

Ce scénario est destiné à servir d'introduction à Delta Green. Il se déroule au Viêt-Nam et commence très exactement le 9 février 1968. Les PJ's seront des militaires (mais pas forcément des combattants) ou des civils qui ont une bonne raison d'être dans un camp militaire au Viêt-nam en pleine guerre, c'est à dire des journalistes (dans ce cas de figure leur introduction sera peut être un peu plus compliquée) ou des agents de la CIA. Le scénario utilise les règles DG : Viêt-nam disponible sur le site de TOC [www.tentacules.net].

Prologue

Khe Sanh se situe dans les montagnes formant une frontière naturelle entre le Sud Viêt-nam et le Laos ; elles portent le nom de D'Ai Lao. Au milieu de cette chaîne, une route serpente, connue par les Américains sous le nom de Route 9. Celle-ci est une voie d'accès importante pour les troupes de l'Armée Nord vietnamienne (ANV) qui pourrait arriver du Laos. Cette voie a d'ailleurs déjà servi lors d'invasions précédentes en 1282, en 1666 et plus récemment en 1827 lors d'une invasion menée par les troupes du Siam, royaume aujourd'hui disparu.

L'ANV fait passer la fameuse piste Hô Chi Minh par le massif D'Ai Lao en plein territoire laotien. Aussi le 8 juillet 1962, les Américains installent les premières troupes au village de Khe Sanh afin d'obtenir facilement des renseignements sur les flux de matériel le long de la piste Hô Chi Minh. En décembre de la même année, une piste d'atterrissage est construite et un camp militaire important est mis en place. Ce camp présente d'ailleurs de fortes similitudes avec celui de Dien Bien Phu de triste mémoire. Mais les Américains n'ont pas commis l'erreur de laisser les hauteurs voisines inoccupées.

Le camp est attaqué de temps à autres mais c'est seulement le 10 janvier 1968 que les Marines qui l'occupent vivent leur plus grosse épreuve de cette guerre. Ils subissent un siège en règle de 77 jours et finissent par en sortir victorieux, mais à un prix tel que pendant longtemps Khe Sanh restera une blessure dans le psychisme américain. D'autant plus que Khe Sanh est définitivement abandonnée deux mois après la fin du siège...

Chronologie du siège

Le scénario ne concerne pas vraiment le siège, mais une chronologie peut être utile au Gardien. Voici les principaux

événements.

10 Janvier 1968 :

Les renseignements américains confirment l'arrivée massive de troupes de l'ANV qui convergent vers Khe Sanh.

17 Janvier :

La section Bravo du 3ème Bataillon de Reconnaissance est embusquée près de la colline 881N.

20 Janvier :

Le capitaine Dabney attaque la côte 881N et fait de gros dégâts aux troupes du Nord qui y sont retranchées. Il se replie ensuite sur la côte 881S. Khe Sanh passe en alerte rouge.

21 janvier :

Début des combats dans les collines autour de Khe Sanh ; la base elle-même se retrouve sous les tirs d'artillerie ennemie.

23-28 Janvier :

Les tribus locales sont évacuées de la zone des combats. Début du soutien aérien de la base, c'est l'opération NIAGARA.

7 Février :

Le camp des Forces Spéciales de Lang Vei est capturé par l'ANV soutenue par des chars de type PT-76

8 Février :

Arrivée des réfugiés rescapés civils et militaires de Lang Vei. L'ouest du camp est fortement attaqué. 27 morts US.

10 Février :

Un avion de ravitaillement US de type C-130 est abattu et s'écrase sur la piste. 6 morts. A partir de ce jour les avions ne se posent plus à Khe Sanh le ravitaillement est largué à très basse altitude.

25 Février :

Une patrouille de 29 hommes du 26ème Bataillon de Marines est embusquée au sud de la base. 23 morts, seuls 4 Marines parviennent à rejoindre la base.

Cette patrouille est baptisée « La patrouille fantôme ».

1er Mars :

Un régiment de l'ANV attaque les positions tenues par le 37ème bataillon de Rangers de l'ARVN (Army of the Repu-

blic of Viet-Nam, c'est à dire le Viêt-nam du Sud) et s'y casse les dents. C'est la dernière offensive terrestre de l'ANV, à partir de cette date Khe Sanh n'est plus attaqué que par l'artillerie, mais de façon assez nourrie tout de même.

6 Mars :

Un appareil américain de type C-123 est abattu sur la piste. 48 morts US.

8 Mars :

Premières opérations offensives de la part des Rangers de l'ARVN.

15 Mars :

Début du retrait des troupes de l'ANV.

23 Mars :

Jour de bombardement le plus intense du siège avec 1109 obus qui tombent sur la position de Khe Sanh.

25 Mars :

Début de l'opération PEGASUS, menée par la fameuse First Air Cav pour briser l'encerclement de Khe Sanh.

30 Mars :

La compagnie Bravo des Marines lance un assaut sur les positions fortifiées de l'ANV faisant 115 morts et per-



Vue à partir d'une hauteur des environs de Khe Sanh avant le siège, la base est en-haut à droite

dant 9 des leurs.

8 Avril :

Fin du siège de Khe Sanh. Officiellement le siège aura coûté la vie à 1602 combattants du Nord et à 205 Marines.

23 Juin :

La base de Khe Sanh est démantelée. La victoire est américaine, mais la façon dont a été mené ce siège n'est guère appréciée et certains considèrent même que les Marines n'ont pas su défendre leur secteur correctement et que toute cette histoire est un gros gâchis. L'opinion publique américaine en tout



cas ne prend pas Khe Sanh comme une victoire, contrairement au général Westmoreland de l' US Marine Corps. Celui-ci était jusqu' alors le responsable des opérations au Viêt-nam, il n'avait pas voulu d'une opération de secours, estimant probablement que les Marines étaient de taille à s'en sortir seul. Ceci lui coûtera son poste de commandant en chef deux mois plus tard.

La base feu de Khe Sanh, le 9 février 1968

Cf. plan en annexe

La base de Khe Sanh est un grand camp retranché qui s'étire le long d'une piste d'aviation. Elle s'étend sur presque 2 km. Autour la végétation y est encore relativement dense et de belles collines entourent le camp. La terre y est d'une couleur rouge et elle se dépose impitoyablement sur tous les vêtements des G.Is, d'ailleurs cette couleur est une des caractéristiques de la région. Les troupes qui occupent la base sont principalement la 26ème Division de Marines, le 37ème bataillon de Rangers de l'ARVN, le 3ème Bataillon de chars, des éléments d'artillerie de 105 mm et de mortiers lourds, un détachement de l'US Air Force pour le contrôle au sol de la piste et bien sur une antenne médicale. Les Marines ont disposé un rideau défensif tout autour de la piste d'atterrissage. Ce dispositif est constitué par des îlots de bunkers en terre et sacs de sable entourés de réseau de tranchées. En avant des tranchées on trouve des barbelés battus par les feux des diverses armes de soutien des Marines. (cf. plan).

Le siège a commencé depuis environ un mois mais les choses vont encore relativement bien dans le camp. Il faut toutefois noter que la discipline du camp est assez relâchée sur certains points notamment en ce qui concerne la propreté des soldats et leurs tenues. Le camp lui-même commence à se transformer en grand dépotoir à cause des tirs incessants de l'artillerie et des snipers de l'ANV qui obligent les hommes à rester planqués dans leurs bunkers quand il fait jour et que la vue est dégagée. Les caisses de munitions jonchent le sol aux côtés des boîtes de ration utilisées et des débris créés par les explosions d'obus.



❖ Une vue aérienne de Khe Sanh et de cette fameuse terre rouge.

Régulièrement dans la journée des avions tentent d'atterrir sous les tirs de l'ANV pour évacuer les blessés et livrer le minimum vital à la survie du camp. Il faut noter que seuls les pilotes volontaires sont envoyés faire ces missions. Tous les matins sur la côte 881 qui est encore tenue par les Marines, le capitaine Dabney fait sonner le clairon et hisse les couleurs américaines (ce qui est formellement interdit en théorie, les USA n'étant pas censés être un pays souverain au Viêt-nam) c'est un rituel qui remonte un peu le moral des Marines. Voilà en quelques lignes la vie quotidienne à Khe Sanh de 6000 américains et alliés encerclés par 12000 Vietnamiens.

Une vieille histoire

Au mois de novembre 1925 à Shanghai un culte impie dédié à un des avatars de Nyarlathotep connu sous le nom de « La Femme Bouffie » fut sur le point d'ouvrir un portail à leur dieu maudit grâce à une roquette géante contenant un minerai extra-terrestre construite par un certain Sir Aubrey. Heureusement pour le monde un groupe d'enquêteurs privés aidé par une force d'assaut chinoise mit fin à ce complot et anéantit le culte ainsi que la roquette maudite. L'intervention eut lieu au beau milieu du rituel final et la Femme Bouffie avait déjà été invoquée. Cette créature immonde avait entre autres, le pouvoir de dissimuler son véritable et répugnant aspect aux yeux des humains. Ceci grâce à un éventail noir dont l'une des facultés est de produire une illusion mentale sur les observateurs quand l'avatar l'agite devant son visage. Cette mascarade de femme fut également détruite pendant l'assaut et quelqu'un eut la présence d'esprit de se saisir de l'éventail et de l'emporter avec lui. Cet éventail après bien des tours et des détours finit dans les mains d'un certain Lang-Fu qui vivait depuis bien longtemps dans les montagnes de Chine. Celui-ci décida de mettre l'éventail à l'abri dans un très ancien temple khmer au Laos. Une tribu Tcho-Tcho en est la gardienne ainsi qu'un assassin, un Mongol à l'âge indéfinissable et à la peau presque dorée.

(Plus de détails sur la Femme Bouffie sont donnés dans la campagne « Les Masques de Nyarlathotep ». On parle de Lang Fu dans Le manuel du Gardien.)

Remise à jour...

Les Mi-Go n'ont jamais perdu de vue cet artefact de Nyarlathotep et en sont venus à la conclusion que la récupération de cet objet et sa destruction pourraient fort bien leur faire gagner un peu de temps supplémentaire pour leur projet en retardant un tout petit peu les plans de Nyarlathotep. La présence américaine aussi proche du temple va

leur fournir une occasion d'agir discrètement.

Il y'a maintenant deux semaines de cela un commando des Forces Spéciales (les fameux Bêrets Verts) a été infiltré au Laos avec pour mission de dérober la chose qui était gardée dans ce temple. Ce commando qui est en fait une BLUE TEAM téléguidée par majestic-12 dans le cadre du projet AQUARIUS (MJ-1 pense récupérer un objet technologique issu d'un vaisseau qui se serait écrasé dans la zone il y a de cela plusieurs siècles, idée saugrenue suggérée par l'influence mentale des Mi-Go). Les Bêrets Verts fidèles à leur réputation menèrent la mission à bien et s'exfiltrèrent à pied du Laos pour rejoindre le camp de Lang Vei où leur récupération était prévue pour le 10 février à 12.00 h. Hélas deux choses ont perturbées le plan de Majestic-12, tout d'abord l'ANV a choisi de donner l'assaut à Lang Vei le jour de l'arrivée du commando, ensuite les Bêrets Verts n'ont pas résisté à la tentation de voir ce pourquoi ils risquaient leurs peaux et ont ouvert le coffre. Ils furent fort surpris de ne trouver qu'un éventail métallique noir qui n'avait même pas l'air ancien. L'un d'eux, le capitaine Carrono chef du groupe, le prit en main et ce faisant ouvrit une voie de retour à l'esprit de la Femme Bouffie qui y était prisonnier. L'avatar de Nyarlathotep est donc entrain de revenir lentement mais sûrement en se servant du corps du Bêret Vert qui a touché l'artefact.

Joie matinale

La journée de la veille a été fort mouvementée à Khe Sanh, en effet en pleine nuit une colonne d'environ 2000 réfugiés indigènes est arrivée paniquée du village de Lang Vei qui était tombé 24 heures plus tôt aux mains des troupes communistes. Ils ont été rapidement filtrés et évacués pour être dirigés hors de la zone des combats. Quelques heures après eux c'est ce qui reste des défenseurs du camp des Forces Spéciales US de Lang Vei qui est arrivé (environ une quinzaine d'américains et 200 montagnards volontaires). Puis en fin de matinée une violente attaque d'infanterie s'est abattue sur l'ouest du camp, celle-ci a été repoussée mais 27 Marines y ont laissé la vie. Heureusement la nuit a été calme et tout le monde a pu prendre un repos bien mérité. C'est donc à l'aube que les PJs et leur section sont réveillés par la garde et invités à se préparer à partir en patrouille en profondeur. Inutile de dire que la plupart des soldats concernés ne sont pas ravis de cette nouvelle. Une fois prêt à partir et l'estomac rempli d'un peu de café chaud et de pain de guerre à la confiture le groupe (squad) est rassemblé par le chef de section (qui peut parfaitement être un PJ) qui leur explique la mission au fond d'une tranchée.

Les témoins :

Ils sont les 15 survivants des Forces Spéciales de Lang Vei. Parmi eux il y a le médecin capitaine Barjewsky, le lieutenant Mosley, les Sergents Todd et Wilson, les autres sont des caporaux ou des soldats.

Lieutenant Mosley :

Il est le seul officier combattant (sur 3) qui ait survécu. Il se souvient effecti-



vement de l'arrivée du commando le soir avant l'assaut de l'ANV. Il se souvient de la caisse qu'ils transportaient comme d'une sorte de caisse à grenades sans marquage. Les hommes du commando sont restés groupés et n'ont pris contact avec les autres que pour manger et refaire le plein de munitions. Il semblait tous être sur les nerfs, mais c'est souvent le cas quand on est obligé de s'exfiltrer à pied parce que les ventilateurs (hélicoptères) ne sont pas venus.

Sergent Todd :

Il n'a rien remarqué de particulier à leur sujet, il ne sait même pas quand ils sont arrivés. Toutefois il a remarqué que le capitaine du commando était probablement un drogué, il en avait le regard caractéristique par moment. Todd ne lâchera pas cette information facilement, les Forces Spéciales lavent leur linge sale en famille, mais un jet de psychologie réussi permettra de remarquer que ce sergent cache quelque chose.

Sergent Wilson :

Il était le responsable du dépôt de munition et se souvient bien d'avoir reconstitué le commando en munitions. Les hommes lui avaient semblé nerveux et épuisés, surtout le chef, un certain capitaine Carrona ou Carrono.

Les autres soldats :

Ils n'ont pas eu de contact particulier avec le commando, mais par contre la plupart ont été étonnés de voir que c'était le capitaine qui portait la caisse à grenade.

Petite note sur les PJs

95% des américains présents dans le camp sont soit des militaires professionnels soit des conscrits qui ont gagné le gros lot.

Idéalement ils seront tous de la même section et/ou avec des spécialités utiles pour une patrouille en profondeur dans les lignes ennemies. Il est aussi imaginable qu'un PJ journaliste ait réussi à soudoyer le chef de section des PJs pour le convaincre de le/là laisser participer à la mission, etc.

Le médecin capitaine Barjewsky :

Le médecin de Lang Vei a bien fait son devoir et a insisté pour examiner les blessures des membres du commando. C'est ainsi qu'il a pu constater que les réflexes oculaires de leur capitaine étaient anormalement lents, de plus il a noté la présence de nombreuses excroissances ressemblant à des gros kystes dont l'intéressé n'a pas voulu parler. Tout ceci le médecin l'a consigné dans son carnet de route. Cette entrevue n'est hélas pas passée inaperçue et cela lui a coûté la vie. En effet quand les PJs rentreront dans le local réservé au médecin dans le bunker médical ils le trouveront mort alors qu'il dormait sur sa banquette. En vérité l'assassin de Lang Fu s'était introduit dans le camp

de Lang Vei quelques heures après l'arrivée du commando et a pu observer la visite médicale. Les communistes sont arrivés trop tôt pour qu'il puisse agir, aussi il a été obligé de se joindre à la colonne de réfugiés qui fuyait le village. Evidemment il enragea quand il s'aperçut que le commando ne rejoindrait jamais Khe Sanh, il a donc décidé de se cacher dans le camp pour trouver des indices sur la localisation du commando. C'est ainsi qu'il a eu l'idée d'aller voir le capitaine médecin pour le tuer et être sûr que celui-ci ne parlerait pas de ce qu'il avait vu. Au début du scénario, l'assassin traîne toujours autour du centre médical déguisé en soldat de l'ARVN. Il suivra la patrouille des PJs et s'en débarrassera le moment venu. L'examen du corps ne révèle rien de spécial, les médecins diagnostiqueront un simple arrêt cardiaque malgré le regard figé d'horreur du capitaine médecin. Un PJs plus soupçonneux pourra trouver une trace de pointe très fine sur l'abdomen de la victime s'il réussit un jet de médecine difficile. (note pour les amateurs : Barjewski est mort comme le marin Johansen à Oslo).

Lang Vei, camp de la mort

La patrouille peut choisir de partir pendant un bombardement de la zone environnante au napalm par l'aviation et avec l'aide d'écran de fumée fourni par les 105 mm du camp. Ceci aura l'énorme avantage de réduire grandement les chances d'être pris comme cible lors du franchissement de la zone découverte qui entoure le camp. Une fois les arbres atteints, les Marines pourront progresser plus discrètement. Lang Vei se situe à une dizaine de kilomètres de Khe Sanh ce qui peut être fait en 1h 30 par la Route 9 mais cela serait fort imprudent, par la jungle la distance peut être franchie en environ 3 heures. Il faut faire attention aux abords des collines dont les sommets sont certes tenus par les Marines mais l'ANV les attaque régulièrement, il serait fort regrettable de se retrouver au milieu d'un assaut...

La mission :

La mission est donnée au lieutenant chef de section par un certain commandant Leevi Stuart arrivé la veille à bord d'un Cobra d'Air America (a.k.a la CIA, mais MJ-12 en réalité) à ses côtés se tient le colonel Lownds des Marines qui semble renfrogné mais ne dit rien.

« Comme vous le savez la base de Lang Vei est tombée il y a 48 heures, or nous sommes sans nouvelle d'un groupe commando qui s'y trouvait en attendant son exfiltration suite à une mission de renseignement de la plus haute importance. D'après les témoins rescapés ce groupe a quitté le camp en plein milieu des combats. Nous ne les avons pas localisés et ne savons pas vers où ils sont allés, ni même s'ils sont encore vivants. Lieutenant, dans un premier temps vous et l'un de vos groupes devez infiltrer les lignes ennemies, atteindre Lang Vei et localiser le commando ou ce qui en reste. C'est de la plus haute importance, le sort de milliers de soldats américains en dépend car

ces hommes transportaient une caisse contenant des documents Top Secret volés à l'ennemi récapitulant tous les plans d'action envisagés par le Viêt-cong pour l'année à venir. Il faut retrouver ces plans...et sauver ces hommes. Votre mission relève désormais de la CIA et comme tel vous ne devez rendre compte désormais qu'à moi ou un de mes homologues. Les documents que vous allez récupérer ne doivent être lus par personne. Vous pouvez prendre avec vous, si vous l'estimez nécessaire, un infirmier et une M-60. Vous êtes également en droit de procéder à l'interrogatoire des témoins (les 15 américains) qui sont actuellement regroupés dans le bunker de l'antenne médicale Charlie. Je me nomme Stuart, vous avez des questions ? »

Une fois arrivée à Lang Vei, la patrouille se rend compte qu'il n'y a personne de vivants dedans et qu'une odeur de mort se répand doucement dans la moiteur de la jungle. Le camp est jonché de cadavres de Nord Vietnamiens tués pour la plupart dans les postes de combats laissés par les Américains. Beaucoup ont été tués par balle mais certains l'ont été par des armes blanches et dans ces cas là leur adversaire a fait preuve d'une sauvagerie exceptionnelle. En réussissant un jet de TOC les PJs peuvent réaliser que certains des cadavres ont été amputés d'un membre ou d'un organe qu'on ne peut retrouver nulle part. La tribu Cho-Cho gardienne de l'artefact est arrivée sur les lieux un peu en retard et n'étant pas de grands adeptes de la négociation ils ont tué tout le monde puis sont repartis sur les traces du commando en prenant soin de prendre avec eux de quoi casser la croûte en chemin. Ils ont également pris soin d'emporter leurs morts et de les entasser un peu plus loin dans la jungle. Les cadavres des défenseurs américains et des montagnards ont été jetés dans une fosse à l'est du camp et vaguement recouvert de terre, mais la jungle nettoiera tout cela en quelques jours. Il ne reste rien d'intéressant dans le camp si ce n'est le carnet de route de Barjewski qui traîne dans les décombes de l'infirmerie et qui relate ses observations quant à l'état du capitaine du commando.

Par contre avec quelques jets de pistage réussis la trace des Tcho-Tcho (et donc du commando) est facile à suivre, car ils sont assez nombreux. Avec une bonne réussite le pisteur s'apercevra même que la plupart des hommes dont il suit la trace marchent pieds nus. Au bout d'une demi-heure de marche les PJs réaliseront qu'ils sont sur le point de rentrer au Laos en réussissant un jet d'orientation (très facile pour celui qui a la carte) ou un jet d'intelligence.

Fantaisies laotiennes

Une fois au Laos, la patrouille marche à l'aveuglette, cette portion de terrain n'étant pas sur la carte fournie par l'état-major. Ceci dit les paysages sont strictement semblables à ceux de la zone montagneuse de Khe Sanh. Les



PJs vont suivre la trace des Cho-Cho pendant environ 2 jours de marche. En fin de matinée du premier jour, la patrouille trouvera les restes d'un bivouac. Les Cho-Cho ont fait bombance sur place car ils sont tombés sur le corps d'un des Bérets Verts blessé pendant l'attaque sur Lang Vei et qui a fini par succomber à ses blessures. D'ailleurs le corps qui a été dépecé gît encore non loin. En regardant dans les cendres du feu les PJs peuvent trouver des restes d'ossements humains qui ont visiblement été rongés (1/1d3 SAN). L'assassin mongol profitera de cette petite halte pour escamoter et tuer le soldat qui ferme la marche, car il a compris que la patrouille se dirige vers le temple dont il vient et n'a donc plus besoin de suivre les PJs. Toutefois il ne tient pas à ce qu'un autre groupe d'américains arrive à ce temple destiné à rester caché. Lorsque la nuit commence à tomber et que les animaux nocturnes de la jungle commencent à s'éveiller, une pluie battante s'abat sur la région. C'est à ce moment qu'un des Marines de la patrouille a la joie de sentir quelque chose lui tomber dessus d'un arbre. Une araignée ou autre vermine ? Non, une sorte de gelée graisseuse infâme et sentant la putréfaction est entrain de dégouliner d'une branche qui surplombe leur piste. L'eau entraîne ce qui reste d'un des Bérets Verts qui s'est fait digérer vivant par la première manifestation de la Femme Bouffie et dont la pulpe résultante a été jetée dans les arbres par discrétion. Lorsque les PJs découvrent cette gelée qui contient une alliance, un œil et des restes d'un treillis camouflé, ils ont bien évidemment le droit de faire un jet de SAN (1d4/1d8 SAN). Si par la suite les PJs cherchent à trouver d'autres pulpes humaines ils en trouveront encore 2 avant d'arriver au temple.

Plutôt que de fixer des événements lors des progressions à travers la jungle voici une liste de ce qui peut arriver à la patrouille quand le Gardien l'estime judicieux.

- Accrochage avec une patrouille de l'ANV.
- Le squad est pris sous le feu d'une mitrailleuse qui couvre l'entrée d'une cache souterraine du Viêt-cong.
- Piège à cons ! (plutôt le long d'une piste ou sur un point de passage obligé). Un des Marines a marché sur un fil relié à une grenade.
- Du bruit dans les fourrés !...ce sont des enfants d'un village voisin qui cherchent des fruits. (Abattre un enfant vaut bien -1d4 SAN).
- Passage d'un cours d'eau. Attention aux grenades cachées sous l'eau, les armes doivent rester sèches et n'oubliez pas d'ôter les sangsues après.
- Un village habité, du repos, de la nourriture, des rires...mais sont-ils du Viêt-cong ou pas ?
- Piège à cons ! (plutôt le long d'une piste ou sur un point de passage obligé). Un des Marines a mis le pied dans un trou avec 2 planches à clous enduits d'excréments qui sont venus se ficher dans sa cheville.
- La patrouille fait la découverte macabre des corps des membres d'un équipage d'un hélicoptère abattu qui a été capturé et écorché vif avant d'être suspendu à l'envers aux arbres (1/1d3

SAN).

- Découverte d'un village détruit par le napalm, les habitants n'ont pas eu le temps de fuir (1/1d2 SAN)

- Piège à cons ! (plutôt le long d'une piste ou sur un point de passage obligé). Une branche d'arbre munie de pointes se libère brusquement à hauteur du bas ventre d'un des Marines.

- Un paysan, une femme ou un gosse gît déchi-queté dans une rizière à coté d'éclats gros comme une main où on peut encore lire USAF (0/1 SAN).

Deux jours plus tôt.

L'état du capitaine Carrono empire il lui faut toute sa volonté pour maintenir l'avatar en respect, mais ce dernier a déjà pris le contrôle de la partie consciente du cerveau du capitaine. Il n'a donc aucun problème à ordonner à ses hommes de retourner avec lui au temple. Lors de leur première nuit de bivouac, la Femme Bouffie commence à éliminer les gêneurs et elle tue sa première victime qui est le soldat qui monte la garde en lui projetant ses suc digestifs dessus, ce qui permet à l'avatar d'absorber les liquides physiologiques et la graisse blanche du malheureux et d'ainsi commencer à grossir. Vous avez le droit d'aller vomir. Après digestion il ne reste plus qu'une pulpe innommable et vaguement gélatineuse.

Suite à la disparition de l'un d'eux en pleine nuit les commandos commencent à s'inquiéter de la tournure des événements mais ils sont déjà sous l'emprise de la créature et de l'éventail. Ils n'ont plus tout leur bon sens. Leur capitaine leur apparaît désormais comme leur dernière planche de salut. L'avatar en digère encore deux autres de cette manière la nuit suivante. Au petit matin les 5 hommes restant du commando se réveillent avec horreur en voyant leur capitaine hésiter entre sa forme normale et celle d'une créature monstrueuse ressemblant vaguement à une femme obèse. Mais cela n'a aucune importance pour Carrono qui regarde ses hommes puis qui regarde la grenade qu'il vient de dégoupiller et de jeter au milieu d'eux. Cela n'a aucune importance, il est arrivé au temple.

L'assassin

A partir du moment où il a tué le premier Marine l'assassin tache de tous les tuer, mais il évite toujours soigneusement la confrontation directe. Les PJs peuvent lui tendre une embuscade pour en finir une bonne fois pour toute, mais ça n'est pas aisé. Ils peuvent aussi mourir les uns après les autres et tenter leur chance lors de l'assaut sur le temple. Mais plus le temps passe et moins il y'a de Marines. Si ça se passe vraiment mal vous pouvez aussi décider que l'assassin les laisse tranquilles préférant les attendre au temple.

Les Cho-Cho arrivent 24h après que la Femme Bouffie soit elle-même arrivée au temple. A ce moment là elle contrôle parfaitement le corps de Carrono, mais elle n'a pas encore assez d'énergie magique pour que sa véritable forme puisse exister plus de quelques secondes. L'éventail noir qui ne quitte plus ses mains désormais lui permet de

reprendre sa forme de ravissante petite Chinoise ainsi que d'assurer la stabilité de l'enveloppe corporelle de Carrono en attendant qu'elle puisse s'en débarrasser. La Femme Bouffie compte réinstaller son culte dans la région avec l'aide des Cho-Cho, mais c'est sans compter la détermination d'une vaillante patrouille de Marines.

Le Temple du fond des âges

Dès le matin du troisième jour, la patrouille arrive sur les lieux où les derniers Bérets Verts ont été tués à la grenade. La moisissure mise à part tout est tel qu'au moment de leur mort. Les Cho-Cho ont pris les armes et les munitions récupérables ainsi que 2 survivants blessés qui seront sacrifiés à la Femme Bouffie. En marchant pendant encore un quart d'heure la patrouille débouche sur un surplomb rocheux qui domine une vallée tellement étroite que le soleil ne doit y pénétrer que quelques heures par jour. En dessous s'élève un vieux temple qui pourrait passer pour un temple khmer de prime abord, mais après inspection on se rend compte que son architecture semble étrangère à la terre et ses symboles bien qu'anodins ont quelque chose de profondément dérangeants pour l'esprit humain. A l'autre bout de la vallée à environ 2 km les PJs peuvent distinguer après un jet de TOC de la fumée qui indique la présence d'un village (celui des Tcho-Tcho).

Il y'a une demi-douzaine de Tcho-Tcho reconnaissables à leur allure dégénérée qui montent une garde nonchalante autour du temple. Sur un des côtés du temple il y'a une cage de bambou dans laquelle sont enfermés les 2 survivants du commando qui sont certes amochés mais ils ont tout de même été soignés sommairement pour pouvoir attendre le jour du sacrifice. A l'intérieur il y'en a une quinzaine d'autres dont un chaman qui est en grande discussion avec Carrono. La créature est entrain d'expliquer ce qu'elle veut et comment les choses vont se dérouler maintenant qu'elle a pris les commandes. Pendant tout le temps où elle est dans le temple l'avatar est sous sa forme de jeune chinoise innocente. Le temple est une bâtisse d'environ 50m de long complètement rongé par le temps et l'humidité. La plupart des décorations sont à peine discernables

A partir de là les options des joueurs sont nombreuses. L'idéal est de libérer d'abord discrètement les prisonniers car ils pourraient ainsi raconter tout ce qu'ils savent. Mais en tout état de cause ça devrait se terminer par un assaut en règle du temple afin de détruire la créature. Les Bérets Verts sont trop épuisés et blessés pour être d'un quelconque



secours. Si les PJs ne sont pas très chauds pour se lancer dans l'action, utilisez les prisonniers comme ressort dramatique, parlez leur de la nécessité d'égaliser les scores, que ce sont des Marines et que les Marines ne reculent jamais, etc.

Pendant l'assaut, dès que les premiers coups de feu éclatent Carrono ne perd pas de temps à tergiverser, il se saisit de la radio de son défunt groupe et demande une exfiltration d'urgence en utilisant des codes spéciaux réservés à la CIA puis il quitte le temple par les évacuations d'eau désormais inutilisées pour être sûr de ne pas se faire remarquer.

Une fois l'assaut terminé, les Marines survivants ont quelques minutes pour fouiller le temple où ils trouveront la fameuse caisse qu'il cherche depuis le début, mais il n'y a bien sûr plus rien dedans, ils trouveront également la radio encore allumée mais elle est de peu d'utilité puisque la fréquence a été basculée tout de suite après réception de l'appel du capitaine Carrono. Environ dix minutes après l'assaut, ils entendront d'une part l'arrivée d'un hélicoptère et d'autre part la clameur des renforts qui déboulent du village. Il est temps pour eux de partir, espérons que les blessés arrivent à suivre sinon ils risquent fort de terminer au menu du soir du village.

Quels que soient leurs efforts les PJs n'arriveront pas à rejoindre l'hélicoptère (sauf s'il est tard et que vous ayez envie d'aller vous coucher), au mieux ils assisteront impuissant à l'envolée de Carrono vers la liberté.

Selon votre humeur les PJs rentreront à pieds ou un hélicoptère finira par capter leurs appels et viendra les évacuer (meilleure solution pour les blessés). Quel que soit le cas de figure, l'hélicoptère rendra compte de la récupération de la patrouille et on lui intimera l'ordre de les déposer à Khe Sanh.

Retour à la maison

Dès leur retour à la base les survivants de la patrouille sont dirigés au bunker de briefing où le commandant Stuart et le colonel Lownds écoutent leur rapport. Stuart ne comprend pas vraiment ce qui a pu se passer, peut être que la relique extra-terrestre était contaminée ou autre. Mais en tout état de cause il écoute les PJs, ne donne pas d'explication, remercie les PJs pour leur collaboration et les renvoie dans leur unité après les avoir menacés de mille châtiments s'ils parlaient de ce qu'ils avaient pu voir à quel que ce soit.

Stuart quitte le camp quelques heures plus tard avec un MEDEVAC (Medical Evacuation) emmenant dans ses bagages les 2 Bérêts Verts s'ils ont survécu jusqu'ici. A présent les PJs peuvent aller se faire soigner, se laver vaguement et manger un truc chaud, car bien que les obus tombent toujours et que leur banquette au fond du bunker soit visitée par les rats, ils se sentiront sûrement bien au chaud comme à la maison. Les PJs auront environ 48 heures pour se reposer puis le colonel Lownds les convoque pour un entretien.

Et Delta Green s'en mêle

Le Colonel Lownds est un agent Delta Green et dès que Stuart quitte le camp il s'empresse de rendre compte en hauts lieux de toute l'affaire. Une enquête est lancée et Delta Green retrouve la trace de l'hélicoptère pris par Carrono et qui s'est posé à Dong Ha une ville proche de la DMZ située à environ 60 km de Khe Sanh (cf plan en annexe).

Lownds va droit au but en disant aux PJs que lui croit ce que ses Marines ont



raconté. Il leur dit également que grâce à ses relations il a pu retrouver la trace de Carrono à la base de Dong Ha. Il conclue son speech d'un air grave et un peu inquiet en leur accordant une permission de 72 heures à Dong Ha et en leur demandant d'en profiter pleinement pour faire ce qu'ils ont à faire. Si certains des Marines sont réticents il peut leur proposer d'arranger leur départ pour l'arrière dès que le siège sera levé. Evidemment il fera remarquer leur lâcheté et leur trahison aux PJs concernés vis à vis de tous leurs camarades du bataillon qui eux font leur devoir en comptant les uns sur les autres...

Les PJs n'ont plus qu'à emballer leurs petites affaires pour une folle permission à Dong Ha.

Vacances à Dong Ha

Les Américains arrivent à Dong Ha par les airs et se posent sur la piste de la base de Dong Ha située à environ 3 km de la ville du même nom. Cette base est tout ce qu'il y'a de plus classique. C'est un ensemble de baraquements préfabriqués, et de hangars disséminés autour des pistes. Il y'a à intervalle régulier des bunkers pour pouvoir se protéger des bombardements sporadiques qui proviennent de la DMZ. Il y'a un gros hôpital de campagne ainsi que divers dépôts logistiques. Plusieurs bâtiments préfabriqués sont destinés à l'accueil des troupes en transit à Dong Ha et à la convalescence des blessés qui n'ont pas été renvoyés aux Etats Unis.

Les PJs sont installés dans un baraquement où il y'a de la place pour 40 hommes et chacun dispose d'un lit en fer et d'une petite malle pour mettre ses affaires. Pour une raison curieuse ils sont les seuls occupants de ce baraquement tout au long de leur séjour. A peine installé un caporal de la base arrive en transportant avec peine une grosse caisse non marquée, leur fait un clin d'œil et repart en leur disant que la caisse est pour eux. Le caporal ne répond à aucune question et il n'a pas de bande patronymique sur son treillis (C'est tout simplement un contact de Delta Green qui tient à rester discret). La caisse contient des autorisations de circulation pendant le couvre feu destinées à être présentées à la police militaire (les fameux MP en guêtres blanches) qui patrouille dans Dong Ha à la recherche de G.Is en goguette non autorisée. Ils portent la signature de Lownds mais sont estampillés US Air Force. La caisse contient également des cartouches pour les M-16, 3 grenades, 2 cartouches de cigarettes américaines et quelques dizaines de dollars.

Les seules personnes susceptibles d'avoir des informations sur l'hélicoptère qu'a pris Carrono sont le gens de US Air Force qui régulent l'utilisation des pistes. Les PJs peuvent apprendre qu'à la date donnée un de leurs hélicoptères a effectivement répondu à une demande d'évacuation sous code rouge au Laos. Il s'agit de l'équipe Portmann - Harring (pilote/copilote).

En farfouillant un peu auprès des baraquements des équipages des hélicoptères Huey UH-1 (les hélicos emblématiques de la guerre du Viêt-nam) les PJs peuvent se rendre compte que personne ne les a vus depuis x jours (x = le nombre de jours depuis qu'ils sont allés ramasser Carrono). Leurs camarades les supposent en permission puisque leur hélicoptère est là. Si les PJs poussent l'enquête plus loin ils peuvent découvrir que le commandant de l'unité



de UH-1 les a reportés manquants et que la police militaire les recherche pour désertion. Les MPs savent que Portmann et Harring étaient sorti boire un verre à Dong Ha en compagnie d'un officier des Forces Spéciales non identifié au retour de leur dernière mission, mais sans plus.

La triste vérité

Le capitaine Carrono est bien monté à bord de l'hélicoptère de Portmann et Harring. Une fois loin de la zone de combat et en route pour Dong Ha, la base d'attache de l'équipage, la Femme Bouffie s'est empressée d'utiliser ses pouvoirs de suggestion pour affaiblir la volonté des deux pilotes. Ils ont accepté sans hésitation l'invitation du capitaine des Forces Spéciales qui leur a proposé de passer une soirée sympa à Dong Ha à ses frais pour les remercier d'être venus aussi vite. Les pilotes et le capitaine partent donc tous les trois pour la ville de Dong Ha et Portmann propose tout naturellement d'aller dans leur bar/bordel favori le Quan Viet, du même nom que la rivière qui coule à Dong Ha. La soirée est fort joyeuse, l'alcool et l'influence de Carrono aidant si bien que vers minuit les deux pilotes veulent se payer une fille, Carrono fait de même. Mais il n'y a ce jour là qu'une prostituée présente, Carrono passe le premier et digère la fille puis il appelle les pilotes l'un après l'autre. Ceux ci sont surpris de trouver une ravissante chinoise à la place de la fille quelconque qu'ils ont vue, mais aucun n'hésite. Ils sont également digérés, puis Carrono sort du bouge et disparaît dans Dong Ha.

Dong Ha

Dong Ha est une petite ville dont le centre est concentré autour des quais qui bordent la Quan Viet. La plupart des bâtisses sont des maisons vietnamiennes très simples aux murs de bambou recouverts parfois de plâtre blanc, les toits sont en feuilles et les fenêtres n'ont pas de vitres. Le centre par contre est constitué d'anciennes maisons coloniales françaises de mauvaise facture et on peut y voir aussi des bâtiments longs formant des sortes d'arcades marchandes. Dans la journée l'activité est assez intense malgré la guerre, les pêcheurs envahissent les quais, on peut acheter du riz, du poisson et même des souvenirs sous les arcades. Par contre la nuit, le couvre feu et les patrouilles de MPs en font une ville plutôt morte. Les rues ne sont pas goudronnées et l'odeur de poisson qui sèche au soleil y est assez forte par endroits. La présence des américains a aussi provoqué l'apparition de nombre de bar et de bordel. Le plus souvent le bordel se situe à l'étage d'un bar ou une dans une arrière boutique. En fait de chambres, il y'a des compartiments séparés par des couvertures ou des paravents en bambou dans lesquels attendent les filles qui sont souvent bien trop jeunes pour ce genre de chose. La police militaire essaye de réguler ces pratiques mais avec peu de succès il faut le dire.

La Femme Bouffie ne compte pas en rester là elle a décidé de retourner en Chine et peut être même à Shanghai, mais pour ce faire elle a besoin d'un navire pour quitter Dong Ha et d'argent

pour la suite de ses projets. Elle a trouvé sur les quais de Dong Ha une jonque suffisamment solide pour pouvoir rallier par la mer une grande ville portuaire du Viêt-nam comme par exemple Huê ou Da Nang. Quand les PJs arrivent Carrono a réussi à prendre le contrôle de la jonque en usant et abusant de sa forme de jeune chinoise. Elle a digéré tous les marins qui n'étaient pas strictement nécessaire à la manœuvre du navire, les autres elles les a transformés en esclaves. Carrono pèse à présent pas loin de 200 kg et lorsque qu'il arrête d'agiter l'éventail noir il ressemble plus à un amas de chair en mouvement constant qu'à autre chose. La Femme Bouffie ne peut toujours pas sortir sous sa vraie forme car le rituel final qui le permet requiert la participation de fidèles du culte de Nyarlathotep, fidèles qu'elle n'a pas. Tant que le rituel n'est pas achevé La Femme Bouffie doit se nourrir quotidiennement d'au moins un être humain. Avant de lever l'ancre elle tente de se constituer une certaine somme d'argent en dollars. Pour cela elle charge quelques hommes d'équipage de rabattre des soldats américains sur la jonque devenue un soi-disant bordel, les premiers clients ont eu le bonheur de découvrir les charmes de la Chinoise qui vit dans la jonque et se sont empressé d'aller le raconter à leurs camarades. Nul doute que les clients suivant n'auront pas la chance d'en ressortir vivant.

Sur la piste du mal

L'enquête est très ouverte et les PJs ont plusieurs moyens de découvrir ou se cache Carrono. Toutefois ils n'ont que 48 heures pour réussir après ce délai la jonque lèvera l'ancre et quittera Dong Ha (il est possible de prolonger l'aventure et de poursuivre la jonque).

Le Quan Viet est assez facile à trouver car il a bonne réputation auprès des GIs en effet c'est un des rares bars du coin à servir de la bière américaine.

Le patron et la mama San qui tiennent le Quan Viet sont un peu choqués car ils ont retrouvé les gelés immondes laissés par Carrono

et bien que ne comprenant pas de quoi il s'agit leur subconscient leur hurle que quelque chose d'horrible s'est produit. Si l'interrogatoire est mené avec subtilité ils racontent en mauvais anglais ce qu'ils ont vu lors de la soirée fatidique et notamment que Carrono (les tenanciers ignorent son nom évidemment) est le seul qui soit ressorti de l'arrière boutique, ils ont également remarqué que Carrono agissait sans cesse un éventail en matière noire ce qui les a étonnés, car il ne faisait pas particulièrement chaud. Ils ne parlent des gelés que si on le leur demande

clairement.

Sur les quais, certains pêcheurs sont étonnés du comportement des marins de la jonque qui semblent se cloîtrer à bord depuis que c'est devenu un bordel réservé aux américains. Il est toutefois difficile pour des PJs américains d'obtenir cette information à moins d'être vraiment très convaincant.

Depuis que la Femme Bouffie s'est installée dans la jonque l'effet de sa présence se fait ressentir sur le quartier portuaire, les enfants ont les traits tirés par un sommeil qui est devenu agité, de plus ils sont étrangement calmes et contrairement à d'habitude ils ne se précipitent pas sur les GIs pour leur demander du chocolat ou des cigarettes. Les femmes font des cauchemars dont elles ne se souviennent pas et les hommes commencent à rêver d'une femme aux formes obèses qui bien qu'obscènes les attire au plus haut point. Evidemment aucun n'en a parlé à ses congénères. Tout cela fait qu'il règne une ambiance un peu particulière qu'on pourrait qualifier de flasque.

Si les PJs décident de traîner dans les bordels régulièrement, il est fort possible qu'un marin vienne les aborder pour leur proposer de venir sur la jonque pour goûter aux délices de « Miss Shanghai ».

Dans ce cas il faut espérer qu'ils comprendront très vite de quoi il retourne.

En dernier ressort ils peuvent également poser des questions aux soldats de la base et avec de la chance, les PJs finiront par entendre parler de la jonque et de la Chinoise. Et s'ils sont lents dans leur enquête ils pourront également constater que le nombre de déserteurs a brusquement augmenté en 48 heures (à cause des victimes de Carrono) mais là il sera probablement trop tard.

« Il est une jonque chinoise mystérieuse et sournoise... »

La jonque est tout à fait classique et fait une vingtaine de mètres de long. Il reste 8 hommes d'équipage dont le capitaine. Ils vivent tous à présent sous la toile qui forme un abri sur le pont. La cale a été sommairement aménagée pour permettre à sa graisseuse majesté Nyarlathotep de s'installer. Il y règne une odeur assez fétide à cause des gelés qui gisent ça et là et qui finissent de se décomposer.

Les marins défendent leur navire jusqu'à la mort avec leurs AK-47 fournies par le Viêt-cong. Abatte la Femme Bouffie n'est pas facile mais c'est possible car elle n'a pas encore repris sa pleine puissance. Si le bateau coule elle ne se noie pas. Si les joueurs n'ont pas pris de dispositions particulières elle



nage jusqu'à la rive opposée les PJs doivent alors se préparer à une course poursuite à travers la jungle en direction de la DMZ, bon courage !

Une compagnie de GIs arrive en renfort dans le quartier portuaire environ 10 minutes après le déclenchement des combats sur les quais (s'ils se font à coups de M-16 et de grenades bien sûr) ils sont accompagnés par 2 hélicoptères de type Cobra qui transforment la jonque et ses environs en brasier. C'est une bonne option pour détruire l'avatar mais les PJs ont ils tenu les 10 minutes nécessaires ?

L'éventail sortira intact du combat et soit il tombera au fond de la rivière tel l'anneau moyen, soit les PJs le récupéreront et dans ce cas ils feraient bien d'éviter de le manipuler à mains nues.

On ramasse les morceaux

Les PJs rentrent à Khe Sanh, ceux qui le désirent sont démobilisés et renvoyés aux USA. Les autres font leur tour de service jusqu'au bout.

Lownds après avoir écouté leur rapport ne leur parlera plus jamais de ces événements ni personne d'autre d'ailleurs. Officiellement c'est juste une permission troublée par l'attaque d'un groupe du Viêt-cong.

Si les PJs ont gardé l'éventail un médecin vient spécialement de Da Nang en hélicoptère pour le récupérer « avec des pincettes ».

Vous pouvez accorder 1d10 points de SAN à vos glorieux Marines après tout ça.



La route 9 autour de Khe Sanh après le siège.

Les Protagonistes

Soldat Nord vietnamien de l'ANV

FOR 12	TAI 11	DEX 12
CON 11		
AK-47	43%	2d6+4
Car. SKS	49%	2d6
Poignard	37%	1d8
Grenade	28%	4d6/4m

Béret Vert- Troupe de choc

FOR 14	TAI 13	DEX 14
CON 15		
M-16 A1	70%	2d6
Poignard	68%	1d8
Poing	59%	1d3+1d4
Pied	61%	1d6+1d4

Nord vietnamien du Viêt-cong

FOR 12	TAI 10	DEX 12
CON 11		
AK-47	52%	2d6+4
Car. SKS	49%	2d6
Machette	37%	1d8
Piège à con	33%	

US Marine - Troupe d'élite

FOR 12	TAI 13	DEX 12
CON 13		
M-16 A1	50%	2d6
Poignard	34%	1d8
Grenade	35%	4d6/4m

Villageois vietnamien, Rebelle ou victime ?

FOR 11	TAI 10	DEX 9
CON 9		
Gourdin	3%	1d6
Machette	32%	1d8

Capitaine Carrono La Femme Bouffie

FOR 21	TAI 22	DEX 16
CON 20	PV 25	POU 50
M-16 A1	70%	2d6
Poing	85%	1d3+2d6
Jet de suc digestif :	70%	/

3d6

Grâce à l'éventail noir elle peut changer son apparence et utiliser ses pouvoirs de suggestion mentale.

Guerrier Tcho-Tcho, Gardien de l'immonde

FOR 12	TAI 9	DEX 13
CON 12		
(Au choix)		
AK-47	52%	2d6+4
M-16	55%	2d6
Grenade	35%	4d6/4m
Lance	67%	1d8+1
Arc	63%	1d6+2

