



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Ce document est un scénario de transition 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 douzaine 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 de sauvetage d'un pilote américain qui a du s'éjecter à la frontière avec le Cambodge dans une zone qui est contrôlée par le Viêt-Cong. Son ailier a pu donner les coordonnées de sa position et il est resté un instant sur zone pour voir le parachute atterrir dans la jungle. Il a ensuite quitter les lieux car sa jauge de carburant baissait dangereusement.

## LES FAITS

L'aéronef piloté par le capitaine Fuller a été touché par un missile SAM non identifié tiré depuis le Cambodge alors qu'il effectuait une mission de couverture en bordure de la frontière. Le pilote n'a pu maintenir l'appareil en vol et il a du s'éjecter. Durant sa descente en parachute, il a repéré les ruines d'un vieux temple khmer sur une colline bénéficiant d'un point de vue dégagé et d'une petite clairière permettant à un hélicoptère d'atterrir en toute sécurité. Une fois au sol, le capitaine Fuller a fait son possible pour atteindre le bâtiment pour s'y cacher et être prêt à lancer une fusée de détresse lorsqu'il apercevra des secours.

Malheureusement un avant poste Viêt-Cong l'a vu également tomber. L'officier a envoyé une patrouille pour tenter de le récupérer. En arrivant sur les lieux, le chef de la patrouille a constaté que l'oiseau n'était plus là et il a divisé son groupe en deux pour le chercher tout en envoyant un message à son supérieur pour le prévenir que le pilote était vivant et en fuite. Les PJs vont devoir retrouver le capitaine Fuller avant la patrouille et ensuite le protéger jusqu'à l'arrivée d'hélicoptères le lendemain matin alors que le Viêt-Cong va se lancer à leurs trousses

## IMPLIQUER LES PJS

En début d'après-midi, le capitaine Burton convoque le chef de l'unité des PJs et lui demande de sélectionner une douzaine d'homme de sa section pour participer à une mission de sauvetage d'un pilote américain dont l'appareil a été abattu près de la frontière cambodgienne à une heure trente de vol de leur camp de base.

Le commandant de la compagnie donne les informations utiles à l'officier ainsi que ses ordres :

- S'assurer que le pilote est toujours vivant
- Localiser le pilote
- Retrouver le pilote
- Envoyer l'indicatif sur la fréquence
- Se rendre vers la zone d'extraction
- Attendre l'arrivée des hélicoptères

Le capitaine Burton laisse une demi-heure à l'officier pour désigner les volontaires, prendre rations, armes et munitions et se rendre sur la zone d'envol.

« Aye, aye sir ! » répond le chef de la section avant de quitter la tente de son CO (Commanding Officer) et de foncer vers celle de sa section.



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

## ONE THING I KNOW IS TRUE

### CAMP DE BASE DU 2<sup>E</sup> BATAILLON

#### ZONE D'EMBARQUEMENT

Les PJs et les volontaires de leur unité rejoignent la zone d'embarquement située dans le périmètre du camp de base. Il est déjà 14:35 et le ciel est un peu couvert mais le soleil brille. Les hélicoptères de transport Huey UH-1D sont prêts à décoller dès que les passagers seront chargés et des mécanos leur font signe de venir..



Le capitaine Burton supervise l'embarquement et salue ses hommes en leur souhaitant bonne chance dans leur mission. L'officier donne ses dernières instructions au chef du groupe de sauvetage.

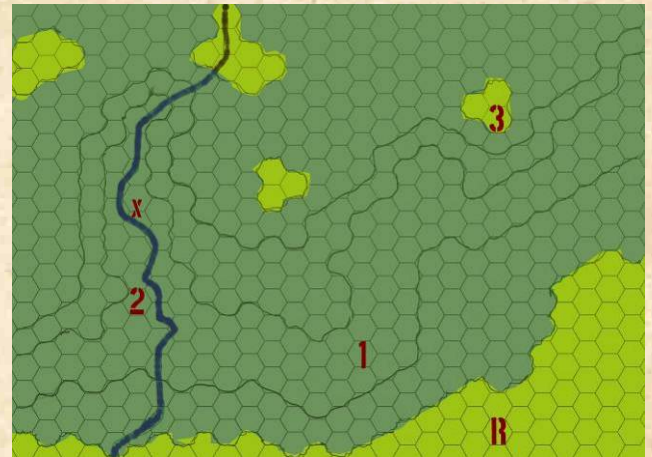
Les hommes s'installent et rapidement les hélicoptères prennent de l'altitude. Une fois dans les airs, les appareils filent vers le nord-ouest. Les paysages de vallées laissent la place à des zones beaucoup plus montagneuses et accidentées.

Après environ une cinquantaine de minutes de vol, les hélicoptères passent une dernière chaîne montagneuse avant de descendre et de se diriger vers une petite vallée qui apparaît sous les nuages. La végétation semble épaisse et luxuriante. Les hommes du groupe de secours arrivent sur la LZ R(omeo) qui est le point de départ de leur mission.

## VALLEE DE SRE PANG TUNG

### DROP ZONE ROMEO

Les UH-1D descendent rapidement vers une clairière traversée par une rivière et débarquent l'unité des PJs avant de reprendre l'air. Il est 15:30.



Le paysage environnant est une petite clairière entourée d'une épaisse végétation luxuriante 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 haute d'au moins une centaine de mètres et recouverte d'une végétation luxuriante.



Les hélicoptères descendent dans la petite clairière et sans même se poser les soldats du groupe de secours sautent dans les herbes hautes. Le chef de groupe fait rapidement le compte de ses hommes et il leur indique la direction à



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

prendre tandis que les UH-AD repartent dans le ciel.

#### LA ZONE D'ATERRISSAGE /1

Après une vingtaine de minutes de marche, les hommes arrivent sur la zone d'arrivée supposée du capitaine Fuller. Ils découvrent un parachute américain qui a été visiblement enterré puis déterré de manière brutale.

En inspectant le sol, il est possible de remarquer de nombreuses traces de pas sur le sol de la forêt, probablement des sandales portées par le Viêt-Cong. Les traces au sol ainsi que les signes de passages dans la jungle montrent que ces hommes semblent être allés dans deux directions, vers la rivière qui coule un peu plus bas sur la gauche et vers la droite et le sommet de la colline.

Est-ce qu'ils ont capturé le pilote ou bien sont-ils seulement à sa poursuite ? Rien ne permet de le dire pour l'instant.

#### EN SUIVANT LE LIT DE LA RIVIERE /2

Après une bonne demi-heure de marche difficile dans une épaisse jungle, le groupe arrive dans le lit d'un petit cours d'eau qui descend des collines. Si la présence de rochers rend la piste plus délicate à suivre, les traces de pas permettent de deviner que les soldats du Viêt-Cong ont remonté la rivière.



La progression continue pendant environ trente à trente cinq quand soudain l'homme de tête fait signe au groupe de s'arrêter (x sur la carte).

Il doit faire un test en opposition car à une cinquantaine de mètres en face, un groupe de quatre

à cinq soldats de la patrouille Viêt-Cong est en train de revenir sur leur pas rapidement après avoir atteint l'extrémité de la ravine sans avoir trouvé le pilote américain.

Le test de *Détection* est effectué avec 2F pour la jungle et le bruit de la rivière et 2M car la patrouille revient rapidement et sans se cacher :

- ⇒ **Réussite** : Le PJ repère la patrouille adverse avant qu'elle ne les voit.
- ⇒ **Réussite avec turbo** : Le PJ repère la patrouille adverse avant qu'elle ne les voit et il peut prévenir ses compagnons pour une embuscade.
- ⇒ **Échec** : Le PJ a du mal à distinguer les formes qui bougent en bordure de la forêt tandis que lui est très visible sur son rocher. La patrouille adverse peut soit tirer sur l'éclaireur soit préparer une embuscade.

#### Patrouille du Viêt-cong

[PNJ Recrue]

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

#### Armes

FA AK-47.

Si les PJs décident d'aller jusqu'au bout de la ravine, il leur faudra encore une heure aller puis près de deux heures trente pour revenir à la zone d'atterrissage du pilote. Ils peuvent aussi décider de grimper à travers la jungle vers le sommet. Ce sera long et périlleux et il leur faudra deux heures pour arriver au sommet et ensuite une bonne heure et demi pour arriver en vue des ruines.

#### EN DIRECTION DES RUINES /3

Si l'unité décide de suivre la piste qui part de la zone d'atterrissage du capitaine Fuller et qui monte dans la jungle, il lui faudra deux heures à deux heures trente pour arriver au sommet.

A peine ont-ils commencé à se regrouper pour avancer plus loin qu'ils entendent le crépitement caractéristique d'un AK-47 ainsi que des cris et des clameurs.

Le reste de la patrouille du Viêt-Cong est en effet arrivée près des ruines et un des hommes a aperçu le pilote américain qui tentait de grimper



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

sur une structure. Il a ouvert le feu mais l'a manqué. Le capitaine Fuller se cache maintenant tentant d'échapper à ses poursuivants.

#### Capitaine Jefferson T. Fuller

[PNJ Vétéran]

- Piloter un jet (5)
- Combat aérien (4)
- Endurance (4)
- Survie en milieu hostile (4)
- Tireur confirmé (3)

#### Armes

Colt .45, Poignard.



La patrouille n'a aucune idée de la présence de l'unité américaine aussi, les soldats sont complètement concentrés sur la recherche du pilote. Par contre dès qu'ils entendront des tirs de M16 ou autres, ils résistent un instant avant de se regrouper pour fuir et prévenir leur avant-poste.

#### Chef de la patrouille du Viêt-Cong

[PNJ Endurci]

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

#### Armes

FA AK-47.

#### Soldat de la patrouille du Viêt-Cong

[PNJ Recrue]

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

#### Armes

FA AK-47.

## YOU'LL BE DEAD BEFORE YOUR TIME IS DUE

### LE PILOTE ET LES RUINES

Dès que les PJs entrent dans les ruines et qu'ils commencent à appeler le capitaine Fuller, ce dernier sort d'une structure en ruine et se rapproche en boitant. Il s'est blessé un peu à la cheville en tentant d'échapper aux soldats du Viêt-Cong. C'est une foulure légère mais pour l'instant, elle handicape le pilote. Un PJ peut tenter de le soulager.



Après un accueil plutôt chaleureux de la part du capitaine, ce dernier s'inquiète de la suite des opérations. Il a hâte d'être évacué.

### PREVENIR LE QG

Dès que le pilote a été récupéré, le chef du groupe contacte le QG avec l'indicatif pour l'avertir que la mission s'est bien déroulée et que l'équipe de secours attend son extraction avec le capitaine Fuller.

Le QG confirme la réception et décide avec les PJs du lieu de l'extraction, la clairière où sont situées les ruines paraît une excellente solution plutôt que de redescendre avec le capitaine qui est légèrement blessé.



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE



L'arrivée des hélicoptères est prévue avec un délai d'une heure. Les PJs peuvent prendre position pour sécuriser les lieux et s'assurer qu'aucune infiltration ennemie ne soit entreprise d'ici là.

### PENDANT CE TEMPS LA

L'officier en charge de l'avant-poste a eu vent de l'alerte et a décidé d'envoyer une patrouille supplémentaire. Lorsqu'il apprend que des soldats américains sont sur place. Il mobilise toute une section d'infanterie pour tenter de piéger les envahisseurs capitalistes et il décide d'en prendre le commandement.

### OFFICIER VIET CONG

**Phan Van Thuan**

[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.*

### ET L'HORREUR DANS TOUT CA

De ce temple en ruines recouvert de végétation se dégage une impression malsaine et peu rassurante. Si certains PJs commencent à inspecter les bas-reliefs, ils risquent de remarquer des choses étranges, des sortes de sacrifices humains, d'offrandes faites à des divinités aux formes monstrueuses.

Si vous avez envie de basculer dans un Viêt-Nam à la sauce Cthulhu, avec ou sans Delta Green libre à vous mais c'est le moment. J'inclurais une sorte de puits à moitié recouvert de végétation au centre la structure ou bien une cavité apparaissant entre les racines du gros arbre qui mène à une salle souterraine où sommeille une ancienne créature.

Pour ma part, je continue de manière purement classique.

### WHERE THE SUN REFUSED TO SHINE

### UNE EXTRACTION IMPOSSIBLE

Alors que les PJs et le pilote attendent les secours une épaisse brume, probablement des nuages bas, envahit la forêt et les ruines. Bientôt ils entendent le bruit des rotors mais impossible de repérer les appareils. Après quelques échanges radios, la situation est simple, il est impossible pour les hélicoptères d'atterrir dans cette purée de poix.

Le QG contacte le groupe pour les prévenir que la décision a été prise de retarder l'extraction à cause du manque de visibilité et qu'il a été décidé de refaire une tentative à l'aube dès le lendemain matin au grand désespoir des hommes au sol. Il va falloir se préparer à passer une nuit sur place et à défendre les lieux.



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

#### FORTIFIER LA POSITION

Le chef de section doit maintenant décider quelles options il prend pour la nuit qui ne va tarder à tomber sur la jungle. Il peut décider soit de rester dans le temple soit chercher un autre abri mais vu l'environnement, ce sera difficile de trouver mieux.

Pour simplifier les choses, le MJ peut considérer que les murs et les éboulis du temple sont infranchissables à tout individu normal. Cela ne laisse que trois portes d'entrée dans l'enceinte extérieure et deux dans la muraille principale à l'intérieur. Il est tout à fait possible de poster des éléments isolés comme sentinelle mais cela sera plus délicat pour ces hommes.

Bien entendu, il est tout à fait possible de préparer des pièges, des systèmes d'avertissement, etc.

Le problème principal du commandant du groupe est le nombre de soldats qui est relativement réduit aussi il convient de bien choisir les zones de déploiement et les chemins de repli possibles.

#### UNE NUIT MOUVEMENTEE

Les soldats du Viêt-Cong commandés par Phan Van Thuan arrivent sur les lieux en début de soirée alors que la nuit est tombée. Ils sont une bonne trentaine. Si des membres de la patrouille ayant poursuivi le pilote ont survécu à la rencontre avec les PJs, ils ont prévenu les renforts que des soldats américains étaient sur place mais qu'ils n'en connaissaient pas le nombre.

Cela incite l'officier vietnamien à la prudence. Il va attendre que la nuit soit bien profonde et que la vigilance de ses adversaires se soit un peu relâchée.

#### PHASE 1

Sur le coup de vingt-trois heures, l'officier va envoyer des petits groupes de deux à trois soldats pour tester les défenses adverses et tenter de savoir exactement à qui il a affaire. L'objectif n'est pas d'éliminer les sentinelles ou les gardes mais juste de savoir exactement où se trouvent les soldats américains.



Ce genre d'actions devrait faire monter la tension chez les PJs et amener peut-être le commandant du groupe à changer son dispositif.

#### PHASE 2

Environ une heure plus tard, après avoir analysé les retours des patrouilles, Phan Van Thuan va déclencher une nouvelle opération, un premier groupe de cinq à six soldats attaque le point faible du dispositif.



Puis trente secondes plus tard environ, le reste des soldats fait une attaque retenue sur le point fort de la défense américaine pour les fixer mais sans prendre de risque inconsidéré pour limiter les pertes.

Si le premier groupe réussit à pénétrer le dispositif des américains, les soldats se séparent en deux pour créer le plus de confusion possible chez les défenseurs.

Si l'officier vietnamien se rend compte que la riposte américaine diminue de son côté, il déclenche un assaut pour profiter de la situation. Si Phan Van Thuan se rend compte que la résistance américaine est encore forte, il envoie un messager pour aller chercher des renforts.



# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

#### PHASE 3

Si la phase précédente n'a pas permis de profiter de la situation, elle aura très certainement affaibli les défenseurs qui seront sans doute un peu plus désespérés.



Vers deux heures du matin, les soldats vietnamiens attaquent en force avec deux groupes de taille équivalente par chacune des entrées disponibles en essayant d'éliminer le plus de défenseurs possibles. Phan Van Thuan espère alors que les renforts lui permettront un dernier assaut à l'aube.

#### ET LES PJS DANS TOUT CA

La nuit risque d'être longue certes les ruines du temple offrent un bastion inespéré mais il convient d'être prudent et de ne pas s'exposer de manière trop importante. De plus à la fin du dernier assaut, les munitions vont commencer à devenir une source de préoccupation. Il leur faudra peut-être récupérer des armes et des munitions sur les corps des adversaires.

#### CONSEILS AU MJ

Il n'est pas question de jouer ces combats de manière globale car nous ne sommes pas dans un jeu de combat avec figurines. Il faut au contraire privilégier une approche cinématographique des événements pour faire monter le stress chez les joueurs.

Si les attaques de la première phase sont simultanées ou presque et donc elles peuvent être résolues en même temps. Par contre, pour la deuxième phase, il faut privilégier le premier assaut et commencer à le résoudre avec les joueurs concernés et en plein milieu le dire que

des échanges de tir retentissent ailleurs dans le périmètre défensif avant de terminer la résolution et de passer à l'autre action.

Pour la dernière phase enfin, vous pouvez résoudre les deux actions simultanément en différenciant bien ce qui se passe de chaque côté.

### IF IT'S THE LAST THING WE EVER DO

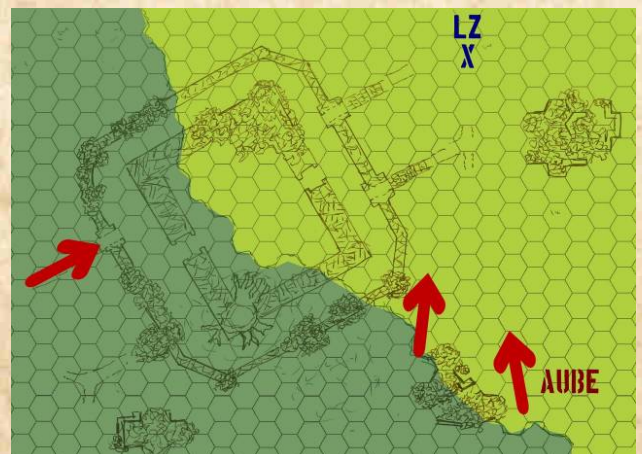
#### L'AUBE ARRIVE

Après cette nuit sous pression, les membres de l'unité encore vivants vont voir arriver les premiers rayons du soleil avec soulagement. Ils peuvent alors contacter le QG pour les prévenir. Le capitaine Burton les informe que les hélicos arrivent et qu'ils seront sur zone dans une vingtaine de minutes.

Les hommes auront le temps de se préparer à évacuer leur position tout en prenant les dispositions pour décrocher en bon ordre. Enfin, le vrombissement des rotors se fait entendre, signal du démarrage de l'extraction.

#### DERNIERE TENTATIVE

Les renforts du Viêt-Cong attendus par Phan Van Thuan viennent d'arriver et cela tombe très bien car les pertes de la nuit ont été nombreuses. Il restet peu d'hommes en état de combattre. Alors qu'il donne ses instructions pour un nouvel assaut, un des hommes surveillant le temple vient l'avertir de mouvement chez les américains.





# NINETEEN JDR

## EPISODE 2

### WE GOTTA GET OUT OF THIS PLACE

Il retarde un peu son assaut, craignant un piège et ce n'est que lorsqu'il entend les hélicoptères qu'il comprend qu'il risque de perdre la partie. Il lance donc immédiatement ses forces sur le temple, l'une par l'arrière du temple et l'autre en longeant l'enceinte par le sud.

### EXTRACTION

Les premiers hélicoptères se posent dans la clairière alors que les survivants sortent du temple courent dans leur directions. Un autre hélicoptère en appui mitraille les premiers vietnamiens qui apparaissent à la lisière de la jungle au sud du temple permettant ainsi aux membres du groupe de quitter les ruines.

Il faut essayer de dramatiser l'évacuation de l'arrière-garde qui quitte la zone alors que les soldats du Viêt-Cong ont investi le temple. Il faut imaginer la scène de Platoon avec le sergent Helias poursuivi par les soldats alors que les hélicoptères décollent.

### AU FINAL

Selon le dénouement, les PJs auront fait leur devoir pour sauver le capitaine Fuller et auront pu éventuellement faire preuve d'héroïsme..

Pour les récompenser vous pouvez utiliser le barème suivant :

Condition	Portée	XP
Fiasco complet : Le capitaine Fuller a été tué, plusieurs hommes du groupe sont portés disparus.	Tous	1
Échec : Le capitaine Fuller a été tué ou grièvement blessé et le groupe a été sérieusement accroché.	Tous	2
Succès mitigé : Le capitaine Fuller a été légèrement blessé mais il est sauvé et il y a peu de pertes dans l'unité.	Tous	3
Succès retentissant : Le capitaine Fuller est sain et sauf et il y a peu ou pas de pertes dans l'unité.	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