



NINETEEN

Le Jeu de Rôles sur la guerre du Vietnam

Adaptation rolistique par Olivier PERRONNY

Aout/Septembre 2019 v0.5



NINETEEN JDR

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
JOUER LA PERIODE.....	7
CONTEXTE HISTORIQUE.....	7
CONTEXTE MILITAIRE.....	7
ADAPTATION DES REGLES	11
CARTES.....	11
PLATOON	11
VETERAN.....	12
ENDURCI	13
RECRUE.....	13
ORDRES.....	14
DEVOIRS et OBLIGATIONS	15
JETONS DE RESPECT	16
RESERVE DE BASE.....	16
MESS.....	16
MITARD.....	16
EXPERIENCE.....	17
AMELIORER UNE CARTE	17
ANNULER UNE CARTE.....	17
ARMEMENT.....	18
Armes (USA)	18
Armes (VC / NVA).....	19
PERSONNAGES NON JOUEUR	20
ALLIES	20
Capitaine Burton (PNJ Vétéran).....	20
Sergent Davis (PNJ Endurci)	20
Pfc Richards (PNJ Endurci)	20
Pfc Vasquez (PNJ Endurci).....	20
Pvt Sanders (PNJ Recrue)	21
Infirmier Jones (PNJ Endurci)	21
CIVILS	21
Paysan vietnamien (PNJ Recrue).....	21
Chef d'un village (PNJ Endurci)	21
Enfant vietnamien (PNJ Recrue)	21
ENNEMIS.....	22
Chef Viêt Cong (PNJ Endurci)	22
Viêt cong (PNJ Recrue).....	22
Sniper Viêt Cong (PNJ Endurci)	22
NOUVELLES REGLES	23
COMBATS	23
PRINCIPE.....	23
INITIATIVE	24
RESOLUTION	24



NINETEEN JDR

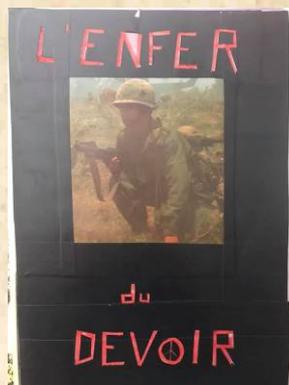
MODIFICATEURS.....	24
DEGATS.....	25
APPUI (ARTILLERIE ou AERIEN).....	26
COHESION	26
PRINCIPE.....	26
UTILISATION	27
TEST DE COMMANDEMENT	27
TEST DE COHESION	27



NINETEEN JDR

INTRODUCTION

Tout est parti d'un message de Grégory Privat sur facebook , fin juin 2019 dans lequel il postait la couverture d'un Jeu de Rôles amateur, l'Enfer du Devoir, jeu qu'il avait conçu dans les années 80-90 sur la base de Cyberpunk RPG pour faire jouer des amis.



A la fin des années 80, la nouvelle chaîne de télévision privée de Berlusconi, La 5*, diffusait nombre de séries américaines. L'une d'elles était, L'enfer du devoir (Tour of Duty en VO) qui proposait les aventures d'une unité US pendant la guerre du Vietnam. Le générique VF avec la chanson *Paint it Black* des Rolling Stones était devenu emblématique. Cette série faisait suite aux succès de films comme Platoon, Full Metal Jacket ou même Rambo.

Comme cela faisait un petit moment que j'avais envie de peindre des figurines sur cette période, notamment celles d'Empress Miniatures, sculptées par Paul Hicks, un talentueux artiste anglais dont je suis le travail depuis une quinzaine d'années, c'était une vraie possibilité. De plus j'avais une excuse toute trouvée puisque Games Workshop sortait sa nouvelle gamme de peinture, Citadel Contrast, ce qui va me permettre d'arriver plus vite à un résultat potable. D'ailleurs en voici la preuve :





NINETEEN JDR

Pour le système, étant également un pousseur de plomb, je ne voulais pas du tout que les parties deviennent une succession de simulations d'affrontements. Je tenais à mettre l'accent sur les relations dans l'unité, les interactions entre PJs en utilisant le conflit comme arrière-plan.

C'est donc naturellement que j'ai pensé aux règles de **One%**, le Jeu de Rôles Motorpunk de Steve Goffaux publié en 2017 aux Éditions du Troisième Œil. C'est un système simple, très interactif car les joueurs doivent faire des choix, des paris et il est très meurtrier. La moindre erreur (ou la malchance) se paye cash! De ce point de vue, c'est très historique et cela correspond à ce qu'ont vécu beaucoup d'appelés américains.

De plus, les clubs de motards aux USA sont souvent formés d'anciens militaires ayant du mal à revenir à la vie civile. Comme dans la série TV, Sons of Anarchy, où les membres fondateurs du MC ont servi ensemble au Vietnam. De ce point de vue, la boucle était bouclée. Il est même possible d'envisager ça comme une préquelle à la création d'un MC pour **One%** ou bien pour faire un flash-back à cette période avec des PJs membres d'un MC.

Il restait le titre. Je cherchais à m'éloigner des titres les plus évidents (et probablement à de maintes reprises) en cherchant quelque chose d'original. Finalement en regardant **One%** sous sa forme numérique, 1%, j'ai soudain pensé à ce titre de Paul Hardcastle sorti en 1985 et qui commençait par ces paroles :

<https://www.youtube.com/watch?v=hRJFvtvTGEk>

In 1965 Vietnam seemed like just another foreign war, but it wasn't
It was different in many ways, as so were those that did the fighting
In World War II the average age of the combat soldier was twenty-six
In Vietnam he was nineteen

NINETEEN

J'avais mon titre !

Pour les amateurs, la traduction de la version française proposée par Yves Mourousi.

En 1965, la guerre du Vietnam ressemblait à n'importe quelle autre guerre, mais n'avait rien à voir.

Elle était différente pour bien des raisons.

Et les combattants aussi étaient différents.

En 39-45, l'âge moyen des soldats était de 26 ans.

Au Vietnam, ils en avaient 19.

Nineteen JDR est une adaptation rôlistique d'Olivier Perronny , ©2019
v0.5

<http://perrysheroes.free.fr/>



NINETEEN JDR

Dans ce document, je ne vais pas détailler tous les principes du système de **One%** qui ne m'appartient pas mais je vais m'attacher à présenter la manière dont je les ai convertis pour cette adaptation.



NINETEEN JDR

JOUER LA PERIODE

CONTEXTE HISTORIQUE

Les joueurs sont les membres d'une unité de l'armée américaine à la fin des années 60s au Vietnam. La pression des Viêt-Cong et de l'armée du Nord Vietnam est de plus en plus forte et les USA s'enfoncent dans le conflit durablement.

Je ne vais pas détailler cet épisode historique dans ce document, il y a d'excellents ouvrages pour ça ainsi que des documentaires fort intéressants. Je laisse le MJ libre de choisir plus de réalisme historique en décidant de prendre une unité ayant servie dans une zone géographique précise. Pour l'instant, c'est hors de propos vu la charge de travail demandée.

CONTEXTE MILITAIRE

L'unité des PJs est une compagnie d'infanterie commandée par un capitaine. Elle comprend une section de commandement et trois sections d'infanterie (platoon).

Chaque section est commandée par un lieutenant ou un sous-lieutenant. Elle est constituée d'un groupe de commandement et de trois groupes de combat (squad).

Si l'effectif théorique d'une section est d'une quarantaine d'hommes avec des groupes de combats de 10-12 hommes, la plupart du temps, les unités sont en sous effectif chronique à cause des pertes, des malades, etc. (Combat strength).

Une section d'infanterie sur le front tourne autour d'une vingtaine d'hommes valides, à peine de quoi constituer deux groupes de combats. Bien sûr, c'est très variable et le MJ peut gérer ce point là comme il le souhaite.

Les joueurs peuvent incarner des gradés, des sous-officiers, des soldats expérimentés ou de simples recrues fraîchement débarquées en enfer. L'idée est bien sûr que les PJs participent à des missions de reconnaissance ainsi qu'à des combats mais il y a aussi l'aspect entre deux missions, voir à l'arrière en permission si l'occasion se présente.

Pour souder le groupe de PJs, il est important qu'ils soient tous dans la même section (Platoon). Cela permet d'avoir une entité relativement petite, 20-25 hommes (dont les PJs) dont certains PNJ pourront servir de chair à canons lors des affrontements.



NINETEEN JDR

De même si un PJ est gravement blessé ou tué, il pourra immédiatement s'incarner dans un PNJ de l'unité sans avoir à attendre que ses compagnons rentrent au campement et reçoivent des nouvelles recrues (ou des blessés rentrant de convalescence).

Un groupe de combat (squad) de l'armée américaine au Viêt Nam à cette période est théoriquement constitué de la manière suivante.

Rôle	Explication	Équipement standard
Chef de groupe	C'est le sous-officier qui dirige l'unité	Fusil automatique M16A1
Grenadier	C'est le soutien léger du groupe de combat	Lance-grenades M79, Colt M1911A1
Fantassin (5 à 7)	L'homme de base du groupe.	Fusil automatique M16A1
Adjoint au chef	C'est le second en charge de l'équipe appui-feu.	Fusil automatique M16A1
Mitrailleur	C'est le tireur de l'équipe appui-feu du groupe de combat	Mitrailleuse légère M60
Assistant-Mitrailleur	C'est le pourvoyeur de l'équipe appui-feu du groupe de combat	Fusil automatique M16A1, munitions pour le M60

Cette définition est propre à l'infanterie de l'armée américaine en milieu de conflit. Les unités aéromobiles par exemple n'ont pas de M60 trop encombrant mais possèdent deux grenadiers. Le groupe se retrouve donc constitué de deux équipes de cinq à six hommes, avec un chef d'équipe, un grenadier et trois à quatre fantassins.

Les unités de l'USMC ont une organisation différente, un groupe de combat est composé d'un sergent, commandant le « squad » accompagné d'un grenadier. Ce groupe est articulé en trois équipes (Fireteam) de quatre hommes armés de M16. Néanmoins dans un contexte de conflit armé comme celui du Viêt Nam, la théorie est souvent malmenée et les soldats sur le terrain s'adaptent.





NINETEEN JDR

Voici quelques exemples d'organisation de sections d'infanterie non réglementaires observées durant la guerre du Viêt Nam.

Source : "The US Army in the Vietnam War 1965-73" de Gordon L. Rottman

Section d'infanterie constituée de 2 à 3 groupes de combat de 5-8 soldats

Chaque groupe comprend :

- 1× Chef de groupe
- 2× Grenadiers
- 3× Fantassins

Section d'infanterie constituée de 2 à 3 groupes de combat de 6-9 soldats

Chaque groupe comprend :

- 1× Chef de groupe
- 2× Grenadiers
- 3× Fantassins
- 1× Mitrailleur
- 1× Pourvoyeur

Section d'infanterie constituée de 2 groupes de combat de 5-6 soldats et d'un groupe d'appui-feu de 7 soldats

2× Groupes de combat comprenant :

- 1× Chef de groupe
- 1× Grenadier
- 3× soldats

1× Groupe appui-feu comprenant :

- 1× Chef de groupe
- 2× Mitrailleur
- 2× Pourvoyeurs
- 2× Soldats transportant des munitions

Section d'infanterie constituée de 2 groupes de combat de 7-9 soldats répartis en deux équipes

1× Chef de groupe

Équipe Alpha :

- 1× Chef d'équipe
- 1× Grenadier
- 1× Fantassin

Équipe Bravo :

- 1× Chef d'équipe
- 1× Grenadier
- 1× Fantassin



NINETEEN JDR

Section d'infanterie constituée de 2 groupes de combat de 10-12 soldats
Chaque groupe est réparti en 2 équipes :

Équipe principale :

- 1× Chef de groupe
- 1× Mitrailleur
- 1× Pourvoyeur
- 4× Fantassins

Équipe d'éclairage :

- 1× Grenadier
- 3× Fantassins



NINETEEN JDR

ADAPTATION DES REGLES

Je vais décrire ici les aménagements mineurs que j' ai faits au système de One%.

CARTES

C'est un élément essentiel dans le système aussi il me paraissait important de les conserver même si je n'allais pas les utiliser de manière aussi sophistiquée.

PLATOON

C'est l'équivalent de la carte MC. C'est avec cette carte qu'est défini le grade du personnage.

PLATOON	
GRADE	
5	
4	
3	
2	
1	
NOTES	

Grade	Niveau	Remarques
Capitaine	5	Un seul joueur peut avoir ce grade. A ce niveau, le PJ est en charge de la compagnie.
Lieutenant	4	Un seul joueur peut avoir ce grade. A ce niveau, le PJ est en charge d'une section d'infanterie
Sous-officier	3	Les joueurs à ce niveau ont le grade de Staff-Sergeant (adjudant/sergent-chef), l'adjoint du chef de section ou le grade de Sergeant (sergent) qui est en charge d'un groupe de combat.
Première Classe	2	Un joueur à ce grade est un Private First Class (Pfc), un soldat expérimenté qui a déjà plusieurs mois de service.
Recrue	1	Un joueur à ce grade est un Private (Pvt), un soldat qui vient de terminer son instruction et est lâché en plein borbier.



NINETEEN JDR

Le MJ est libre de constituer son groupe de personnages comme il le désire en tenant compte ou pas des attentes des joueurs. Leur nombre peut également influencer sur leurs qualifications.

Entre deux et quatre PJs, il me semble préférable de les avoir au sein d'un même groupe de combat. Dans ce cas, le PJ le plus gradé est un sergent qui est en charge du groupe (squad). Les autres PJs peuvent être des Pfc, grenadier, mitrailleur ou simple fantassins ou bien des bleu-bites, tous justes débarqués de l'avion, conscrits ou volontaires et bientôt plongés dans l'enfer du devoir pour une année.

VETERAN

C'est l'équivalent de la carte ELITE. Elle est de niveau 5 et peut posséder un trait définissant une capacité ou une caractéristique du personnage.

Ce genre de carte n'est pas forcément utile pour des parties classiques à moins de faire jouer un ranger des Forces Spéciales, un béret vert ou Rambo !

VETERAN	
TRAIT	
5	
4	
3 *	
2	
1	
NOTES	

Tout ça pour dire que : « Colonel, c'était pas ma guerre ! »



NINETEEN JDR

ENDURCI

C'est l'équivalent de la carte CUSTOM. Elle est de niveau 3 ou 4 et peut posséder deux traits définissant une capacité ou une caractéristique du personnage.

ENDURCI	
TRAIT	
5	
4 *	
3	
2 *	
1	
NOTES	

RECRUE

C'est l'équivalent de la carte FLASH. Elle est de niveau 1 ou 2 et peut posséder trois traits définissant une capacité ou une caractéristique du personnage.

RECRUE	
TRAIT	
5	
4 *	
3 *	
2	
1 *	
NOTES	



NINETEEN JDR

ORDRES

C'est l'équivalent des cartes DETTES. Elle permet d'inscrire une dette envers un membre de l'unité. Cela peut-être aussi une Tare suite à une action peu glorieuse du PJ.

ORDRES	
TARES	
5	
4	
3 *	
2	
1	
NOTES	

J'ai également créé une carte ORDRES - Obligations pour rappeler au joueur, les devoirs qu'il a envers les autres membres de son unité.

ORDRES	
OBLIGATIONS	
5	
4 *	
3	
2 *	
1	
NOTES	



NINETEEN JDR

DEVOIRS et OBLIGATIONS

Comme je le mentionnais précédemment, chaque PJ va devoir s'acquitter de certaines tâches pour que tous les rouages de la machine militaire de son unité fonctionnent parfaitement.

Chaque PJ doit remplir un certain nombre d'obligations. Ce nombre dépend du grade (et donc du niveau) du personnage. Le principe est identique à celui de One%.

Niveau	Grade	Nombre d'obligations
5	Capitaine	1
4	Lieutenant	2
3	Sous-officier	3
2	Première Classe	4
1	Recrue	5

Exemples d'obligations :

- Accomplir la mission
- Sauver la vie / Aider un camarade
- Former une recrue
- Se porter volontaire pour une action
- Faire les corvées
- Participer au bien-être de l'unité (alcool, cigarettes, etc.)
- Etc.



NINETEEN JDR

JETONS DE RESPECT

C'est l'autre élément principal du système et donc évidemment il devait être absolument conservé.

RESERVE DE BASE

En début de partie, chaque joueur en possède deux plus un par niveau. Les jetons sont utilisés par les joueurs de deux manières principales pour remplir une obligation ou pour bluffer un trait.

Un joueur ne peut disposer de plus de 10 jetons devant lui. Un jeton en surplus peut être envoyé au Mess si le PJ a la possibilité de remplir une obligation immédiatement.

MESS

C'est l'équivalent du Garage pour One%. Les jetons misés pour les obligations ou ceux des traits bluffés avec succès y atterrissent.

Une fois par scénario, le chef de l'unité peut, si les conditions le permettent, organiser une petite fête improvisée pour remonter le moral des troupes. Il peut consommer jusqu'à cinq jetons du Mess. Le nombre de jetons utilisés donne le degré d'ambiance de la sauterie. Chaque PJ participant lance ensuite son Grade de D6. Tout résultat d'un D6 inférieur ou égal au degré d'ambiance permet au joueur de gagner un Jeton de Respect supplémentaire qu'il place dans sa réserve. De plus le chef de l'unité peut miser un jeton du Mess et tenter un test de *Cohésion*. Si le test est réussi, le niveau de cohésion est incrémenté d'une unité.

A la fin d'un scénario, le chef de l'unité peut utiliser les jetons qui s'y trouvent pour demander des recrues supplémentaires pour remplacer les effectifs au coût d'une recrue pour un jeton récupéré avec un maximum de quatre jetons pour une section d'infanterie ou dix jetons pour une compagnie.

MITARD

C'est l'équivalent de la Casse pour One%. Les jetons misés sur des traits bluffés en échec y terminent leur course. Les jetons misés sur un test de Commandement en échec y arrivent également.

Le MJ peut utiliser cette réserve pour activer des actions spéciales de PNJs ou pour les faire survivre à des Blessures Graves.



NINETEEN JDR

EXPERIENCE

Ici il n'y a pas de gestion des points d'encre aussi complexe que dans One% au niveau des zones d'encrage.

AMELIORER UNE CARTE

Pour autant la règle de base est la même. Si un joueur veut améliorer une carte existante, il doit dépenser autant de points d'expérience/encre que la valeur actuelle de la carte et ajouter un.

Passer une carte Recrue [1] Recrue [2] coûte deux points d'expérience.

Passer une carte Recrue [2] en Endurci [3] coûte trois points d'expérience.

Passer une carte Endurci [3] en Endurci [4] coûte quatre points d'expérience.

Passer une carte Endurci [4] en Vétéran [5] coûte quatre points d'expérience.

Bien entendu, il est également possible d'acquérir des cartes supplémentaires de la même manière que lors de la création du PJ.

ANNULER UNE CARTE

Si un joueur considère qu'une carte n'est plus adaptée à sa manière de jouer ou bien qu'il souhaite suivre une nouvelle voie, il peut rendre une carte. Il obtient en retour autant de points d'expérience/encre que la valeur de carte moins un.



NINETEEN JDR

ARMEMENT

Quasiment toutes les armes utilisables pour Nineteen sont présentes dans One% aussi je vais simplement me contenter de décrire celles qui nous intéressent. Comme je l'ai dit dans mon introduction, je ne veux surtout pas qu'une partie se résume à une suite de combats aussi je ne veux surtout détailler ou insister sur les spécificités de chaque arme.

Armes (USA)

Arme	CdT	Portée	DI	BG	IdT	Spécificités
Colt M1911A1	SA	-	+2	1	1M	Lourde Fiable
Fusil à pompe	Mnl	3F	+6	2	3M	Fiable Crosse longue Lourde Encombrante
M16A1	A	1M	+5	4	-	Crosse longue Poignée Encombrante Lourde Fiable
Thompson M1A1	A	2F	+5	2	1F	Crosse longue Poignée Lourde Fiable
M60	A	2F	+10	5	5F	Poignée Lourde Encombrante Bipied
M79	Mnl	-	+8	6	1F	Lourde Encombrante A aire d'effet
M72 (Lance-roquette AC)	Mnl	-	+8	6	3F	Lourde Encombrante A aire d'effet
Grenade (Fragmentation)	Mnl	4F	+6	4	-	A aire d'effet
Mine Claymore	Mnl	-	+10	6	3F	A distance A aire d'effet

L'option « A distance » indique que le PJ/PNJ qui en a la charge doit dépenser 3 cases sur la piste d'initiative pour enclencher le dispositif de mise à feu.



NINETEEN JDR

Armes (VC / NVA)

Arme	CdT	Portée	DI	BG	IdT	Spécificités
Makarov PM (Pistolet)	SA	-	+2	1	1M	Lourde Fiable
Simonov SKS	SA	1M	+2	2	1M	Fiable Crosse longue Lourde Encombrante
Dragunov SVD	SA	4M	+5	4	-	Crosse longue Poignée Encombrante
KM-50M	A	-	+4	3	1F	Poignée Encombrante Lourde Fiable
AK-47	A	1M	+5	4	1F	Crosse longue Poignée Encombrante Lourde Fiable
Degtyarev DPM 58	A	3F	+10	5	8F	Poignée Lourde Encombrante Bipied
RPG	Mnl	-	+8	6	3F	Lourde Encombrante A aire d'effet
Grenade (Fragmentation)	Mnl	4F	+6	4	-	A aire d'effet



NINETEEN JDR

PERSONNAGES NON JOUEUR

La définition d'un PNJ de Nineteen suit complètement celle de One% aussi je vais me contenter de définir des archétypes génériques facilement utilisables dans une partie ou un scénario. Ils sont répartis en trois catégories, les alliés, les civils et les ennemis.

ALLIES

Capitaine Burton (PNJ Vétéran)

C'est le chef de la compagnie à laquelle appartiennent les joueurs.

- Ralliement 5
- Faire exécuter un ordre 4
- Évaluer ses hommes 4
- Obtenir du soutien 4
- Tactique militaire 3

Sergent Davis (PNJ Endurci)

C'est le chef d'un groupe de combat de l'unité à laquelle appartiennent les joueurs.

- Tactiques de combat 4
- Ténacité 3
- Obtenir du soutien 3

Pfc Richards (PNJ Endurci)

C'est le radio de l'unité à laquelle appartiennent les joueurs.

- Trouver la bonne fréquence 4
- Suivre le lieutenant 3
- Résistant 3
- Débrouillard 1

Pfc Vasquez (PNJ Endurci)

C'est un fantassin de l'unité à laquelle appartiennent les joueurs.

- Détecter l'ennemi 4
- Tireur confirmé 3
- Discrétion 3



NINETEEN JDR

Pvt Sanders (PNJ Recrue)

C'est un conscrit qui vient d'arriver dans l'unité à laquelle appartiennent les joueurs.

- Bon tireur 2
- Obéir aux anciens 2
- Faire des conneries 1

Infirmier Jones (PNJ Endurci)

C'est un fantassin de l'unité à laquelle appartiennent les joueurs.

- Premiers soins 4
- Soins avancés 3
- Discrétion 3

CIVILS

Paysan vietnamien (PNJ Recrue)

C'est un pauvre paysan apeuré qui tente de survivre dans une longue guerre entre le marteau et l'enclume.

- Planter du riz 2
- Sauver sa peau 2
- Fuir les combats 1

Chef d'un village (PNJ Endurci)

C'est le chef d'un petit village de paysans vietnamiens qui essayent de sauver ce qu'il peut.

- Administrer son village 4
- Sauvegarder la population 3
- Amadouer les soldats 2
- Baragouiner l'anglais 1

Enfant vietnamien (PNJ Recrue)

C'est un jeune enfant innocent qui ne comprend pas grand-chose aux événements.

- Jouer avec ce qu'il trouve 2
- Amadouer un soldat américain 2
- Fuir les combats 1



NINETEEN JDR

ENNEMIS

Chef Viêt Cong (PNJ Endurci)

C'est le chef d'une unité appartenant aux forces Viêt Cong.

- Ténacité 4
- Discrétion 3
- Combat 3

Viêt cong (PNJ Recrue)

C'est un soldat de base appartenant aux forces Viêt Cong.

- Discrétion 2
- Ténacité 2
- Combat 1

Sniper Viêt Cong (PNJ Endurci)

C'est un tireur d'élite appartenant aux forces Viêt-Cong.

- Tir à longue distance 4
- Discrétion 3
- Ténacité 3



NINETEEN JDR

NOUVELLES REGLES

Je vais décrire ici quelques règles supplémentaires pour aider le MJ à gérer certaines phases de jeu.

COMBATS

Si les petites escarmouches impliquant quelques PJs se règlent de manière classique, le contexte de jeu fait qu'on peut facilement se retrouver à gérer un affrontement d'une section entière contre une position adverse ou inversement une première ligne composée de PJs faisant face à une importante offensive ennemie.

L'objectif est de mettre les joueurs sous pression avec une vraie situation délicate et potentiellement critique à régler. Cela va pousser les PJs à agir mais dans tous les cas, ce moment doit être bref et intense aussi il s'agit de le gérer de manière efficace.

PRINCIPE

Dans cette situation, il est préférable de diviser les forces en présence en équipes tactiques comme le ferait un officier sur le terrain. De cette manière

D'ailleurs si des PJs ont des rôles d'officiers ou de sous-officiers, c'est à eux de gérer ce problème. Par exemple dans le cas d'une section d'infanterie US, cela pourrait donner :

- Équipe de commandement (PJ Officier)
- Équipe de voltigeurs #1 (PJ Sergent-chef)
- Équipe appui-feu #1 (PJ Mitrailleur)
- Équipe de voltigeurs #2 (PJ Grenadier)
- Équipe appui-feu #2 (PJ Sergent)

Pour le MJ, il faut donc préparer les affrontements importants avec un peu de soin et de la même manière. Dans le cas d'une position renforcée ennemie, cela peut donner :

- Équipe de commandement (Chef + soldat)
- Équipe de tireurs AK-47 #1 (4 soldats)
- Équipe de tireurs AK-47 #2 (5 soldats)
- Équipe avec mitrailleuse DP-53 (Mitrailleur + Pourvoyeur)
- Équipe de sniper Dragunov (1 Tireur)

Bien entendu, si un PJ se trouvait en éclaireur ou isolé, il est représenté seul jusqu'à ce qu'il rejoigne une équipe déjà existante. S'il décide d'agir pour son propre compte, la gestion reste identique.



NINETEEN JDR

INITIATIVE

Sur la piste d'initiative, un pion ou un marqueur représente chaque équipe. Le PJ responsable d'une équipe se charge de la gestion en donnant les actions de ses hommes :

- A couvert (*Esquive*) 3 cases
 - Tir de riposte (Action longue) 4 cases
 - Tir de couverture (Contre-attaque) 6 cases
 - Bond tactique (Déplacement court) 2 cases
 - Encerclement (Déplacement long) 6 cases
 - Demande d'appui (Action longue) 4 cases
- Etc.

Concernant l'adversaire, le MJ peut soit décider de positionner des pions pour les équipes ennemie sur la piste soit les jouer en secret parce que c'est une embuscade par exemple. Dans ce cas il est tout à fait envisageable de donner une valeur d'initiative fixe représentant les ordres donnés à l'avance.

RESOLUTION

Le principe est le même qu'avec des individus. Le pion le plus haut sur la piste d'initiative déclare son action et la résout normalement.

Si une équipe subit des dégâts d'initiative, son pion est reculé pour représenter que c'est l'ensemble du groupe qui est sous le feu ennemi. Si une équipe arrive à zéro, cela représente le fait que les hommes sont cloués au sol, incapables d'agir (sans pour autant qu'il ait des blessés.)

A tout moment, un PJ présent dans un groupe peut décider de jouer une carte en dépensant un jeton de sa réserve pour quitter son équipe dans le but d'entreprendre un acte de bravoure ou au contraire de tenter de sauver sa peau. Dans ce cas, un marqueur spécifique est ajouté sur la piste, une parfaite cible si un sniper adverse est dans les parages...

MODIFICATEURS

Pour simplifier les séquences d'affrontement, je conseille de ne faire qu'un seul jet de tir par entité tactique. Seule l'arme la plus puissante est considérée, chaque membre du groupe en plus du tireur apporte 1M. Cela représente l'aide ou les tirs supplémentaires des soldats composant cette entité tactique.

Par exemple : une équipe composée d'un mitrailleur avec M60, d'un pourvoyeur et de deux soldats équipés de M16A1, un seul jet avec 3M est réalisé.



NINETEEN JDR

Concernant le terrain, les modificateurs concernant la localisation de la cible, voici un petit tableau de synthèse.

Type	Description	Tir tendu	Tir indirect
A découvert	Plaine, rue en zone urbaine,...	2M	2M
A terre	Zone découvert mais cible réduite	0	1M
Couvert léger	Fossé, tronc d'arbres, palissade,...	2F	0
Couvert moyen	Tranchée avec sac de sables, murets,...	4F	0
Couvert fort	Bunker avec toit en rondin, maison en dur	6F	2F

DEGATS

Si les actions entreprises incluent des tirs, l'envoi de projectiles pouvant causer des dégâts autre que la perte d'initiative, ils sont gérés de la même manière à l'exception d'un seul cas, le tir de couverture.

En effet, le tir de couverture est fait pour faire perdre de l'initiative à la cible. C'est seulement dans le cas d'une réussite critique que les blessures graves seront appliquées à la cible. Dans ce cas, il est possible de considérer les blessures graves comme étant provoquées par une arme à aire d'effets.

Si un groupe subit des blessures graves, il y a deux possibilités :

- Si au moins un PJ est présent dans le groupe, le MJ lance un D6 en attribuant une valeur à chaque membre du groupe (PJ et PNJ) pour déterminer qui est touché.
- Il n'y a que des PNJs dans le groupe, le MJ désigne les victimes comme il le souhaite.

Si une arme avec aire d'effet (obus, grenade, mine, etc.) provoque plusieurs blessures graves sur une équipe ciblée, le MJ peut décider de lancer un D6 par blessure ou considérer qu'un seul membre prend tous les dégâts.

Pour rappel, un PNJ Recrue ou Endurci ne peut encaisser qu'une blessure grave. Un PNJ Vétéran ou Big Boss peut encaisser plus d'une blessure si le MJ dépense des jetons de sa réserve.

Si un PJ est blessé dans une équipe, un PJ ou un PNJ dans la même équipe peut lui venir en aide immédiatement en reculant simplement le marqueur d'une position vers le bas sur la piste pour représenter le fait qu'une partie de l'équipe est diminuée.



NINETEEN JDR

APPUI (ARTILLERIE ou AERIEN)

Lorsqu'un PJ a réussi à obtenir un appui d'artillerie ou aérien, celui-ci est réglé de la manière suivante :

- Si la réussite a été normale, le tir arrive dans 1D3+2 unités d'initiative après que l'équipe ait été reculée de quatre cases.
- Si la réussite a été critique, le tir arrive dans 1D2+1 unités d'initiative après que l'équipe ait été reculée de quatre cases.
- Si c'est un échec simple, la communication n'a pu être établie, rien ne se passe.
- Si c'est un échec critique (18+), les coordonnées données sont mauvaises et le tir de réglage tombe sur une équipe (à déterminer au hasard) causant la perte de 10 dégâts d'initiative et 6 blessures graves.

COHESION

J'avais dans un premier temps mis de côté l'aspect Vote de confiance / défiance qui existait dans One%. Si la hiérarchie d'un MC pouvait être remise en cause par ses membres, cela me semblait difficile à mettre en œuvre dans un contexte militaire. Pourtant au Vietnam, surtout dans la seconde moitié du conflit, les cas d'officiers « fraggés » sont nombreux. Ce terme de « Frag » a été par ailleurs repris dans les jeux vidéo FPS (First Person Shooter). Cette pratique consiste à ce qu'au milieu d'un combat, une grenade arrive malencontreusement aux pieds de l'officier commandant le groupe (et soupçonné d'envoyer ses hommes au casse-pipe).

S'agissant d'un jeu de rôles et même si les débats peuvent être animés, je ne voulais pas que ce genre d'évènement fortuit se produise. Il n'est jamais bon que les membres d'un groupe de PJs commencent à se dézinguer à la moindre occasion, ce n'est pas le propos du jeu. En tout cas si l'institution militaire avait à juger de tels faits, les sanctions seraient rapides, brutales et le groupe de PJs n'aurait plus d'existence d'une manière ou d'une autre.

PRINCIPE

Au début de la création de l'unité, le MJ, en accord avec les joueurs, choisit le niveau de cohésion du groupe et son respect de son officier (qu'il soit PJ ou PNJ). Ce niveau de cohésion peut aller de -5 à +5

A +5, le groupe est très soudé, de vrais frères d'armes qui ont beaucoup de respect pour leur officier commandant. A -5, c'est tout le contraire, l'ambiance est délétère, un vrai parti politique en phase de primaires. Pour une unité standard, je conseille de débiter avec une cohésion à zéro, un groupe hétérogène qui n'est pas encore soudé ou éclaté.



NINETEEN JDR

Au final lorsque le niveau de cohésion du groupe diminue, les tests de commandement et de cohésion risquent de se multiplier et le **Mitard** va augmenter rendant la situation de plus en plus compliquée pour l'unité puisque le **MJ** disposera ainsi d'une belle réserve. A l'inverse un groupe avec un fort niveau de cohésion peut bénéficier de certains avantages

UTILISATION

Lors de la partie, lorsqu'un officier ou un sous officier donne un ordre que le **PJ** considère comme stupide, injuste ou dangereux, il peut choisir de dépenser un *Jeton de Respect* de sa réserve et de demander au donneur d'ordres de faire un test de Commandement. Si le test est réussi, le jeton va au **Mess** et la cohésion reste inchangée. Si le test échoue, le jeton part au **Mitard** et l'officier de l'unité doit faire un test de Cohésion. Si le test réussi, le niveau de cohésion reste inchangé mais si ce test échoue, le niveau de cohésion diminue d'une unité.

De même le **MJ** peut décider qu'une action ou une absence de réaction, si elle fait prendre beaucoup de risques à l'unité doit faire l'objet d'un test de Cohésion de la part de son chef. De même, si des **PJs** décident de leur propre initiative d'une action risquée mais qui renforce les liens de l'unité, le **MJ** peut augmenter d'un le niveau de cohésion.

Niveau de cohésion	Moteur / Frein aux tests
4 ou 5	2M
2 ou 3	1M
0 ou 1	0
-2 ou -1	1F
-4 ou -3	2F
-5	3F

TEST DE COMMANDEMENT

Le **PJ** concerné fait un test classique avec 3D6 auquel il ajoute son niveau (1-5). Il peut bien sûr, décider de jouer une carte avec un trait spécifique ou en bluffer un (et en dépensant un *Jeton de Respect* dans ce cas).

TEST DE COHESION

Le **PJ** concerné fait un test classique avec 3D6 auquel il ajoute le modificateur lié au niveau de cohésion de l'unité. Il peut décider de mettre son autorité hiérarchique dans la balance en retranchant son grade mais pour se faire il doit dépenser un *Jeton de Respect* et l'envoyer directement au **Mitard**.