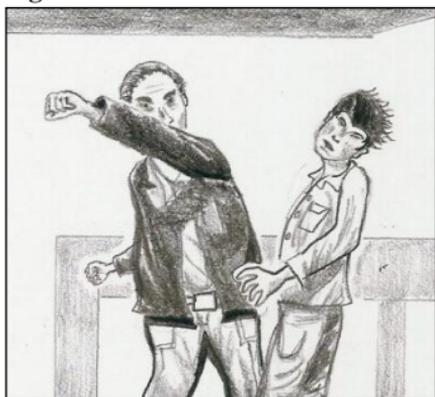
424

Sur un ton légèrement agacé, il vous répond hâtivement : " Merci, je l'avais déjà vu celui-là ". Puis, il quitte sa lunette, et prend le temps de vous renouveler un conseil qu'il avait déjà prodigué : " J'ai besoin de toucher un gros poisson. Je ne veux pas prendre le risque de dévoiler notre position, pour un simple valet des Américains ". N'ayant pas perdu une miette de sa recommandation, vous reprenez votre observation aux jumelles.

Allez au **151**.

425

Emoussé par le pugilat précédent, votre coup vient de trop loin et l'Australien l'a vu venir. Il recule le buste. Votre poing n'atteint pas son but fixé mais atterrit néanmoins sur sa mâchoire. Votre antagoniste ne peut contenir un cri de douleur et un filet de sang s'échappe de la commissure de ses lèvres. Ses yeux semblent vous lancer des éclairs et il se jette sur vous avec rage. Ses bras agissent comme de grands tourniquets, balayant devant lui, et vous récoltez une volée de coups. Une bataille désordonnée de chiffonniers s'engage. A ce jeu-là, vous rendez un coup contre trois encaissés, lorsqu'un **crochet à la pointe de votre menton fait pivoter votre tête à 90 degrés**.



Vos jambes flageolent et vous tombez sur le côté. A partir de ce moment, vous ne savez plus exactement ce qui se passe.

Lorsque vous recouvrez vos esprits, une demi-douzaine de Vietnamiens vous entoure, toujours dans la blanchisserie. L'Australien panse son visage tuméfié, dans un coin de la pièce.

Vous êtes tombé dans les mains de l'ARVN, et ils vous réservent un sort peu enviable. Vous avez échoué dans la mission qui vous a été confiée, ce qui clôt votre aventure.

Votre adversaire, vous voyant armer votre fusil derrière l'angle du mur, a juste le temps de repasser de l'autre côté de la brèche. Vos balles le suivent mais s'écrasent contre le mur fendu. Bien que vous l'ayez probablement manqué, votre tir a été dissuasif et l'a fait fuir. Votre action vous a coûté 10 munitions (feuille d'aventure à actualiser).

Vous tousssez, même si le gaz CS n'a pas eu le temps de se répandre en grande quantité dans le couloir. Des compagnons alertés par le bruit ne tardent pas à rappliquer. Concernant cette nouvelle faille dans votre enceinte, ils ne peuvent rien faire d'autre que redoubler de vigilance, en surveillant depuis l'étage au-dessus. De votre côté, vous rejoignez votre position initiale.

L'heure du déjeuner approche...

Rendez-vous au **105**.

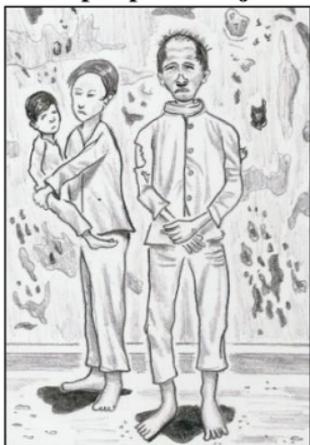
427

Vous dirigez votre tir contre cet occidental, quelque peu empâté. Trois de vos balles le mettent hors de combat. Il vous en reste cinq, avant d'être obligé de recharger.

Allez au **386**.

428

Vous trottez plié en deux vers le porche qui constitue une halte temporaire pour la famille que vous rejoignez. **Tous ont le visage émacié, creusé par plusieurs jours de diète forcée.**



Pieds nus, la mère tient dans ses bras un enfant en bas âge qui ne semble pas au mieux. Tous les regards convergent vers vous, votre approche semblant susciter une source d'inquiétude supplémentaire dans leurs yeux. Une fois à leur hauteur, vous leur adressez la parole, comme pour les rassurer.

Allez-vous vous enquerir de la santé du jeune enfant (**356**) ou demander le meilleur itinéraire pour éviter les forces du régime de Saïgon (**52**) ?

Vous vous extirpez du canal en vous hissant vigoureusement sur la berge. Grelottant de tous vos membres, vous vous ébrouez rapidement. Malgré cela, vos vêtements restent trempés et le vent accentue la sensation de froid. Vos muscles raidis, vos os congelés, il vous faut vite trouver un abri pour la nuit, motivé par le double-impératif de vous sécher et vous reposer.

Vous déambulez un peu au hasard, les plans de Hué ne courant pas les rues, jusqu'à ce qu'un brouhaha de conversations lointaines pique votre curiosité. Songeant que là où il y a de la vie, il y a de l'espoir, vous vous dirigez vers le centre de cette animation.

Vous découvrez une église dont une partie du toit est criblée d'impacts. Une foule compacte, composée de réfugiés ayant perdu leur domicile dans les combats, s'est massée autour, et sans doute à l'intérieur. N'y tenant plus, vous jouez des coudes pour vous frayer un passage à l'intérieur, parvenant ainsi à dénicher un espace au sec, d'à peine plus d'un mètre carré, entre deux familles démunies. Voyant l'état de vos vêtements, des individus vous donnent généreusement une couverture ainsi qu'une chemise sèche.

Attention toutefois ; Quelques soldats Sud-vietnamiens rôdent et surveillent régulièrement le flot de réfugiés, et la distribution des quelques vivres, afin de prévenir tout incident. Malgré l'inconfort, les odeurs incommodes, le stress généré par la présence des militaires, et la fraîcheur de la nuit, vous réussissez à vous endormir, à même le sol, en position de chien de fusil.

Vous vous réveillez à l'aurore, nerveux devant l'ampleur de la tâche qu'il vous reste à accomplir. Après vous être étiré rapidement, vous vous déplacez en montant les genoux, pour éviter de piétiner des réfugiés encore endormis. Une fois sorti de l'Eglise, de peur d'être questionné, vous évitez de croiser le regard des quelques membres de l'ARVN présents sur place. Une fois la masse de réfugiés derrière vous, vous considérez que la journée se présente sous de bons auspices, d'autant que la pluie a cessé. Vous suivez approximativement la direction de l'Est.

Mais, très vite, un autre souci se rappelle à vous : la faim, qui vous tenaille l'estomac depuis maintenant plusieurs jours. Faute de mieux, vous ramassez un quignon de pain humide tombé sur le sol. Lorsque vous vous redressez, vous croisez le regard d'un homme qui vous observe, sur le pas de la porte d'une demeure cossue. Votre pouls s'accélère subitement. L'individu est un civil entre deux âges, de type caucasien.

Vous allez à sa rencontre (298), vous l'ignorez (79), ou vous vous détournez précipitamment de ce curieux personnage et marchez à grandes enjambées (131) ?

430

Votre remontée est annoncée par des dizaines de bulles qui éclatent au contact de la surface. Et votre tête qui sort un peu trop précipitamment hors de l'eau provoque plusieurs remous circulaires, dont vous êtes le centre.

En embrassant du regard les alentours sur 180 degrés, vous réalisez que vous vous situez au beau milieu du canal. Une rafale vous éclabousse soudainement. Une autre vous laboure la peau. Vous sombrez dans les flots, laissant derrière vous des filets de sang.

Votre aventure est terminée.

431

Une balle - qui va taper juste devant vous - vous déséquilibre. Vous dérapez et vous retrouvez les quatre fers en l'air. Evidemment, vous constituez alors une cible beaucoup plus facile.

Plusieurs rafales d'armes légères vous parcourent le corps de leur sillage en pointillé. Vous gisez, inerte. Votre aventure est terminée.

Lexique

1. Glossaire / connaissances générales

* **ChiCom** : *Chinese Communist*

* **CS (gaz)** : *Counter Surgency*. Gaz lacrymogène.

* **FNL** : Front National de Libération. C'est la vitrine politique des combattants du Viêt-Cong.

* **Piste Ho Chi Minh** : En réalité, ce n'est pas une piste mais un réseau complexe de routes entrelacées qui permet d'atteindre l'ensemble du territoire Sud-vietnamien, en le contournant par l'Ouest. Pour cela, la piste Ho Chi Minh emprunte la jungle du Laos puis du Cambodge pour ensuite bifurquer vers l'Est à différents points.

Cet axe de communication représentait une artère vitale pour le camp communiste, de par le flot constant d'hommes et de matériel qu'il acheminait. La viabilité de cet axe était possible grâce à un engagement des Etats-Unis consistant à ne pas violer la prétendue neutralité du Laos et Cambodge. Ainsi, aucune unité terrestre américaine ne pouvait théoriquement pénétrer dans la région. Notons toutefois que de petites unités spéciales et secrètes outrepassaient parfois cette règle, et que la restriction ne s'appliquait pas à l'US Air Force, qui a copieusement bombardé ladite piste.

2. Les forces en présence

✓  **ARVN** : *Army of the Republic of Vietnam*. Armée Sud-vietnamienne.

✓ **Bataille de Hué : Unités suivantes ayant participé aux combats**

○ NVA / VC

* 12^{ème} Bataillon VC de sapeurs : Occupation de la citadelle

* 800^{ème} et 802^{ème} Bataillon (6^{ème} Régiment NVA) : Occupation de la citadelle

* 806^{ème} Bataillon (6^{ème} Régiment NVA) : Blocage des routes au Nord de Hué

- * 804^{ème} Bataillon et Bataillon K4B (4^{ème} Régiment NVA) : Occupation de la ville nouvelle
- * Bataillon K4C (4^{ème} Régiment NVA) : Blocage des routes au Sud de Hué
- US Marine Corps (toutes les unités ci-dessous appartiennent à la 1^{ère} Division de Marines)
 - * 1^{er} Bataillon / 1^{er} Régiment : Reconquête de la partie Sud et Est de la ville nouvelle
 - * 2 / 5 : Reconquête de la partie Ouest de la ville nouvelle
 - * 1 / 5 : Partie Sud de la citadelle
- ARVN
 - * Compagnie d'éclaireurs (élite) 'hoc bao' (panthères noires) (1^{ère} Division) : du premier au dernier jour, dans la citadelle.
 - * 7^{ème} Bataillon de Cavalerie blindée (équipé de M-41 et M-113) (1^{ère} Division) : partie Nord de la citadelle
 - * 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} Bataillon / 3^{ème} Régiment (1^{ère} Division) : Partie Nord de la citadelle
 - * 2^{ème}, 7^{ème} et 9^{ème} Bataillon de parachutistes : Citadelle → Pertes très élevées
 - * 1^{er}, 4^{ème} et 5^{ème} Bataillon de Marines Sud-vietnamiens (VNMC) : citadelle → En remplacement des parachutistes

* **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.

* **Marines** : Ce terme est un raccourci pour désigner les soldats du Corps des Marines des Etats-Unis (USMC) (*United States Marine Corps*). Celui-ci désigne une branche de l'Armée, au même titre que l'US Army, l'US Navy ou l'US Air Force. L'USMC est indépendant et dispose de ses propres avions, hélicoptères et véhicules blindés.

Créée en 1798, cette force était à l'origine un corps expéditionnaire composé exclusivement d'Infanterie embarquée. Depuis, elle a participé à tous les conflits impliquant les Etats-Unis. Considérés comme de la chair à canons, toujours en première ligne, ils prirent part aux batailles les plus sanglantes de la 2^{nde} Guerre Mondiale, dont notamment Iwo Jima, en Février-Mars 1945.

C'est donc en toute logique qu'ils s'installèrent dans les régions les plus contestées du Vietnam (Zone démilitarisée de la partie la plus septentrionale

du Sud-Vietnam pour la 3^{ème} Division de Marine, et le reste de la 1^{ère} CTZ (*Corps Tactical Zone*) pour la 1^{ère} Division) (*cf cartes page 4*).

A noter que l'Armée Sud-vietnamienne possédait également ses propres bataillons de Marines, considérés dans leurs rangs comme des troupes d'élite, au même titre que les parachutistes ou les Rangers.

* **NVA** : *North Vietnamese Army*. Armée régulière du Nord-Vietnam.

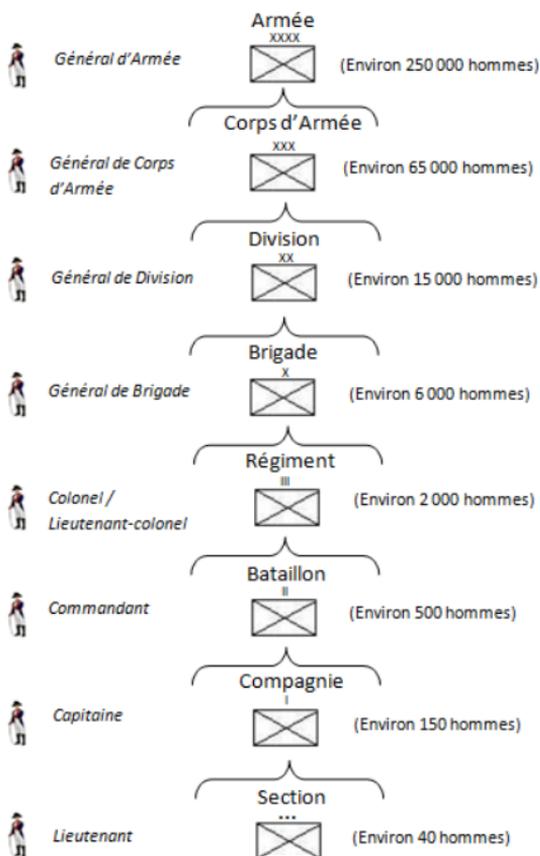


Appelée '*Chu Luc*' par ses fondateurs, elle s'appuie sur ses six Divisions d'élite, les premières créées historiquement, avant fin 1952 : la 304, 308, 312, 316, 320 et 325^{ème}. Chacune compte entre 10 000 et 15 000 hommes.

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, qui s'infiltrèrent d'abord dans la partie centrale du Sud-Vietnam.

* **Ordre de bataille** :



* **Sapeurs** : Ce sont l'équivalent des commandos pour les NVA et VC. Ils représentent des forces d'élite qui sont à la pointe des assauts, ou s'infiltrant au sein des lignes ennemies. Experts en explosifs, ils se font une spécialité de franchir - presque intégralement dénudés (les vêtements s'accrochent aux fils de fer) et en pleine nuit - les mines et multiples rangées de barbelés en accordéon qui protègent les camps américains.

* **Viêt-Cong (VC)** : Leur nom est l'abréviation de *Viêt Nam Cong San* (rouges {communistes} vietnamiens). C'est une force de guérilla implantée localement, au Sud-Vietnam, et il est important de la distinguer des NVA (troupes régulières issues du Nord-Vietnam).



Cependant, dans la pratique et avec le temps, les rangs Viêt-Cong étaient largement garnis de 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



* **DShKM 12.7 « .51 »** : Mitrailleuse lourde soviétique utilisée par les Nord-Vietnamiens.



www.lcompanyranger.com/images/rupe

Cette arme, montée sur la plupart des chars d'origine soviétique, avait initialement une fonction anti-aérienne. Les Américains la surnommaient « .51 », selon les normes anglo-saxonnes de calibre.

Au Vietnam du Sud, les NVA l'utilisaient principalement contre les troupes au sol, mais également contre les hélicoptères américains.



* **AK-47** (*Avtomat Klashnikovova* Modèle 1947) : C'est l'arme type des NVA. Développé par le soviétique Mikhaïl 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 accompagné de chargeurs de trente munitions.



Cette arme était 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 M1 A1
.50	12.7 mm	DShKM
2.66	66 mm	M-72
3.5	8.89 cm	M-20



* **Degtyarev RPD** : Mitrailleuse, équivalente de la M-60 pour les NVA



www.ripleyshome.com/Page_107x.html

Son chargeur en forme de tambour contenait 100 munitions de calibre 7.62 mm. Cette arme pouvait être efficace jusqu'à 800 mètres.



* **Lanceur de roquettes 122 mm** : Arme utilisée par les NVA / VC



<http://marinememoir02.homestead.com/files/122mmRocket02.jpg>

Elle désigne un tube propulsant des fusées explosives sur plusieurs kilomètres. Elle permet d'obtenir des effets destructeurs comparables à l'artillerie régulière, mais avec une plus grande mobilité et furtivité.



* **M-16** : C'est l'équivalent de l'AK-47 pour le camp américain. Il fut produit à partir de 1959. D'un calibre relativement petit (5.56 mm), il se caractérisait par sa grande cadence de tir et une vitesse initiale de balle 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 vélocité de la balle.



* **M-20** : Bazooka américain vétéran de la 2nde guerre mondiale, il retrouvera une deuxième jeunesse lors de la bataille de Hué.



www.oghgul.org/Ahmentafel/Images/M20%20Bazooka.jpg

Il permet ainsi de disposer d'une grande puissance de feu par coup direct (contrairement aux tirs indirects des mortiers), pour un poids largement inférieur au canon sans recul M-40.

Il est manié par deux soldats et permet de tirer des projectiles de calibre 3'5 (8.89 cm).



* **M-40 A1** : Il désigne un canon sans recul de calibre 106 mm. Type d'arme mis au point par les Allemands lors de la 2nde Guerre mondiale, l'avantage du 'non recul' est de disposer d'une large puissance de feu, sans nécessiter la lourdeur de la structure d'un canon traditionnel, destinée justement à encaisser l'effet du recul.

L'effet de 'non recul' est possible grâce à un fort effet de souffle à l'arrière de l'arme, rendu possible par une culasse bien plus ample que la taille de l'obus. Par ailleurs, l'obus lui-même a été spécialement conçu pour ce type de canon. Il est percé d'une multitude de petits trous qui facilitent la diffusion du gaz lors du départ du coup. En contrepartie, l'explosion de contrecoup, à l'arrière du canon, est puissante et interdit aux servants de se positionner derrière.



<http://www.duprel.com/usmcgeocitiespaid/106recoil.jpg>

Le M-40 allie puissance et relative facilité de déplacement. Sa munition principale pendant la bataille de Hué était le XM-546 Beehive, obus rempli de 8000 fléchettes.

Sur la photo ci-contre, on distingue nettement le canon de 12.7 mm, au dessus du tube principal, utilisé pour 'marquer' les cibles, grâce à une balle traçante au phosphore.

D'un poids de 210 kg, le canon était souvent monté sur une jeep ou une 'mule' (cf *lexique / véhicules*). Sa portée pratique est de 1100 m.



* **M-60** : Mitrailleuse US de gros calibre (7.62 mm), alimentée par bandes de 100 coups. Elle pesait 10.5 kg, pour une longueur de 1.105 m. C'est une arme très puissante mais peu précise en raison de son recul important, qui nécessite la présence de deux personnes : le tireur et le pourvoyeur.



Chaque section d'infanterie américaine de 42 hommes disposait de deux binômes de M-60. Vu la cadence de tir de l'arme, le canon chauffait très vite et, régulièrement, le pourvoyeur se devait de remplacer le canon démontable, à l'aide d'un gant en amiante.



* **M-72 LAAW** : *Light Anti-Armor Weapon*. Arme légère anti-char, pouvant être manipulée par un seul homme. Elle tire une munition HEAT (*High-Explosive Anti-Tank*) de calibre 66 mm.



C'est une arme pratique, légère, simple d'emploi et avec un faible recul. Cependant, défaut non négligeable ; Son système de mise à feu fait que l'arme ne peut être utilisée qu'une seule fois.

La charge explosive de la roquette est capable de percer 30 cm d'acier et 60 cm de béton armé.

Toutefois la roquette doit heurter un obstacle suffisamment solide pour exploser. Elle peut par exemple traverser une hutte de part en part sans faire plus de dégâts.

Poids : 2,5 kg. Longueur : 67 cm (replié), et 1 m (déplié). Portée maximale : 250 m.



* **M-79** : Lance-grenade américain emblématique, 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 catégorisation des armements, le M-79 se situe entre la grenade à main et le mortier.

Poids : 3 kg. Longueur : 73.7 cm.



* **Mortiers** : Les camps américains et NVA possédaient l'un et l'autre différents types de mortiers. Les versions mi-lourd étaient de calibre d'environ 80 mm. Le modèle Nord-vietnamien (82 mm) était de diamètre légèrement supérieur au modèle américain (81 mm). Ceci permettait aux NVA d'utiliser les munitions US pour leurs propres mortiers.



Tet offensive 1968 (Osprey / campaign), © 1990

D'un poids total d'un peu moins de 70 kg, les mortiers de 81 mm ont une portée qui peut varier de 100 m à 3 km.

Sur la photo ci-contre, le modèle vietnamien est à droite, son rival américain étant à gauche.



* **Mosin Nagant** : C'est le fusil du tireur d'élite NVA.



La lunette permet de grossir 3.5 fois la cible.

Le calibre est de 7.62 mm.

www.russian-mosin-nagant.com/fake_sniper.htm



* **Napalm** : Arme redoutable inventée par les Américains en 1942. Pendant la seconde guerre mondiale, constatant que l'essence des lance-flammes brûlait trop vite, les belligérants mirent au point un procédé à base de poudre de **naphtalène** et d'acide **palmitique** (d'où napalm). Ce mélange d'essence et d'un produit proche du savon permet d'obtenir une pâte visqueuse.



gruntonline.com/NVAandVC/nva_bunkers3.htm

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 notamment par les Français pendant la guerre d'Indochine, conflit qui précéda celui impliquant les Etats-Unis.



* **Pistolet Makarov** : C'est l'arme de poing de prédilection des officiers Nord-vietnamiens.



Il est équipé de chargeurs de 8 munitions, d'un calibre de 9 mm.



* **RPG-2** : *Rocket Propelled Grenade*, modèle 2. C'est un lance-roquette utilisé massivement par les NVA et VC qui lance des projectiles B-40.



military.wz.cz/brane/lpz/rpg2.jpg

Sa version suivante, le RPG-7, est capable d'atteindre des cibles aériennes.

La roquette du RPG-2 est stabilisée par des ailerons qui se déploient une fois le projectile sorti, alors que la roquette du RPG-7 est propulsée au gaz.



* **Uzi** : Il désigne un pistolet mitrailleur compact, maniable, et d'une bonne puissance de feu à faible distance.



<http://noxnoctis.tripod.com/guns.htm>

Cette arme a été développée en Israël au début des années 1950. Elle fut utilisée à très petite échelle au Vietnam, uniquement par certains agents spéciaux. En effet, les troupes régulières n'avaient pas accès à ce type d'armes.

L'Uzi peut tirer en mode semi-automatique ou automatique.

Poids : 3.5 kg. Cadence : 600 coups / minute.

4. Les appareils volants

* **Bell UH-1 'Huey'** : C'est l'épine dorsale des troupes d'Infanterie au Vietnam.



Largement répandu, il personnifie à lui-seul le conflit vietnamien. Avec une vitesse maximale de 220 km/h, il pouvait transporter huit fantassins, sur une distance 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 Vertol CH-46 'Sea knight'** : Hélicoptère de transport à double rotor utilisé par les Marines américains.



www.flymcaa.org/orgs/mcaa.nsf

* **Douglas A-1H 'Skyraider'** : Surnommé 'Spad', c'est un appareil d'attaque au sol, vétéran de la guerre de Corée. D'une capacité d'emport de deux tonnes de bombes, il était apprécié pour sa robustesse (il pouvait être doté de plaques blindées additionnelles), son endurance (il pouvait rester deux heures à tourner 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).



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) était un 'Skyraider' de l'ARVN.

* **Mac Donnel Douglas A-4 'Skyhawk'** : Chasseur-bombardier léger embarqué utilisé par l'US Navy et l'US Marine Corps.



www.aeronautics.ru/img003/a4-skyhawk-03.jpg

Il dispose de deux canons de 20 mm, ainsi que d'une charge offensive totale de 1.5 tonnes.

5. Les véhicules

* **LCU** : *Landing Craft Utility*. Chaland de débarquement pouvant transporter des tanks.



www.cc.gatech.edu/fac/Thomas.Pilsch/AirOps/

La rampe de débarquement à Hué a été construite par les Américains et était un point de passage permettant d'acheminer des véhicules blindés depuis la base militaire de Phu Bai vers la Province de Quang Tri, par la voie des eaux. La photo ci-contre a été prise sur le site de Hué.

* **M-274 'Mule'** : Petit véhicule utilitaire pouvant transporter des charges légères.



www.militaryvehicles.com/jpegs/171_full.jpg

Durant la bataille de Hué, il fut utilisé pour véhiculer du ravitaillement ou des blessés, mais il pouvait également se muer en arme offensive, une fois un canon sans recul fixé sur sa base (cf photo ci-contre).

* **M-42 'Duster'** : Véhicule blindé américain anti-aérien.



www.panzerbaer.de/guns/pix/bw_flakpz_m42-001.jpg

Devant l'absence de menace aérienne Nord-vietnamienne, il fut peu répandu au Vietnam. Cependant, ses deux canons de 40 mm pouvaient également être dirigés contre des cibles terrestres.

Apprécié pour ses qualités de déplacement tout-terrain, le M-42 fit donc son apparition - entre autres - au cours du siège de Khe Sanh et de la reconquête de Hué.

Il nécessitait un équipage de six hommes.

* **M-48 'Patton'** : Tank lourd principal utilisé par les forces américaines au Vietnam.



patton-mania.com/M48_Patton/M48_the_real_thing/m48a3-04.jpg

Ce monstre de 50 tonnes projetait des obus de 90 mm. L'équipage était composé de quatre hommes : le commandant de bord, le conducteur, le tireur et le pourvoyeur.

* **M-50 'Ontos'** : Véhicule léger initialement conçu en tant qu'arme anti-chars pour le Corps des US Marines. Doté d'un blindage très léger, il est muni de six canons sans recul M-40 A1 qui peuvent s'élever de 20°, sur un arc de 80°. Quatre canons de 12.7 mm permettent de 'marquer' les cibles avec des balles traçantes au phosphore. A cela il faut rajouter une mitrailleuse de calibre 7.62 mm, au sommet de l'engin.

Le véhicule est manœuvré par deux personnes : le conducteur et le tireur. L'engin était très maniable de par sa petitesse. Mais cette qualité ne masqua pas ses multiples défauts :

- Son inutilité devant l'absence de tanks NVA.
- Son extrême vulnérabilité aux mines, roquettes B-40, et même aux balles de calibre 12.7 mm.
- L'obligation pour le tireur / pourvoyeur de recharger les 6 tubes à l'extérieur du véhicule, à découvert.

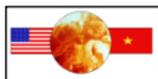


nam.wz.cz/images/m50.jpg

Une Compagnie de M-50 est composée de trois sections de cinq véhicules chacune. En Août 1965, deux Bataillons de Ontos étaient présents au Vietnam, soit 65 engins. En Janvier 1968, il ne restait plus que deux Compagnies au sein du Corps des US Marines, soit 30 M-50.

Bibliographie

- ❖ Fire in the streets, © 1991, Eric Hammel
- ❖ Vietnam: The decisive battles, © 1990, John Pimlott
- ❖ Vietnam magazine - February 1990 - « Storming the citadel », told by Michael D. Harkins
- ❖ Vietnam magazine - February 1999 - « Marine's sacrifice in the battle of Hue », told by John W. Flores
- ❖ NAM (éditions Atlas) - Chapitre 72 - Bataille pour Hué, © 1988
- ❖ NAM (éditions Atlas) - Numéro spécial 23 - « La guerre vue d'en face », © 1988
- ❖ Dispatches, © 1977, Michael Herr
- ❖ Tet offensive 1968 (Osprey / campaign), © 1990, James R. Arnold



« AVH Vietnam »

Episode 3

Dans cet épisode, vous incarnez un membre de la guérilla Viêt-Cong.

Membre d'une section d'assassins, vous avez pour mission de 'neutraliser' un haut responsable lié au gouvernement Sud-vietnamien, dans la ville de Hué. Vous agirez pendant l'offensive du Têt, et profiterez de la capture de la cité par les troupes communistes pour exécuter votre sinistre besogne.



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.