



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

Ce document est un scénario d'introduction écrit par Olivier Perronny pour le jeu de rôles NINETEEN, un hack de One%, le JdR motorpunk de Steve Goffaux. Cette histoire est conçue pour une unité d'une vingtaine hommes membres d'une section d'infanterie.

INTRODUCTION

L'unité de rattachement, la compagnie F (Fox) du 2e bataillon, a été désignée pour mener une mission d'inspection dans la vallée de Cao Vả Lông, une zone reculée. Le capitaine Burton commandant l'unité a réuni les chefs de section pour le briefing. Si un PJ est un chef de section, il participe à cette réunion qui se tient en milieu d'après midi.

Dès le lendemain, des hélicoptères transporteront les trois sections de la compagnie dans une vallée au nord de leur camp de base. Leur mission est de s'assurer qu'aucune activité VC n'est présente dans la vallée et de vérifier que les deux villages de paysans qui s'y trouvent sont toujours occupés. Un fois sur place, dès le lendemain les soldats doivent inspecter les alentours par des patrouilles pour s'assurer de la tranquillité des lieux. Après quoi ils recevront ensuite l'ordre de quitter les lieux pour se rendre au point d'extraction.

LES FAITS

Si la vallée semble paisible, l'un des villages est tombé sous la menace de miliciens Viêt-Cong qui y font régner la terreur. Ils ont profité de la situation pour créer un avant-poste dans la montagne et y entreposer des munitions en vue d'une future attaque.

Il s'agit juste d'un petit groupe de combattants, déterminés et solidement armés. Ils peuvent poser des problèmes à une section réduite surtout avec l'effet de surprise. De plus les villageois, complètement terrorisés vont se trouver au milieu de cette histoire en essayant simplement de sauver leur peau.

Quelle sera la réaction des PJs lorsqu'ils prendront conscience de la présence Viêt-Cong sur place.

IMPLIQUER LES PJS

Lors du briefing du capitaine Burton, la section des PJs se voit affecter la mission de contrôler le village situé au Nord-est de la vallée de Cao Vả Lông. Une autre section doit vérifier le village situé à l'ouest et la dernière unité restera en soutien prête à intervenir

L'officier en charge de la compagnie détaille les LZ (Landing Zones) où seront débarquées les différentes sections. Il y a en trois U(niform) pour la 1^{re} section, V(ictor) pour la 3^e section et le groupe de commandement et W(hiskey) pour la 2^e section (celle des PJs).

La vallée est cernée de petites collines couvertes de jungle. Au centre, se trouve une zone plus dégagée où coule une rivière qui alimente des rizières que cultivent les paysans des deux villages.



Le capitaine Burton insiste bien sur le fait que les habitants du coin sont à priori pacifiques et qu'ils doivent être traités comme tels. Mais il ajoute qu'il faut s'assurer de leur neutralité et qu'en cas de doute des recherches doivent être entreprises. La section des PJs doit s'occuper du village au nord (1) et il n'y a aucune information à transmettre aux joueurs concernant le système de fortifications en construction (2) ou l'avant-poste Viêt-Cong (3).

Si un PJ est responsable de la section, c'est à lui de définir la composition des groupes, l'itinéraire ou les itinéraires qu'ils emprunteront jusqu'au village.



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

BATTLE LINES BEING DRAWN

CAMP DE BASE DU 2^E BATAILLON

ZONE D'EMBARQUEMENT

Les PJs et leur unité rejoignent la zone d'embarquement situé dans le périmètre de leur camp de base du 2^e Bataillon. Il est fait 05:55 et il fait encore nuit. Les hélicoptères de transport Huey UH-1D sont déjà là, tous feux allumés, prêts à décoller. Certains sont chargés de fantassins et commencent à faire tourner leur rotor lentement.



Le capitaine Burton est en discussion avec un des pilotes, probablement le commandant de l'escadrille.

Le personnel au sol indique aux hommes de l'unité vers quels appareils se diriger. Six fantassins peuvent embarquer par hélicoptère. Quelques minutes plus tard, tous les appareils sont dans les airs, puis tel un impressionnant essaim mécanisé, ils se dirigent vers leur destination à l'objectif.

Sous les premiers rayons du soleil qui commence à se lever, des paysages de collines verdoyantes recouvertes de jungle succèdent aux vallées où coulent des rivières et s'emboîtent des rizières.

Après environ une cinquantaine de minutes de vol, les hélicoptères sautent une dernière barrière montagneuse avant de descendre vers la vaste vallée qui s'ouvre devant eux. Les appareils se séparent en trois groupes. La section des PJs arrivent sur la LZ W(hiskey) qui leur a été assignée.

VALLEE DE CAO VA LONG

DROP ZONE WHISKEY

Après avoir décrit un large cercle pour vérifier la sécurité de la DZ, les cinq UH-1D se posent et débarquent l'unité des PJs avant de reprendre l'air. Il est 07:00.



Le paysage environnant est une plaine marécageuse recouverte de hautes herbes. Sur leur gauche à l'ouest, ils peuvent apercevoir des rizières et une rivière qui coule vers le sud. Devant eux, à plusieurs kilomètres, s'élève une colline basse recouverte d'une végétation luxuriante. Le village de Nông Trai se trouve derrière.

Au loin ils peuvent voir les hélicoptères qui ont déposé les autres éléments de la compagnie sur leur LZ respective retourner vers le sud.

ITINERAIRE ROMEO

C'est le chemin le plus long mais le moins difficile car il consiste à rejoindre la rivière pour suivre son cours et passer sur la gauche de la colline. Il faut ensuite avancer entre le lit du cours d'eau et le pied de la forêt qui recouvre les pentes et progresser vers le village un peu plus au nord.





NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

Si des PJs l'emprunte, il n'y a aucune difficulté particulière hormis celle de rendre la progression intéressante et un peu stressante pour les joueurs. Il y a environ six heures de marche vers le village.

Au bout de quelques kilomètres dans ce paysage trompeur de collines qui se ressemblent, avec une carte qui n'est pas assez détaillée et des moustiques coriaces. C'est le moment de demander au PJ qui commande le groupe (ou bien tester le PNJ qui est en charge) de faire un test d'*orientation* (avec 1F pour la végétation) :

- ⇒ **Réussite** : Le groupe du PJ est dans la bonne direction, tout va bien.
- ⇒ **Échec** : Le PJ a fait une erreur en prenant son azimut et cela fait un bon moment que le groupe avance dans la mauvaise direction. Au final cela va les retarder d'une bonne heure.

Il ne faut pas abuser de ces tests, une à deux sur le voyage, c'est un grand maximum.

Autre possibilité quand ils sont dans la plaine, demander un test de détection aux joueurs pour qu'au moins un d'entre eux repère des mouvements et des bruits dans des hautes herbes à environ cinquante mètres de la position du groupe. Laissez-les se mettre en position et découvrir un couple d'échassiers qui s'envole dès que les militaires approchent.

ITINÉRAIRE HOTEL

C'est le chemin le plus court mais certainement pas le plus simple. Il consiste à avancer droit devant vers le pied de la colline pour la franchir et déboucher sur l'autre versant pour progresser ensuite vers le village qui se trouve de l'autre côté, plus au nord. Le voyage jusqu'au village est éprouvant, il faut près de cinq heures pour arriver au sommet de la colline sur un terrain glissant et pentu. La descente s'effectue en trois heures.

Comme pour l'autre itinéraire, il va falloir animer le voyage. Le test d'*orientation* est solution (avec 3F car dans la jungle c'est moins facile de se repérer). De même un test avec un animal sauvage peut permettre une montée d'adrénaline sans pour autant les mettre en danger : un cochon sauvage ou un singe est sans

doute plus approprié qu'un tigre ou un serpent venimeux !

Lorsque le groupe sera à mi-parcours de la pente, l'homme de tête arrive sur ce qui ressemble à une piste de brousse, les végétaux sommairement fendus à la machette sol le sol piétiné. Il est possible de repérer des empreintes de pas, des pieds nus ou des sandales ce qui laisse à penser que ce chemin est utilisé par des villageois assez régulièrement. Si le groupe décide d'emprunter le chemin qui serpente sur le flanc de la colline, il gagne une heure de trajet au final.



De plus, une fois sur le chemin, après trente minutes de marche, l'un des hommes du groupe remarque une toile sombre sous les feuillages et les fougères. Il donne l'alerte et en l'inspectant tout sous-officier accompagnant le groupe identifie l'objet comme un tissu huilé d'origine chinoise. C'est dans ce genre de toiles que les armes à destination de la guérilla Viêt-Cong sont transportées. C'est un fort mauvais signe pour la suite des événements.

VILLAGE DE NONG TRAI

EN VUE DU VILLAGE

Quelque soit l'itinéraire d'arrivée, la vision est globalement la même. Le village est situé sur une petite hauteur et il contient une douzaine de toits de paille de riz. Des paysans, chapeau sur la tête, travaillent dans les rizières en contrepas du lieu. A peine les soldats seront-ils visibles que l'un des locaux prévient les autres en désignant les nouveaux arrivants du doigt. Tous les travailleurs, arrêtent leur tâche et partent en courant sur le chemin montant vers les habitations.



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

Les PJs peuvent atteindre le village environ trente minutes plus tard. Sur le chemin tout à l'air très calme hormis les clameurs qui s'élèvent du village comme si une grande agitation y régnait.



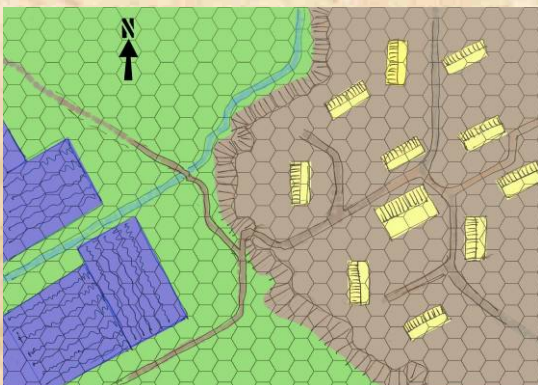
LE VILLAGE

Une fois que l'unité est à proximité du village, les soldats américains se rendent compte que la population est rassemblée au centre de la bourgade. Il y a une petite centaine de personnes qui se masse derrière un homme d'âge mur qui interpelle les soldats lorsque le premier d'entre eux apparaît sur le chemin : « Dee vay ! Dee vay ! » (Entrez ! Entrez ! »

Devant la perplexité probable des PJs, il ajoute avec un fort accent : « Welcome Uncle Sam ! ».

Les villageois se montrent amicaux et offrent des présents de bienvenue, colifichets et autres babioles.

Si les soldats se montrent agressifs ou violents, le chef tentera de les calmer mais sans excès. Ce genre de comportement de la part de l'unité fait simplement monter l'animosité de la populace (*Antagonisme 50*). Mais si des victimes étaient à déplorer, l'ambiance devient vraiment plombée (*Antagonisme 100*).



Si les PJs demandent à fouiller le village, le chef accepte de manière plutôt neutre car il a un peu de mal à comprendre ce que veulent ou cherchent les soldats. Les PJs et leurs compagnons ne trouvent aucune cache d'armes ou de munitions. Le seul point un peu surprenant, c'est la grande quantité de riz qui se trouve dans les réserves. Si le chef est questionné, il tente d'expliquer que la récolte a été bonne l'année passée mais il ne semble pas très clair.

C'est ce moment qu'un jeune adulte pour intervenir, il se présente comme étant Crông, un jeune paysan dont le niveau d'anglais un peu meilleur que celui du chef et qu'il accepte de servir d'interprète. Il a l'air plutôt amical.

Si un des PJs observe la scène, il remarque que le chef fait un peu la moue lorsque le jeune prend la parole. En tant que chef du village, il n'apprécie sans doute pas la remise en case de son statut par un jeuneot.

Crông explique que le riz en surplus doit permettre à la communauté d'acheter un buffle d'eau au village voisin pour les aider dans leurs cultures pour augmenter le nombre de leurs parcelles cultivables.

LE CHEF DE LA COMMUNAUTE

Trần Khiêm Thích est un homme d'une cinquante d'années mais des occidentaux lui en donneraient dix de moins. Il baragouine un mauvais anglais et il a peur de ce qui pourrait troubler la quiétude de son village.

La situation était difficile depuis l'installation des résistants Viêt-Cong et l'embrigadement de quelques jeunes dont Ngô Dũng Cường mais maintenant l'arrivée de ces soldats américains risque de vraiment mettre le feu aux poudres (littéralement) et de ruiner l'harmonie de sa communauté.

Il fera tout son possible pour que les américains partent au plus vite et que rien de détestable ne soit commis dans la communauté.





NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

Trần Khiêm Thích

[PNJ Endurci]

- Administrer son village (4)
- Cultiver (3)
- Amadouer les soldats (2)
- Baragouiner l'anglais (1)

Armes

Aucune

LE SYMPATHISANT COMMUNISTE

Ngô Dũng Cường est jeune, une vingtaine d'années et quand les combattants de libération Viêt-Cong sont venus dans le village il y a quelques mois, il a été un des premiers à vouloir les aider. Il aurait souhaité les rejoindre pour combattre les envahisseurs mais ces derniers lui ont dit que pour l'instant, l'important était de participer aux travaux des champs pour compléter les stocks de nourritures pour les combattants qui viendraient ensuite. Il a accepté un peu à contrecœur mais depuis il sert d'agent de liaison entre le chef du petit détachement plus au nord et le village car le chef n'est pas aussi coopératif.



Ngô Dũng Cường

[PNJ Endurci]

- Rusé comme un renard (4)
- Discrétion (3)
- Parler anglais (2)
- Rusé comme un renard (1)

Armes

Couteau

LES AUTRES VILLAGEOIS

Ils sont pour la plupart inquiet de la présence des soldats américains dans le village mais ils ne feront rien pour envenimer la situation. Si les événements tourment au vinaigre, ils tenteront de fuir dans la jungle pour éviter tout affrontement.

Paysan

[PNJ Flash]

- Cultiver le riz (2)
- Sauver sa famille et sa peau (2)
- Éviter la confrontation (1)

Armes

Outil agricole

ET LES PJS DANS TOUT ÇA

Une fois l'inspection du village effectuée, la luminosité va commencer à diminuer. Le capitaine Burton va les contacter par radio si le commandant de la section ne l'a pas déjà fait pour lui demander un compte-rendu de la situation.

Les ordres sont de s'installer dans le village, à différents points clés pour surveiller les environs à la nuit tombée. Le prochain contact radio se fera à 07:00 le lendemain.

YOUNG PEOPLE SPEAKING THEIR MINDS

LE VILLAGE PENDANT LA NUIT

Dès que la nuit va être tombée, les habitants rentrent chez eux pour souper et se reposer. Il y a peu de mouvement entre les maisons et tout est très calme. Celui le bruit des animaux dans les enclos peut troubler la quiétude des soldats.

Thích a aimablement proposé aux soldats de dormir dans la salle de la maison commune qui est au centre du village.

Si le chef de section décide d'accepter la proposition du chef, les hommes dormiront au sec durant la nuit. Il peut également décider de tours de garde durant la nuit pour surveiller l'entrée du village.

ESCAPADE NOCTURNE

Quand la nuit est bien avancée, Ngô Dũng Cường profite de l'obscurité pour se glisser hors du village et rejoindre l'avant-poste Viêt-Cong qui se trouve à une heure de marche sur la colline plus nord. Une fois sur place, il fait un compte-rendu détaillé à l'officier en poste, Lê Mạnh Thị, en lui demandant d'intervenir. Mais



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

la mission de ce dernier est de rester discret pour l'instant et de consolider sa position aussi il ne veut pas intervenir directement.

Lorsque le jeune homme lui parle des patrouilles du lendemain, Thi se dit qu'il a peut-être l'opportunité de faire un prisonnier pour l'envoyer derrière les lignes et être interrogé. Il décide d'envoyer un messager vers son poste de liaison pour avoir des instructions. Ensuite il demande à Cường de retourner au village et de surveiller les américains et de les dissuader de patrouiller dans la zone de l'avant-poste pour éviter toute intrusion qui les mettrait en danger.

L'officier indique ensuite au jeune homme de rester attentif et qu'il enverra un homme déposer un message en milieu de journée, près de la rivière à côté du tronc d'arbre qui servait de point de rendez-vous. Le code est le suivant, un symbole noir indiquera qu'aucune action ne doit être entreprise. Un symbole rouge qu'un américain peut être capturé. Cường acquiesce et retourne discrètement au village.

OFFICIER VIET CONG

Lê Mạnh Thi

[PNJ Endurci]

- Commander / Donner des ordres (4)
- Combattre (3)
- Discrétion (2)
- Ténacité (1)

Armes

Pistolet Makarov, FA AK-47.

SOLDATS VIET CONG

Fantassins

[PNJ Recrue]

- Combattre (2)
- Discrétion (2)
- Ténacité (1)

Armes

FA AK-47.

Mitrailleurs

[PNJ Recrue]

- Combattre (2)
- Discrétion (2)
- Ténacité (1)

Armes

Degtyarev DPM-58.

Sniper – Tireur isolé

[PNJ Endurci]

- Discrétion (4)
- Combattre (3)
- Ruse (2)
- Ténacité (1)

Armes

FA AK-47.

ET LES PJS DANS TOUT CA

Si des PJs sont de garde, un petit test de *Vigilance* (avec 1F pour la fatigue) pour éviter de s'endormir pendant la garde. S'ils sont en alerte, on peut leur demander un autre test de *Détection* (avec 4F pour l'environnement) lorsque le jeune Cường quitte ou rentre dans le village.

- ⇒ **Réussite** : Le PJ a entendu quelque chose aux abords du village. En s'approchant, il s'aperçoit que c'est un juste animal.
- ⇒ **Échec** : Le PJ a cru voir quelque chose bouger dans les ombres mais s'il va voir, il n'y a absolument rien.

Si malgré tout, les PJs sont persuadés qu'il y a des mouvements suspects, ils peuvent organiser des rondes, rassembler les villageois en pleine nuit (*Antagonisme +25*).

Les PJs auront bien du mal à s'assurer que tout le monde est là, mais s'il demande l'assistance de Ngô Dũng Cường, il met un peu de temps à arriver (il vient juste d'arriver) et explique qu'il était parti assouvir un besoin naturel à l'orée de la forêt.

Évidemment toute fouille ou inspection des habitations ne donne rien, les habitants n'ont rien à cacher (sauf un mais qui n'a rien de compromettant).

PARANOIA STRIKES DEEP

LE VILLAGE SE REVEILLE

Dès le lever du soleil, les habitants sortent de leur habitation et commencent à vaquer à leurs occupations matinales. Certains s'occupent des animaux, d'autres vont dans les rizières.

Sur le coup de 07:00, la radio crépite, c'est le capitaine Burton qui vient pour le briefing. Après avoir écouté le compte-rendu de la nuit, il explique que de leur côté tout est calme et de



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

procéder comme convenu, faire quelques patrouilles autour du village pour vérifier les alentours dans la matinée et aucune activité suspecte n'est signalée. Le prochain contact radio est prévu pour 15:00.

PREPARER LES PATROUILLES

Le chef de section doit maintenant décider de la composition des patrouilles et des itinéraires à inspecter. Cuông reste à proximité pour essayer de comprendre les zones que les soldats américains vont vérifier. Si une patrouille risque de passer trop à proximité de l'avant-poste Viêt-Cong, le jeune se propose d'accompagner la patrouille pour les aider à s'orienter sur ce terrain difficile. Il y a globalement à inspecter :

- La colline au sud du village si les PJs n'ont pas emprunté l'itinéraire Hotel la veille.
- Les contreforts faisant face à la rivière à l'ouest du village.
- La colline à l'est du village qui rejoint celle du sud.
- La zone escarpée au nord d'où vient la rivière (et où se trouve l'avant-poste Viêt-Cong).

Chaque zone à inspecter demande environ une marche de quatre à cinq heures pour partir du village et y revenir. En partant vers huit heures les patrouilles seront de retour vers douze ou treize heures. L'officier commandant la section a juste un léger problème, le nombre d'hommes disponibles. Il peut tenter de couvrir les trois ou quatre zones avec des groupes de trois ou quatre hommes en ne laissant qu'une faible force au village ce qui le rend très vulnérable à des actions adverses. Une autre option serait de diviser sa force en trois groupes, deux patrouillant, un restant au village mais prêt à intervenir et prévoir des patrouilles dans l'après-midi.



Laissez les joueurs choisir leur stratégie et adaptez vous en conséquence. Dans le cas où un groupe réduit (deux ou trois hommes grand maximum) serait isolé, les Viêt-Cong pourraient choisir d'intervenir et de les capturer. Si les groupes sont nombreux six à huit membres, l'ennemi se tient tranquille et ne fait rien sauf si une patrouille arrive dans le périmètre de l'avant-poste.

DEROULEMENT DES PATROUILLES

ZONE SUD

Si les PJs n'avaient pas emprunté cet itinéraire en arrivant dans le village, ils monteront jusqu'au sommet de la colline et ils peuvent découvrir la toile sombre sous les feuillages et les fougères. Cette information leur permet de soupçonner le passage de membres de la guérilla Viêt-Cong.

ZONE EST

Cette zone est relativement peu escarpée et la colline monte en pente douce sous une végétation dense. La zone est peu fréquentée aussi la patrouille sera très tranquille.

ZONE OUEST

La zone ouest qui verrouille l'accès au village est parsemée de bunkers Viêt-Cong fraîchement construits et parfaitement invisibles. Le chemin qui part du village passe au dessus ces constructions et une patrouille n'a aucune chance de les détecter d'autant plus qu'ils sont pour l'instant inoccupés. Les soldats pourraient contrôler toute cette zone jusqu'au sommet sans trouver de traces d'une présence suspecte malgré des tests de détection réussis.





NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

Pourtant en revenant au village à la fin de la patrouille, ils peuvent apercevoir une silhouette qui semble cacher quelque chose près d'un tronc d'arbre bordant la piste. Si les soldats interpellent la personne ou bien se mettent à crier, elle part sans demander son reste et disparaît dans la jungle.

En fouillant la zone, les PJs peuvent découvrir un papier avec une sorte d'animal de couleur rouge. Personne au village ne sait ce que cela signifie.

ZONE NORD

Lorsque la patrouille part, Ngô Dũng Cường tente de proposer son aide en expliquant que certains passages sont difficiles et qu'il peut les aider à éviter les difficultés. Si les hommes du groupe refusent son offre il décide de suivre la patrouille pour faire diversion si les soldats s'approchent trop près de l'avant-poste.

Après une grosse demi-heure de marche sur une piste grim pant sur le flanc de la colline verdoyante, le groupe arrive à une bifurcation. Le chemin continue tout droit vers la cascade tandis qu'une autre piste remonte vers le sommet de la colline. L'objectif de Cường est d'empêcher les américains d'aller plus haut vers le sommet où se trouve l'avant-poste. Si le jeune homme est avec eux, il tente de leur expliquer que le chemin de la cascade est dangereux, glissant et qu'il faut mieux rebrousser chemin, qu'il connaît un raccourci.

Bref, il veut donner l'impression aux soldats qu'il y a quelque chose de louche dans les parages. S'il suit les américains et que ces derniers montent vers l'avant-poste, il essaiera de les attirer en simulant des cris ou un accident près de la cascade.

La cascade

C'est un endroit très humide et glissant. Plus les PJs se rapproche de l'eau plus le sol devient rocheux. Il semble à première vue difficile d'aller plus loin. Pourtant en s'approchant, un PJ peut distinguer un passage derrière la cascade qui semble praticable si on se colle à la paroi.



Vous pouvez demander un test de *Détection* (avec 1F pour l'humidité ambiante à cause des embruns) :

- ⇒ **Réussite** : Le PJ voit que le passage permet de passer derrière la cascade et il remarque qu'il a une sorte de grotte près du passage.
- ⇒ **Échec** : Le PJ voit que le passage permet de passer derrière la cascade.

La grotte derrière est seulement utilisée pour des cérémonies par les habitants du village. Il y a des restes d'offrandes (nourriture) ainsi que des bougies, de l'encens et des fleurs desséchées.

Le chemin se poursuit et rejoint le secteur le plus à l'est et une piste qu'une autre patrouille a probablement empruntée.

L'avant poste

Depuis qu'ils ont bifurqué à l'intersection, la montée est devenue assez raide et épuisante surtout avec la chaleur humide. Finalement, les hommes de la patrouille aperçoivent le sommet de la colline. Alors que le groupe parcourt les derniers mètres d'ascension, demandez à l'homme de pointe un test de *Détection* (avec 2F à cause de la fatigue) :

- ⇒ **Réussite** : Le PJ aperçoit enfin le sommet de la colline parsemé d'excroissances rocheuses qui percent sous la végétation et il remarque également ce qui ressemble à un abri naturel sous un rocher à une vingtaine de mètres du bord du chemin.



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

⇒ **Échec** : Le PJ aperçoit enfin le sommet de la colline, parsemé d'excroissances rocheuses qui percent sous la végétation.



Si la patrouille est très discrète, qu'elle fait halte et que les PJs réussissent un test de discrétion, ils peuvent s'approcher de l'entrée et apercevoir une sorte de trappe mal refermée dans le sol en terre de la grotte.

Si Cuông les a suivis, il les appelle en criant pour être bien certain les gardes de l'avant-poste soit alerté et prêts à intervenir

Si la patrouille est très réduite deux ou trois hommes, les combattants de l'avant-poste tenteront de les capturer le plus silencieusement possible avec l'aide du jeune villageois.

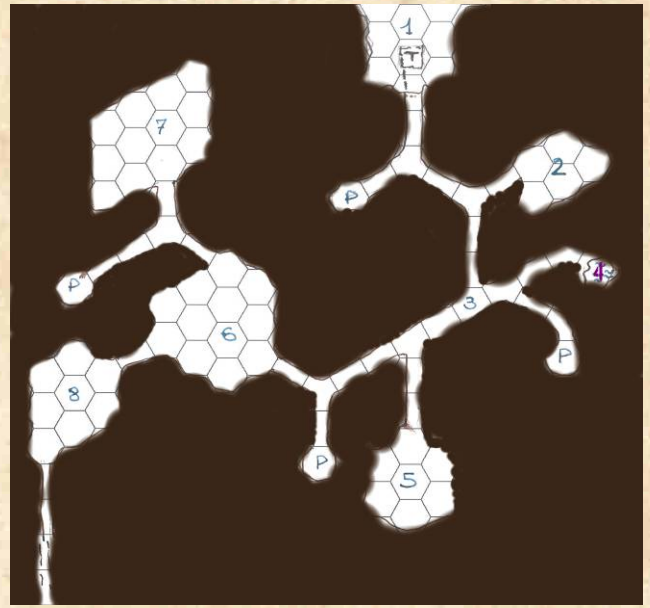
Sinon les miliciens Viêt-Cong se battent féroceement, ils sont sur leur terrain et ils sont largement supérieurs en nombre.

En cas de détection, les soldats adverses vont piéger puis quitter les lieux vers le complexe de bunkers plus bas en ne laissant qu'une poignée d'hommes pour occuper les américains en leur causant le plus de dégâts possibles !

Les tunnels de l'avant-poste

Ils sont bas et peu éclairés, impossible de s'y aventurer avec un équipement standard. Une lampe de poche et un pistolet sont les outils habituels du Tunnel Rat. Le M16A1 est trop long et encombrant même s'il est utilisable (avec 2F).

Un hexagone représente deux mètres de terrain réel.



1. Entrée des tunnels avec une trappe dans le sol.
2. C'est la salle de garde. Si l'alerte a été donnée, un fantassin équipé d'un AK47 ouvre le feu sur tout visiteur imprudent. Sinon la salle est vide.
3. C'est un couloir plus large et qui descend en pente douce. Si l'alerte a été donnée, un feu nourri accueille les intrus et des grenades seront lancées.
4. C'est un profond puits. Il y a un seau accroché à une corde près de l'entrée. L'eau est quatre mètres plus bas.
5. C'est l'endroit qui sort de cuisines des événements dans le toit servent à évacuer les fumées de l'autre côté de la colline.
6. C'est la salle de vie principale du complexe, il y a des tables, des tapis de sol et des râteliers d'armes contre les murs. Il y a pas mal de caisses de munitions contre les murs. Si les miliciens Viêt-Cong sont encore dans la place, une grenade dans cette pièce est une bonne partie des tunnels risque de s'effondrer.
7. C'est la salle de repos, une vingtaine de hamacs sont accrochés aux murs, des sacs de toile posés sur des caisses contiennent les maigres possessions des miliciens s'ils sont encore là.
8. C'est la pièce qui sert de poste de commandement. Il y a des documents important si le complexe n'a pas été évacué.



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

En fouillant la pièce, il est possible de découvrir un tunnel qui descend. C'est la sortie de secours de l'avant-poste qui débouche au milieu de la colline sur l'autre versant.

- P. C'est une zone avec un piège. Si un PJ arrive dans la zone, demander lui un jet de détection. Si c'est une réussite, le militaire détecte le mécanisme ou le piège et le désamorce le cas échéant. Dans le cas d'une réussite critique, il peut même être récompensé d'un jeton. Si c'est un échec, le piège se déclenche.

Types de piège (au choix ou 1D6)

1. Grenade : 4 Blessures Graves
2. Fosse avec piques : 1 Blessure Grave
3. Boule d'argile de 50kgs : 2 Blessures Graves
4. Contrepoids avec piques : 3 Blessures Graves
5. Herse en bambou : 2 Blessures Graves
6. Problème de déclenchement rien ne se passe.

ET LES PJS DANS TOUT CA

Une fois, les patrouilles rentrées et les comptes-rendus effectués, l'officier commandant la section doit faire son rapport au capitaine Burton. Les ordres de ce dernier vont dépendre de ce que les soldats ont trouvé.

Si l'avant-poste a été localisé, le chef de la compagnie va demander que l'endroit soit inspecté. Bien entendu, Cùong fera son possible pour trainer dans les parages et prévenir ses camarades s'il le peut avant l'arrivée des soldats américains. Et si tout semble calme, l'ennemi va tenter d'enlever une sentinelle américaine durant la nuit suivante ce qui risque de mettre un beau bazar. Choisissez de préférence, un PNJ. Selon votre envie soit la victime parvient à tirer avant d'être capturée ou bien c'est le soldat qui aurait du prendre le tour de garde suivant qui s'aperçoit de son absence.

Si au contraire aucune présence ennemie n'a été constatée, le capitaine ordonne que la section quitte le village le lendemain matin pour retourner à la LZ W(hiskey). Si le jeune Cùong est en possession de cette information, il s'éclipsera pour donner l'information à l'avant-poste. Dans cette hypothèse le chef des miliciens, Lê Mạnh Thị, préfère annuler la

capture d'une sentinelle la nuit suivante pour préserver le secret de la présence de troupes Viêt-Cong.

A FIELD-DAY FOR THE HEAT

LE VILLAGE SE REVEILLE

Si des évènements dans la nuit ont troublé la quiétude du village, les habitants rasent les murs au petit matin pour aller travailler. La nervosité a gagné bon nombre de combattants américains et la disparition d'un de leur camarade les a profondément marqués.

N'hésitez pas à jouer sur l'antagonisme de soldats qui commencent à rabrouer un paysan qui les auraient regardés de travers ce qui pourrait rapidement dégénérer. Les locaux sont vraiment désolés de ce qui est arrivé mais ils ne veulent pas avoir d'ennui et font profil bas.

Ils ne proposeront pas d'aider les militaires américains pour faire des recherches. Ils se contentent de se remettre au travail comme si de rien n'était ce qui provoque encore plus d'agacement dans l'unité.

Le capitaine Burton appelle la section à 06:30 pour faire le point. Lorsqu'il apprend qu'un homme est manquant et qu'il y a probablement une présence ennemie dans le village, il annonce au chef de la section qu'il arrive avec la 3^e section dès que possible après avoir prévenu le QG. Le commandant de la compagnie F demande au chef de la deuxième section de fouiller le secteur de l'avant-poste à la recherche de la présence de combattants Viêt-Cong.

AVANT-POSTE ET SES TUNNELS

S'il n'avait pas encore été visité, ce sera l'occasion de le faire aujourd'hui. Cette fois, il est complètement vide mais piégé. La moindre fouille dans le PC (8) sans déminage préalable inflige 4 Blessures Graves à toute personne dans la pièce et 2 Blessures Graves aux personnes dans le couloir d'accès.

Les pièges sont eux bien en place et fonctionnels (à priori). Lorsque les hommes de la 2^e section quitte les tunnels, l'évènement suivant se produit alors que le capitaine Burton arrive avec la 3^e section à proximité du village.



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

EMBUSCADE

Elle a lieu dans deux cas de figures. Si la 2^e section quitte le village avant l'arrivée de renforts (et que les VC sont en mode offensif) ou bien lorsque la 3^e section et le capitaine Burton arrivent en renfort après la disparition de la sentinelle pendant la nuit.

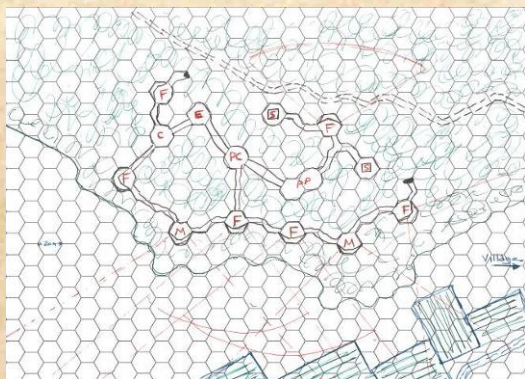
Le complexe comprend plusieurs bunkers reliés les uns aux autres par des tunnels creusés dans la colline. La section prit en embuscade réussit à se mettre à couvert dans les rizières et les fossés mais elle sera incapable de bouger. Si le capitaine Burton est dans l'embuscade, il tente de joindre la 2^e section pour connaître sa position. Il est prêt à faire bombarder la colline mais il veut s'assurer qu'il n'a pas d'hommes dans la zone.

Le chef de la 2^e section peut alors décider soit de quitter la zone vers le village pour permettre le bombardement soit descendre vers le complexe ennemi pour tenter de les prendre à revers. C'est une opération délicate mais qui vaudra les félicitations de ses supérieurs si elle réussit.

Sans réponse de leur part, il les considère comme perdus et demande un soutien aérien sur les positions de bunker Viêt-Cong. Ce bombardement arrive sur zone dans les cinq minutes et transforme le bas de la colline en une marée de flammes. Il vaudrait mieux que les PJs ne soient pas dans les parages.

LES FORTIFICATIONS

Dans l'hypothèse où les PJs décideraient de prendre le complexe Viêt-Cong d'assaut voici une description rapide de l'endroit. Les hommes du capitaine Burton se trouvent dans les rizières au sud de la carte sous le feu de mitrailleuses légères et de fusils d'assaut.



Légende

[F] Bunker avec un champ de tir à 120° occupé par trois à cinq fantassins équipés de fusils d'assaut AK-47.

[M] Bunker avec un champ de tir à 120° occupé par trois servants d'une mitrailleuse légère DPM58

[S] Bunker avec un champ de tir de 360° (trappe dans le sol) occupé par un tireur embusqué équipé d'un fusil d'assaut AK-47.

[C] Abri souterrain servant de cuisines, il peut y avoir deux ou trois fantassins équipés de fusils d'assaut AK-47.

[E] Abri souterrain servant d'entrepôt à munitions, il peut y avoir un ou deux fantassins équipés de fusils d'assaut AK-47

[PP] Abri souterrain servant de pièce de vie et de dortoir, il peut y avoir deux ou trois fantassins équipés de fusils d'assaut AK-47.

[PC] Abri souterrain servant de poste de commandement. L'officier et deux fantassins, tous équipés d'un fusil d'assaut AK-47 s'y trouvent.

Tous les tunnels de ce complexe sont sous la surface du sol et ne peuvent être atteints que par les entrées camouflées.

Pour trouver l'une des deux entrées, il faut réussir un jet de Détection avec 2 Freins (végétation) pour la remarquer.

Attaquer la position frontalement est un suicide étant donné la couverture de tir. C'est pour cette raison que le capitaine Burton demande un appui aérien si c'est lui qui tombe dans l'embuscade car il tient à limiter les pertes de son côté.

Si les PJs déclenchent une attaque par l'arrière, il faut rendre l'assaut très visuel, stressant sans qu'il devienne trop léthal. Une fois qu'ils sont dans les tunnels, le chaos qu'ils vont provoquer va faire baisser l'intensité des tirs sur le capitaine Burton ce qui lui permet d'envoyer les hommes de la 3^e section en renfort.

Une petite confrontation entre les PJs, l'officier (et pourquoi pas Cuông) dans le poste de commandement peut-être un combat final très intéressant.

FIN DES COMBATS

Une fois les positions ennemies nettoyées d'une manière ou d'une autre, le capitaine regroupe ces



NINETEEN JDR

EPISODE 1

FOR WHAT IT IS WORTH

hommes autour du village et fait un rapport à ses supérieurs.

La présence du Viêt-Cong dans la vallée n'est pas une bonne nouvelle et le haut-commandement va envoyer rapidement des troupes pour déplacer les deux villages dans une zone moins dangereuse au grand dam de leurs habitants.

Thích le chef de la communauté assure les américains qu'il n'était au courant mais rien n'y fera, le capitaine Burton lui explique qu'il a déjà de la chance d'être laissé en liberté malgré le fait qu'il ait menti. Des hommes sont morts, d'autres ont été blessés à cause de son manque d'honnêteté.

EVACUATION ET EXTRACTION

En fin l'après-midi, des hélicoptères débarquent des troupes sud vietnamiennes chargées de l'évacuation des populations. Le capitaine Burton et sa compagnie sont ensuite dirigés vers une zone d'extraction où des hélicoptères Huey UH-1D les prennent en charge pour les ramener à leur camp de base. C'est avec un sentiment mitigé qu'ils quittent la vallée.

AU FINAL

Selon le dénouement, les PJs auront simplement accompli leur mission ou se seront couvert de gloire (au niveau de la compagnie F tout au moins). Selon votre envie, Ngô Dũng Cường peut périr avec ses camarades Viêt-Cong qu'il aura rejoint avec d'autres jeunes du village lorsqu'ils auront entendu les coups de feu ou bien ils fuiront le village pour rejoindre la guérilla et vos joueurs pourront le croiser un jour prochain dans un autre scénario.

Pour les récompenser vous pouvez utiliser le barème suivant :

Condition	Portée	XP
Fiasco complet : Nombreuses pertes, dans l'unité, dégâts collatéraux importants, positions VC non découvertes	Tous	1
Échec : Quelques pertes dans l'unité, dégâts collatéraux, positions VC découvertes mais non traitées	Tous	2
Succès mitigé : Peu de Pertes, dans l'unité, dégâts collatéraux faibles, positions VC traitées en partie	Tous	3
Succès retentissant : Peu ou pas de Pertes, dans l'unité, dégâts collatéraux faibles, positions VC neutralisées.	Tous	4
Roleplay minimal	PJ	0
Roleplay assuré avec brio	PJ	+1
Obligations remplies	PJ	0
Obligation non remplies	PJ	-1
L'unité s'est bien impliquée	Tous	+1
L'unité a fait le minimum	Tous	0
L'unité avait la tête ailleurs	Tous	-1