

Un simple détour soldats !

Ce scénario, joué à la Convention 2001 de Chambéry, a pour but avoué de restituer l'ambiance de films tels que *Platoon*, *Apocalypse Now* ou *Full Metal Jacket*, ou encore de séries comme *L'Enfer du Devoir*, le tout sur fond de Mythe bien entendu (les habitués de *Delta Green* reconnaîtront d'ailleurs aisément la scène de l'assaut final, empruntée à un épisode clé du livre de base)...

Dans cette aventure, sept GIs de la célèbre aéro-mobilité, immortalisée sur pellicule par Coppola, vont se retrouver à pied d'œuvre au Laos – jusqu'à perdre leur direction, leurs ordres puis la raison. Entre les balles du Viêt-Cong, les atrocités de villageois dégénérés, les trahisons calculées de la CIA et les pièges des Tchotchotchos, ils auront en effet fort à faire – à moins que tout cela ne soit qu'un rêve, une hallucination collective due aux drogues qui leur sont livrées par l'état-major ?

Prologue : bref historique

Après trois années d'opération *Rolling Thunder* (comprenez bombarder massivement tout ce qui bouge depuis le ciel pour éviter de risquer la vie des troupes au sol), les Etats-Unis semblent définitivement certains de leur victoire face au Viêt-Nam du Nord et à la guérilla, misant sur une supériorité technologique sans pareille...

Grossière erreur : l'ennemi a profité de ces trois années pour s'équiper auprès de l'allié chinois, avant de lancer courant 1968 une offensive généralisée dans le Sud Viêt-Nam, profitant de la trêve

un bout de glaise du nom de côtes 970. Les pertes s'accumulent jour après jour, au plus grand désarroi des soldats américains, d'autant plus que nombreux sont leurs camarades à être décimés par les tirs mal réglés de l'artillerie et de l'aviation – les Américains connaissent alors leur propre Chemin des Dames. C'est durant ces dix jours de vaine boucherie glorieuse qu'entrent en scène les PJs.

Petite note technique

Au cours de ce scénario, vous verrez apparaître le terme de « vacation radio », or certaines personnes m'ont demandé des explications. Une vacation désigne tout simplement une liaison radio entre une unité et son QG, à une heure fixée à l'avance. Vous me demanderez : pourquoi ne pas laisser la radio allumée en permanence ? Deux

bonnes raisons : les batteries de l'époque sont encore pesantes et s'épuisent vite, d'où la nécessité d'économiser l'énergie. Mais plus important encore, l'ennemi pourrait repérer la source des ondes radios, et donc déterminer rapidement la position de l'unité...

C'est là tout l'intérêt de la fonction du soldat affecté au poste radio : savoir quand brancher son poste, sur quelle fréquence, tout en gérant la charge des batteries – et se préparer à détruire le livret de codage en cas de capture.



traditionnelle du Têt. L'échec militaire sera cuisant pour les communistes, mais les Américains ont perdu de leur superbe, en voyant leurs bases réputées inviolables envahies par l'ennemi - la victoire promise n'est plus si sûre à présent...

L'un des épisodes les plus retentissants de cette offensive du Têt reste *Hamburger Hill* – la colline où les GIs se sont fait tailler en pièces. Du 10 au 20 mai 1969, le 3^e bataillon du 187^e régiment d'infanterie aéroportée luttera mètre après mètre, tout cela pour

14 Mai : décollage !

Nul n'ignore ce qui se déroule sur *Hamburger Hill* : les blessés qui défilent sur le tarmac de l'héliport n'omettent aucun détail, et la compagnie Echo – la seule du 187^e à ne pas se battre pour le moment – attend son heure avec appréhension : ce sera le casse-pipe assuré, quels que soient les ordres. Plus personne ne se fait d'illusions.

Nous sommes le 14 mai 1969, quatre jours déjà que l'infanterie américaine s'enlise sur les pentes de la côte 970. Tandis que les hélicoptères, de bons vieux Huey type B pleins à craquer de munitions et de médicaments, forment un long ballet assourdissant au-dessus de la base, les responsables de sections sont tous invités à se présenter au rapport, au bunker de commandement - les ordres sont arrivés, enfin.

Les officiers ont la surprise de voir leur colonel s'effacer devant un civil – la CIA et ses sbires, encore et toujours... L'homme, soigneusement dissimulé derrière ses lunettes noires, va droit au but : l'état-major veut faire cesser ce désastre le plus rapidement possible, par tous les moyens possibles. Ainsi, officiellement, la compagnie de réserve Echo sera parachutée à l'arrière des lignes ennemies, en vue d'accumuler le plus de renseignements possibles – aucun accrochage avec le Viêt-Cong n'est prévu. Mais officieusement...

La mission réelle : se rendre bien plus en arrière, en plein Laos (ce qui est donc une violation patente des lois internationales, ce pays étant neutre), afin de couper la Piste Ho Chi Minh là où elle est la plus fragile – il s'agit tout simplement de faire sauter les ponts d'un des affluents du Mékong, afin de couper le ravitaillement ennemi en hommes et en munitions. Bien évidemment, motus et bouche cousue, si la presse – ou pire, le Congrès et la communauté internationale – venaient à apprendre cela...

Tous les hommes doivent donc se présenter sur l'héliport avec leur barda complet, à 18 heures précises.

Le briefing semble se terminer, mais l'agent de la CIA ajoute une dernière chose... Chaque soldat sera muni d'un tube de médicaments – comprenez de médicaments *spéciaux*. Les cinq capsules comprises dans chaque tube consistent en un mélange expérimental, destiné à galvaniser le moral des troupes ainsi qu'à réduire la

arrière du Laos et de la région des hauts plateaux. Quelques officiers intègres refusent cet état de fait, de même certains ambitieux voient là une occasion rêvée pour renverser la CIA et prendre la place laissée vacante... Toujours est-il que la mission de Tien, profitant de l'excursion de son unité au Laos, est de déterminer l'emplacement

Note aux MJs : Ce médicament qui semble fort utile (marcher dans la jungle avec 20 kg d'équipement est loin d'être une partie de plaisir !) a un double tranchant :

- Avantages : une capsule annule quasi instantanément toute la fatigue accumulée ainsi que la douleur causée par les blessures, donnant une délicieuse sensation de bien-être.
- Quant aux inconvénients : ce mélange provoque par moments (à vous de choisir lesquels) des troubles de la vision, voire des hallucinations, de même il entraîne une désinhibition partielle – appuyer sur une gâchette devient bien plus facile, quelles que soient les circonstances.
- Il conviendra donc de faire absorber régulièrement (généralement après une longue marche ou pendant un accrochage) ces capsules, afin que les événements qui suivront apparaissent *presque* normaux, fruits de l'imagination de soldats exténués...

fatigue sur le terrain d'opération. Pour ce qui est des objectifs de la mission, tout est clair : parvenir sur les rives du fleuve, faire sauter le pont sans perdre de temps, et atteindre le point de rendez-vous fixé avec les hélicoptères, point final.

Mais il y a également un objectif « secondaire »... Le caporal Tien, en effet, n'est pas un GI anodin, mais un membre du renseignement militaire (l'adjudant Farmer est le seul membre de la section à savoir tout cela, et Tien peut compter sur lui pour l'assister) disposant d'une couverture arrangée par ses supérieurs. Des informations complémentaires se trouvent sur leurs deux fiches de personnages.

La CIA (comme autrefois la France, par le biais du SDECE) a longtemps omis de signaler qu'elle avait largement financé ses opérations secrètes grâce à l'argent de l'opium, notamment à partir des bases

des champs de pavot, de trouver qui est impliqué, et d'établir un rapport à l'état-major, photos à l'appui.

15 Mai : sortir d'ici, à tout prix !

La nuit tombe, et le Viêt-Nam a laissé place au Laos, bien que du ciel ce soit toujours la même jungle qui s'étend encore et encore. Aux premières heures du 15, les hélicoptères se posent rapidement dans une clairière, profitant du plafond bas nuageux, et les sections s'éparpillent, chacune se dirigeant vers son objectif assigné.



Le Pont

La route n'est pas particulièrement longue, mais traverser la jungle (sans compter le risque de tomber sur une patrouille ennemie, qui force à avancer discrètement, ainsi que les pauses régulières) nécessite du temps, beaucoup de temps. Le pont n'apparaît finalement qu'à 3h30 du matin : pas une seule lumière, les Viêts craignant un bombardement aérien. Arrangez-vous pour que l'opération se déroule sans trop de dangers : les troupes ennemies sont limitées, la priorité étant donnée à l'attaque d'Hamburger Hill, et les quelques sentinelles sont loin d'être particulièrement éveillées. En une heure de temps, les patrouilles ennemies sont neutralisées, les charges posées, et le pont n'est plus qu'un amas incandescent – mission accomplie.

6h00 : Après avoir évacué la zone, il sera bientôt l'heure de la vacation radio - mauvaises nouvelles, aucun hélico n'est disponible dans les parages, il faut que la section s'enfonce davantage vers le sud du Laos pour se mettre en sécurité. Prochaine vacation à 12h00.

La marche reprend donc, sans enthousiasme, vu qu'une nuit dans ce foutu patelin semble s'annoncer. Après un bref repos de quelques heures et un « petit déjeuner » à base de rations C, de nouvelle direction sud, mais la route est rapidement barrée par une unité Viêt : l'ennemi doit absolument être neutralisé, sans quoi la position de la section sera découverte ! L'attaque est brève et meurtrière, et après quelques rafales les quelques Viêts survivants préfèrent s'enfuir : les rattraper est impératif ! Une fois ce jeu du chat et de la souris terminé, la section doit immédiatement quitter la zone, soudainement inhospitalière...

Le Carrefour sanglant

Midi : nouvelle vacation radio – un point d'extraction est enfin fixé : une clairière à quatre kilomètres de là. Après une rapide pause repas, la section se voit obligée de suivre une piste boueuse pour parvenir à la clairière, la jungle étant trop



dense. C'est à ce moment qu'ils vont parvenir au carrefour...

Là où la piste croise un autre chemin, la jonction est balisée par des pieux plantés au sol – mais sur chacun d'entre eux est planté un corps : paysans laotiens, Viêts, mais également GIs, parfois dépecés et mutilés, et semble-t-il scariés (SAN : 1d2/1d8). Enterrer les corps est impossible, faute de temps, les PJs ne peuvent que récupérer les plaques des morts américains - des Bérêts Verts d'après leurs insignes de division - avant de repartir.

Sauvés ?

16h00 : voilà une heure que la section a atteint la clairière, l'hélicoptère ne devrait plus tarder. Enfin, le vrombissement familier se fait entendre, tandis qu'un point noir grossit au-dessus de la ligne d'arbres ! Il ne reste plus qu'à marquer la position avec un fumigène, afin de guider le pilote. L'hélico entame maintenant sa descente – plus que quelques mètres... Lorsque surgit un éclair de l'autre côté de la clairière : la roquette touche de plein fouet, réduisant le Huey en une masse de tôle enflammée (gare aux shrapnels !). Au sol, les coups claquent dans tous les sens : il faut évacuer, sans perdre de temps !

Bientôt, les détonations cessent, et il ne reste plus qu'à choisir où aller... Retourner vers la frontière ? Maintenant que les Viêts sont sur le pied de guerre, ils doivent surveiller celle-ci avec précaution. Il ne reste plus qu'à s'enfoncer encore un peu plus à l'intérieur du Laos (ce qui en définitive arrange considérablement Tien et Farmer dans leur tâche), et attendre de nouvelles instructions radios.

Les Bérêts Verts

Une fois encore, les heures et les kilomètres s'écoulent. Lentement, le soleil se couche au-dessus de la jungle. 22h00, au milieu des ténèbres apparaît une lueur : un feu ! Militairement parlant, c'est purement suicidaire : rien de tel pour alerter l'ennemi – mais au point où en est la section... Si les GIs s'avancent vers le feu, ils apercevront trois hommes en treillis camouflés, immobiles et silencieux, accroupis autour du foyer : les insignes sont formels, des Bérêts Verts, de la même unité que ceux qui gisaient au carrefour. S'ils refusent de s'approcher, l'un des PJs fait craquer une branche : les Bérêts Verts se rendent compte de leur présence et les invitent sombrement à les rejoindre. Leurs tenues sont déchirées et maculées d'un sang déjà brunâtre, tandis qu'une lueur étrange semble briller dans leurs yeux : ces hommes-là en ont trop vu, s'ils n'ont pas déjà craqué... L'ambiance est lourde, assez irréaliste – imaginez, un feu de camp digne de boy-scouts en pleine jungle parsemée d'ennemis !

Les Bérêts Verts ne se montrent guère loquaces – ils parlent seulement d'une « mission en cours », sans donner de détails, et de « camarades tombés ». Si jamais les PJs ont alors l'idée de leur montrer les plaques d'immatriculation des morts ou de leur parler du carrefour, les Bérêts Verts semblent soudain s'animer : ils viennent de perdre définitivement les pédales (vous comprendrez pourquoi en lisant la suite du scénario : les PJs rencontreront les mêmes ennemis), et se préparent à massacrer les PJs en guise d'exutoire. Donnez dans le carnage : les Bérêts Verts n'ont plus rien à perdre et sont des combattants hors pairs, tandis que les PJs doivent sauver leurs peaux coûte que coûte, même si l'ennemi porte le même uniforme qu'eux...

Dès que le combat se termine, faites faire un jet de SAN à chacun (1/1d4) : ceux qui échoueront se rendront compte que leurs tenues sont maintenant semblables à celles des Bérêts Verts, trouées, déchirées et recouvertes de sang ! De même arrangez-vous pour que

la radio soit détruite pendant l'attaque, ce détail aura une importance pour la bonne marche du scénario : maintenant que la section est privée de communications, Tien et Farmer peuvent à présent délibérément choisir de se diriger avec leurs camarades vers la position supposée des champs de pavot.

rizière : un village est logiquement tout proche. Midi approche, et l'idée d'avoir un vrai repas (chaud de surcroît) bouillonne dans chaque esprit – les consignes de sécurité sont rapidement oubliées (sept GIs pour encercler tout un village...), après tout « ventre affamé n'a pas d'oreille ».

leur équipement remis par la suite aux Tcho-Tchos. Ces derniers sont en quelque sorte les « maîtres » de ces villageois, qui en échange de leur protection fournissent du riz en larges quantités aux Tcho-Tchos, pour lesquels l'agriculture n'est pas une spécialité. Malheureusement pour les villageois, les habitudes détestables de leurs maîtres ont quelque peu déteint sur eux, notamment le cannibalisme, devenu un véritable rituel : en effet, seuls les étrangers sont dévorés. Une section des Bêrets Verts a connu ce triste sort : certains ont fini dans les écuelles des villageois, d'autres au sommet d'un pieu en guise d'hommage aux dieux et afin d'effrayer les adversaires, tandis que de rares membres ont pu s'enfuir – vous connaissez la suite et fin...



16 Mai : amis ou ennemis ?

Le Village cannibale

La marche de nuit et la fatigue permettront pour un temps d'empêcher les hommes de penser, notamment à tout ce qui vient de se dérouler quelques heures auparavant, jusqu'à ce qu'ils atteignent le point de rupture et trouvent un recoin où enfin dormir à peu près à l'abri. Après un sommeil heureusement sans rêves et un bref décompte des munitions et des rations, la troupe reprend son chemin.

Une longue averse ne fait qu'empirer les choses : les pieds s'enfoncent dans la boue tandis que la chaleur devient toujours plus étouffante. Finalement, l'orée de la jungle apparaît, suivie après une centaine de mètres d'une large

Les paysans n'ont pas l'air affolé par la présence des Américains – apparemment, ce n'est pas la première fois qu'ils en croisent. Sourires, signes amicaux, paroles de bienvenue se succèdent ; de même pas une arme en vue, à part les outils agricoles habituels : tout invite au relâchement – enfin ! Ce village a tout du stéréotype : les gamins s'amusent à chahuter les cochons noirs, le vieillard paisible et sa longue pipe à eau, les femmes de tous âges à pied d'œuvre dans les rizières, les hommes qui dirigent les buffles dans les champs, etc. La chance semble cette fois du côté des PJs : pas une seule trace des Viêts ne pourra être trouvée.

Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que les quelques soldats, peu importe leur camp, qui se sont aventurés jusqu'ici ont été soigneusement « accueillis », c'est-à-dire éliminés puis dévorés par les villageois dégénérés, leurs armes et

Après une courte visite autour du village, voire des huttes s'ils y tiennent, afin de s'assurer que le village ne recèle pas d'éléments Viêts, les GIs sont priés de se joindre au repas commun, sur ce qui tient lieu de « place centrale » - au menu, riz, légumes frits, et boulettes de viande (du porc semble t-il, en réalité, les restes des Bêrets Verts). Le repas se déroule à merveille, dans une ambiance bon enfant, jusqu'à ce que l'un des PJs morde dans un morceau quelque peu coriace : il recrache alors une bague de mariage typiquement occidentale... Ecœurés de pris de vomissements (perte de SAN : 1d4/1d10), les GIs devraient ensuite céder à une colère sans pareille, mélange de fatigue, de lassitude, d'horreur, le tout influencé par les drogues...

Même si les villageois savent se défendre, ils n'ont que peu de chance face à une section bien armée et enragée – d'autant plus si celle-ci tire aveuglément « dans le tas », sur les hommes aussi bien que sur les femmes et enfants. La fusillade ne dure pas plus de dix minutes : les PJs reprennent alors pied petit à petit, et prennent conscience de ce qu'ils ont fait... Un nouveau jet de SAN est fort possible, mais jouez davantage sur le psychologique, notamment sur le dégoût et la perte d'espoir des personnages – lorsque j'ai fait jouer ce scénario, seul l'un des PJs

avait vu l'alliance et a aussitôt sorti son arme : les autres ont tiré par réflexe de groupe, avant de finalement se demander « pourquoi ? », tous abattus, d'autant plus qu'ils n'ont jamais vu l'alliance, qui avait disparu dans la boue - qui avait raison alors ?



A présent ils connaissent le refrain : poursuivre la route, sans se retourner, et surtout sans penser à ce qui vient de se dérouler.

Le Ranch

Après une nouvelle traversée de la jungle, sans direction précise (à moins que Tien et Farmer ne prennent les rênes, mais peu importe en réalité), la section va déboucher dans une vaste clairière, au pied des collines : sous leurs yeux, une centaine d'hommes sont en train de travailler dans les champs, mais si les cannibales cultivaient du riz, ici on fait pousser du pavot, à perte de vue.

Les voilà arrivés au Ranch, l'une des nombreuses plantations appartenant aux services spéciaux américains, mais celle-ci en outre à un petit secret bien à elle... Si près des Tcho-Tchos, il est étonnant que les agents de la CIA gérant l'installation ne se soient pas fait massacrer – mais grâce à un zeste de diplomatie, les deux parties ont fini par conclure un pacte sinistre : les Américains versent un « impôt » en armes, ou mieux en victimes (destinées aux sacrifices rituels), et de leurs côtés les Tcho-Tchos promettent de faire la chasse aux soldats vietnamiens et aux curieux. Les GIs arrivent à point nommé pour la CIA : étant au courant pour le commerce d'opium, ils doivent être éliminés, or le versement du prochain impôt approche – d'une pierre deux coups... Le patron de la plantation

se nomme Luke Maynard (totalement dépourvu de scrupules et agissant aussi bien pour son propre intérêt que celui de l'Agence) accompagné de la jeune Zia, une ravissante Tcho-Tcho et également sa maîtresse, représentant les intérêts de sa tribu (sans la moindre once de compassion, de par ses origines détestables).

Les soldats Tien et Farmer touchent au but : devant leurs yeux, la preuve rêvée de ce qu'ils cherchaient jusqu'alors. Sans nul doute, ils prendront alors des clichés, mais reste la suite... Selon que le reste de la section est au courant ou non de cette mission parallèle, les PJs souhaiteront peut-être se diriger d'eux-mêmes vers le Ranch. Si jamais ils décident d'éviter l'endroit, une patrouille lourdement armée de Laotiens (équipés d'armes et de tenues américaines) leur mettront tôt ou tard la main dessus... Si Tien et Farmer sont intelligents, ils penseront bien évidemment à dissimuler ou à jeter leurs pellicules.

Etroitement escortés, même s'ils sont consentants, les GIs sont emmenés directement vers la bâtisse principale, un bâtiment en bois à un étage où sont situés les bureaux et les quartiers personnels des cadres – dont Maynard et Zia. A quelques mètres, ils pourront observer un vaste hangar où s'empilent des centaines de sacs (sur lesquels « Riz » est imprimé) contenant le pavot, prêts à l'expédition – des millions de dollars en somme... Maynard se tient sur le pas de la porte, tenue décontractée et sourire chaleureux, et après une franche accolade à chacun, il insiste sur le fait que « tout soldat de la grande nation américaine est ici chez lui ». Des questions sur le pavot ? Maynard ne va pas par quatre chemins : la guerre s'éternise et coûte cher, et fatalement aucun moyen de financement ne peut-être écarté – surtout s'il permet d'épargner le contribuable américain ! De toute façon, fait-il remarquer, il ne fait qu'obéir aux ordres de l'Etat... Au même moment, une délicieuse odeur se met à titiller les narines des PJs : du bœuf, du vrai bœuf – soirée hamburgers et grillades en perspective.

Le plan de Zia

Une fois attablés (et également débarrassés de leurs armes : nous sommes entre amis, non ?), les PJs vont faire la connaissance de Zia. Elle et Maynard ont soigneusement concocté un jeu cruel du chat et de la souris : puisque ces sept soldats doivent mourir entre les mains des Tcho-Tchos, autant s'amuser avec eux avant de les faire disparaître... Zia a ainsi conclu un pari avec Maynard : elle s'est jurée de corrompre l'un des GIs, allant jusqu'à le retourner contre ses amis. Fine observatrice, elle a remarqué que le cœur du soldat Estrada était particulièrement vulnérable : sa cible est toute désignée. Se faisant passer pour une servante battue par Maynard, elle va lentement s'insinuer dans l'esprit d'Estrada, et commencer peu à peu à tisser sa toile...

Durant tout le repas, Maynard se montrera ainsi particulièrement odieux avec Zia, la traitant de « putain ingrate », encore attachée aux singes du Viêt-Cong alors qu'il a eu la bonté de la tirer de leurs griffes. Après une gifle brutale, Zia s'effondrera – sur les genoux d'Estrada naturellement. Celui-ci prendra probablement sa défense : Maynard lui demandera de faire disparaître Zia hors de sa vue. Il est impératif que Zia et Estrada se retrouvent seuls, à ce moment ou plus tard dans la soirée : explorée, la jeune femme se jette dans les bras d'Estrada, et l'implore de l'aider à fuir de cet enfer : tôt ou tard, dit-elle, Maynard finira par l'abattre sans hésiter – pour preuve, elle exhibe diverses cicatrices de blessures au couteau qui lézardent le bas de son dos (en réalité des scarifications traditionnelles Tcho-Tchos).

Estrada se voit offrir deux choix : fuir avec la femme qui semble issue de ses rêves (et donc désertir) loin d'ici, loin de cette guerre, ou rester fidèle envers ses compagnons d'armes – qui apparaissent finalement plus comme des barbares que comme des soldats, d'après les atrocités commises... Pour la suite du scénario, Estrada n'est pas forcé de quitter son unité, mais ce serait perdre l'un des moments clés de la conclusion. Si

jamais il accepte, Zia le prend par la main, le guide discrètement à travers les plantations puis dans la jungle à la recherche d'une « tribu amie ». Son sort exact sera décrit plus précisément dans l'une des sections suivantes.

Prisonniers

Maintenant que Zia a choisi son pion, Maynard va pouvoir s'occuper librement des autres soldats. Si ces derniers ont décidé de partir à la recherche d'Estrada, Maynard les accusera d'être des traîtres communistes à la solde des Viêts, cherchant à fuir pour vendre l'emplacement de la plantation. Si en revanche ils sont restés dans leurs chambres, des gardes armés viendront les réveiller sans ménagement avant de les rassembler dans la salle à manger : Maynard, tout en sirotant tranquillement une tasse de café fumant, tient entre ses doigts la pellicule photo de Tien, la déroulant lentement avant de la brûler...

Maynard annonce aux PJs qu'ils seront remis entre les mains des « autorités laotiennes », afin d'être jugés pour leur trahison. Une heure s'écoule, quand l'escouade de « Laotiens » parvient au Ranch : dix guerriers Tcho-Tchos, brandissant plus ou moins maladroitement des M-16. Maynard échange avec eux quelques mots (dans une langue qui n'est ni du laotien ni du vietnamien), avant que les PJs ne soient poussés sans ménagement vers l'extérieur. Avant de prendre la route vers la jungle, les Tcho-Tchos prennent soin d'ôter leurs chaussures aux GIs – marcher pieds nus rend une évasion bien plus délicate. Aux premières heures du 17 mai, la colonne s'enfonce entre les arbres.

17 Mai : Pantins

Marcher en compagnie de Tcho-Tchos n'a rien d'une partie de plaisir : pas d'eau, pas de pause alors que les pieds sont vite meurtris. Si jamais un GI s'écroule, aussitôt les gardes-chiourme le « motivent » à coups de crosse ou de botte. La journée s'annonce très longue...

Ironie du sort, ce sont les ennemis jurés des Américains qui vont involontairement leur sauver la vie. Tandis que les Tcho-Tchos et leurs prisonniers poursuivent leur route, des détonations vont soudainement crépiter dans tous les sens : une embuscade des Viêt-Congs ! Les Tcho-Tchos ne prennent plus garde aux PJs, occupés qu'ils sont à riposter : c'est l'occasion ou jamais de s'évader. Malgré la faim qui les tenaille et la fatigue accumulée, les GIs vont parvenir à s'extraire de la zone de combat – provisoirement, car si des Tcho-Tchos survivent, ils ne sont alors qu'en sursis.

Le Vieillard

Après deux longues heures de course, les PJs vont déboucher dans une nouvelle petite rizière. Au milieu, un vieillard (en tenue colorée de mandarin, et non de paysan), appuyé contre une petite hutte, qui laisse penser à une cabane à outils. Fixant les Américains, il annonce laconiquement : « Ils sont à vos trousses, messieurs. Entrez dans la cabane je vous prie, ils ne vous trouveront pas ». Comme pour confirmer ses dires, de nouvelles rafales éclatent depuis la jungle, dangereusement proches !

S'ils rentrent dans la hutte – où se mettre à couvert autrement ? – les GIs ne vont en croire leurs yeux. Au lieu de se retrouver à l'intérieur de la petite cabane, ils font face à une sorte d'infini noir, moucheté de lueurs blanchâtres, comme s'ils nageaient en plein vide spatial... Tout bouge, clignote, vibre, et même *vit*, mais n'était-ce pas la silhouette d'un chien là-bas ? Enfin, une explosion de lumière : la sortie de la cabane qui se profile dans le vide. Une fois à l'extérieur, les PJs se retrouvent avec tout leur équipement : armes, chaussures, casque, sac à dos, il ne manque guère que la radio ! Perte de SAN (1d2/1d8). Le vieillard a disparu, seul reste son couvre-chef, tombé dans la rizière, tandis que le soleil se couche lentement à l'horizon – alors qu'il faisait plein jour lorsque les PJs entrèrent dans la cabane.

Qui était le vieillard ? Vous aurez peut-être reconnu l'ineffable Nyar-

lathotep. En effet, ce dernier a un petit litige avec les Tcho-Tchos... Ces créatures insignifiantes, à force de multiplier les sacrifices humains, finiront un jour ou l'autre par réveiller stupidement le Grand Ancien Chaugnar Faugn. Ce n'est pas tant cela qui dérange Nyarlathotep, mais davantage les conséquences vis-à-vis de l'humanité. En effet, l'émergence au grand jour d'un Grand Ancien risquerait de provoquer une coalition des humains face à ce péril. Or, le Dieu Extérieur verrait tous ses plans s'effondrer, lui qui a toujours misé sur une lente et subtile corruption des hommes – c'est là son doux plaisir depuis des millénaires, hors de question qu'on le lui gâche.

Pour contrer ainsi les plans des Tcho-Tchos, Nyarlathotep va employer les premiers pions venus : les PJs vont se diriger tout naturellement vers le temple des Tcho-Tchos, et serviront de « balise » au sol à l'opération aéroportée qui se prépare du côté américain. En effet, Delta Green a également décidé de son côté d'exterminer les indigènes Tcho-Tchos pour des raisons évidentes, seulement localiser ces derniers se révèle difficile... Sous le coup d'une étrange intuition (vous devinerez bien entendu qui se cache derrière), le colonel dirigeant l'opération sait que ses hommes disposeront d'un guidage depuis le sol – 300 parachutistes s'envolent ainsi, direction le Laos, prêts à sauter au moindre signal terrestre.

La zone défoliée

Ainsi le vieillard a disparu. S'ils retournent dans la cabane, les PJs ne trouveront rien de bizarre cette fois-ci. La seule chose qui pourrait les étonner, c'est une large bande grisâtre qui s'enfonce dans la jungle : toute une parcelle de la jungle a été défoliée à l'agent orange, traçant comme un chemin de quelques mètres de large taillé sur mesure pour les soldats...

S'ils s'approchent de la bande, ils sentiront non seulement l'odeur propre aux défoliants (mélange de cendre, de matière en décomposition et de produits chimiques), mais également une émanation qui pourrait être propre à la mort elle-

même. D'ailleurs, plus rien ne vit dans cette bande : toute la végétation est brûlée, tandis que ça et là gisent les cadavres d'animaux morts empoisonnés (SAN : 1/1d3). Et la bande s'enfonce, s'enfonce encore, sur des kilomètres...

Après trois heures de marche, sans qu'un seul bruit ne vienne troubler les GIs, la bande s'arrête brusquement : face aux PJs, de nouveau le mur d'arbres, la jungle. C'est alors qu'un trou s'ouvre dans le sol.

Le nain

De ce trou noir et boueux sort un nain en treillis américain, aux insignes du Génie. Petite précision au passage : la présence d'un nain en ces lieux n'a rien d'étrange. En effet, les guérilleros du Viêt-Cong ont pratiqué tout au long du conflit « la guerre des tunnels », creusant dans tout le Sud Vietnam des kilomètres de galeries où cacher leurs troupes et leur matériel. Problème : ces tunnels étaient conçus pour des Vietnamiens – or, un Occidental lambda a une carrure plus lourde et épaisse, ce qui l'empêche de se mouvoir normalement (et surtout rapidement) dans les tunnels. L'état-major a rapidement trouvé la parade : engager des nains dans les rangs de l'armée, afin de les envoyer en éclaireurs...

Le nain, face aux PJs, s'époussette comme il peut et s'essuie le front. Sur son visage mal rasé et couvert de salissure, un sourire dément, ainsi qu'un regard fiévreux et fuyant. « C'est pour la visite ? Alors bougez-vous, j'ai encore des tas de trucs à creuser moi ! » - aussitôt, il replonge dans son trou et s'enfonce à quatre pattes dans la galerie. Non seulement celle-ci est plongée dans l'obscurité, mais il règne également une puanteur de mort : odeur de poudre, de carbone, de chair en décomposition. Les PJs, peu habitués à ramper dans les tunnels, auront du mal à ne pas se laisser distancer, se guidant uniquement d'après la voix du nain « Grouillez vouuuuuus ! Bordel, le vique n'aime pas qu'on le fasse attendre, bande de croulants ! ». Avec un bruit écoeurant, le PJ de tête enfoncera l'une de ses mains dans une masse molle et

répugnante : un cadavre Viêt (SAN 1d2/1d6) mort depuis une éternité semble t-il, et il y en a des dizaines d'autres...

Impossible de calculer le temps ici-bas : il semble se passer des jours comme des heures. Soudain, le PJ en tête de file bute sur le nain – devant eux, une odeur facilement identifiable : de l'essence. « Pas question d'allumer une clope, hein ? Sinon, boum ! C'serait trop con quand même, pas vrai mec ? PAS VRAI ! ? C'est là qu'ils bridés planquaient leur jus pour leurs putains d'camions ruskofs – fini maintenant, héhé ! Bon, par ici la sortie : une fois dehors, direction plein nord, sur deux bornes, et vous y serez. Bien l'bonjour, faut qu'y aille ! ». Il soulève une trappe : un trou de lumière apparaît, il ne reste plus qu'à sortir. Alors qu'ils s'éloignent de la trouée, les PJs entendent une explosion sourde : une fumée noire s'échappe du tunnel, accompagnée de l'odeur de l'essence en combustion, tandis que le rire du nain retentit, dément, avant de s'affaiblir lentement... Impossible de faire marche arrière maintenant.

18 Mai : Le bout du tunnel

Le temple Tcho-Tcho

Le temple des Tcho-Tchos n'est guère qu'à deux kilomètres : la marche sera relativement aisée, bien que la jungle soit incroyablement, voire anormalement calme : même les cris familiers des animaux semblent atténués, c'est à croire que les PJs voyagent sous une chape de plomb... Le temple apparaît brusquement entre les arbres, qui au fil des siècles ont lentement réoccupé la clairière où celui-ci a été bâti – les Tcho-Tchos ont laissé faire, question de discrétion bien entendu. Les gardes sont rares et largement éparpillés : la quasi-totalité des Tcho-Tchos se sont réunis au centre de l'édifice, en prise avec les vapeurs de la drogue Liao – le « spectacle » va bientôt commencer, dans quelques minutes Chagnar Faugn sera contenté par un nouveau sacrifice. Il ne manque guère que les derniers acteurs de cette pièce : les

PJs. Pour ce qui est de la description du temple, imaginez ces superbes architectures khmères, mais avec un style plus sobre (faute de savoir-faire), voire corrompu si l'on en juge l'aspect menaçant des étranges statues placées ça et là...

Une fois qu'un ou deux gardes auront été neutralisés – sans bruit – les GIs auront accès à l'une des nombreuses petites entrées percées tout autour du temple. Une fois qu'ils auront pénétré l'enceinte, leurs narines seront envahies par une odeur à la fois sirupeuse et épicée : la senteur des lotus de Liao brûlés dans de gigantesques encensoirs qui s'est peu à peu répandue dans les couloirs. Au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront du cœur du temple, sans être surpris par qui que ce soit, les PJs entendront également une mélodie d'abord étouffée, puis peu à peu assourdissante, finalement extatique : le rituel bat son plein !

Un énième tournant, et enfin ils déboucheront discrètement au sommet de la salle centrale, creusée en profondeur : là, des centaines de Tcho-Tchos, dépenaillés, couverts de sang pour certains, hurlant de joie ou de douleur (il est difficile de faire la distinction) autour de cadavres d'animaux morts et dépecés (pour un très bon aperçu de cette scène, visionnez donc la fin d'*Apocalypse Now*, au moment où Martin Sheen s'apprête à tuer Marlon Brando). Mais au milieu de cette cohue, des personnes ne semblent pas partager cette liesse : ce sont les derniers prisonniers livrés par Maynard – sous les yeux des PJs, les lourds coutelas se lèvent, et plongent encore et encore dans leurs chairs, jusqu'à ce que les corps ne soient plus qu'un magma sanglant (SAN 1d3/1d10).

Malgré toute leur expérience de ces derniers jours en matière d'horreur, les GIs (du moins l'un d'eux) ne pourront s'empêcher de pousser un cri étouffé – qui sera peut-être vite couvert par un ricanement, presque un hurlement, celui d'Estrada entouré (ou plutôt escorté) d'une demi-douzaine de Tcho-Tchos armés...

Le choix du soldat Estrada

Après s'être enfoncés dans la jungle, main dans la main, Zia et Estrada tomberont nez à nez avec une petite unité vietnamienne – le combat doit être le plus bref possible : les Viêts sont mis en déroute, mais Estrada devra être légèrement blessé. Zia fait montre d'être impressionnée : Estrada a risqué sa vie pour elle... La route se poursuit pendant de longues heures, quand enfin tous deux arriveront enfin sur les terres de la « tribu amie » vantée par Zia : Estrada scelle son destin en pénétrant chez les Tcho-Tchos. A priori les réactions sont hostiles envers l'étranger (mais évidemment, tout cela n'est qu'une comédie soigneusement orchestrée), mais en montrant la blessure d'Estrada, Zia prouve que celui-ci est un homme de valeur.

Aussitôt, Estrada est soigné grâce à une « magie chamaniste », bien qu'en réalité le contenu du bouillon qu'il ingurgite soit des plus abominables qu'il soit... A présent Zia renforce son emprise petit à petit : en faisant croire qu'elle est charmée par Estrada, elle prend fatalement le contrôle de la volonté du soldat. Estrada est bientôt convoqué au « conseil des sages » : les anciens y condamnent la barbarie des GIs comme des Viêts, et proposent une « troisième voie », une vie inspirée du respect de l'homme, de la vie, de la nature – comment résister à l'attrait d'une telle proposition ?

S'il refuse, Estrada finira dans les rangs des sacrifiés, dans la scène où les GIs pénètrent dans la salle centrale du temple. En revanche, s'il accepte, il va progressivement baigner dans la véritable existence des exécrables Tcho-Tchos, sans que cela ne le choque trop – après tout, Zia n'est-elle pas là pour le rassurer ? Arrive alors la scène du temple, où Estrada tombe sur ses anciens camarades... Un moment d'hésitation... Tout comme les Tcho-Tchos, il est pris dans les douces vapeurs de la drogue Liao... Estrada se voit face à une femme laotienne allongée sur son lit, tandis qu'un GI la braque avec son arme – Estrada doit réagir, tout de suite. S'il tire sur le GI, il est définitivement corrompu et acquis à la

cause Tcho-Tcho. S'il tire sur la femme, comprenant le piège à la dernière seconde, il sauvera son âme, mais son esprit et son cœur seront brisés à jamais – la vérité lui aura coûté son rêve le plus cher.

Quel avenir alors pour le soldat Estrada du côté des Tcho-Tchos ? Ironie du sort, Zia aura fini par éprouver quelque chose pour cet être brisé, qui se sera battu pour elle... Dans le chaos du combat, Estrada sent la main de Zia autour de son bras, qui l'emmène loin, loin de cet enfer... Les MJ's imaginatifs et possédant Countdown pourront peut-être entreprendre un lien futur avec la compagnie Tiger Transit et les Tcho-Tchos de Chicago.

Dénouement

A présent encerclés, les PJs voudront peut-être jouer leur va-tout, et refuser de se rendre – à force d'avoir été trompés et désillusionnés, désireront-ils emporter le plus de monde possible avec eux en Enfer ? La lutte est vaine, d'autant plus que les Tcho-Tchos les veulent vivants, peu importe les pertes dans leurs rangs : les derniers acteurs sont maintenant présents pour le dernier acte.

La litanie des Tcho-Tchos se poursuit, lancinante, de plus en plus chaotique et enthousiaste : les PJs vont connaître leur destin, qui maintenant se résume aux trois tables de sacrifices placées à l'extérieur du temple. L'un des Tcho-Tchos s'amuse à déballer les affaires prises aux Américains – interloqué, il tombe sur les grenades fumigènes... Celles-ci pourraient-elles s'ajouter au décorum de la cérémonie ? Amusé, il se décide à les dégoupiller une après une, puis à les lancer à son gré. Une lourde fumée multicolore s'élève au-dessus de la ligne d'arbre, pour la plus grande joie des Tcho-Tchos – mais également pour celle de l'armada aérienne US qui attendait impatiem-

ment son signal terrestre...

Les prêtres Tcho-Tchos vont choisir les trois premières victimes parmi les GIs survivants : elles seront déshabillées, recouvertes de quelques peintures rituelles, puis soigneusement sanglées sur les pierres maculées d'un sang ancien. Les couteaux sont levés : la litanie s'arrête, les Tcho-Tchos retiennent leur souffle pour mieux jouir du spectacle. Pourtant, un bruit persiste : un ronronnement lointain, qui se transforme rapidement en grondement sourd – moteurs d'avions ! Mais les vapeurs du Liao semblent avoir eu raison de la perception des Tcho-Tchos.

Alors que le couteau du premier prêtre s'abaisse (ou après qu'il a plongé dans le cœur de sa victime – selon votre humeur), des cris se font entendre au sein de la foule : certains commencent à pointer du doigt ou du bout de leur arme des dizaines de corolles blanches qui s'ouvrent dans le ciel – toujours abrutis par la drogue, ils ne comprendront vraiment ce qui se passe que lorsque les paras auront ouvert le feu ! La riposte est immédiate : les Tcho-Tchos font feu de tout bord – rapidement, ce sera l'hécatombe des deux côtés.

Déluge de feu

Les PJs se seront probablement mis à couvert, étant donné les risques de tir croisé (surtout que les paras ont reçu pour ordre d'éradiquer toute cible au sol, quelle que soit sa couleur de peau), et mieux vaut pour eux : les officiers de Delta Green qui survolent la zone se rendent compte que la résistance des Tcho-Tchos a été



largement sous-estimée. Décidés à utiliser la solution la plus radicale, ils contactent par radio six chasseurs bombardiers Phantom alors en couverture. Ceux-ci apparaissent rapidement, en une impeccable formation aérienne, avant de déverser le feu du ciel... Des dizaines de containers à napalm éclatent au-dessus de la jungle : le sol n'est plus qu'un gigantesque incendie où flambent pêle-mêle Américains et Tcho-Tchos, sous les yeux grands ouverts des PJs. De nouveau seuls, décidément...

Debriefing

La fin de ce scénario vous appartient, selon le sort que vous souhaitez réserver à vos GIs fort éprouvés par une guerre qui n'est maintenant plus la leur – mais l'a-t-elle jamais été ?

Première piste

Vos PJs ont survécu aux Viêts, à la CIA, aux Tcho-Tchos et au napalm : ce cursus devrait intéresser plus d'une organisation, notamment Majestic-12... Après tout, l'infâme Adolph Lepus ne faisait-il pas partie des paras qui ont survécu de leur côté à cette boucherie ?

A présent en période de probation, les PJs auront la possibilité d'intégrer les rangs des soudards de NRO Delta, et de se venger de tout ce qu'on leur a fait subir lors de cette opération suicidaire. Après tout, n'est-ce pas Delta Green qui a tenté de les faire disparaître ? Toujours est-il que s'ils sont enrôlés, ils auront à faire tout le sale boulot de MJ-12, toujours plus, confrontés aux durs souvenirs de la jungle qui les tenaillent chaque nuit...

Seconde piste

Delta Green est consciente de sa bavure – ne serait-ce que parce qu'elle a entraîné sa dissolution la même année... Mais d'après certaines rumeurs, des personnes auraient survécu au carnage du temple.

Prises de remords, certaines têtes pensantes de Delta Green voudront peut-être s'amender et assister les

survivants (tout en essayant de justifier le pourquoi de cette attaque, et peut-être de les faire participer à leur lutte). Ou au contraire, prises dans une logique de francs-tireurs, l'agence ayant maintenant plongé dans la clandestinité, ces mêmes têtes pensantes voudront effacer les dernières traces de leur échec cuisant avant de repartir du bon pied.

Troisième piste

Celle-ci est la plus implacable... Nyarlathotep est fier de ses pions, ceux-ci ont mené à bien leur mission. En récompense, ils disposeront d'un futur douillet qui leur fera oublier cette rude expérience. Chaque PJ survivant se voit gratifier d'une chance sans pareille, professionnelle, sociale et amoureuse : tous construisent une vie heureuse, avec une femme aimante et des enfants adorables...

La vie est belle, trop belle. Quinze ans plus tard, il est temps de payer l'addition : le bonheur n'est pas un critère à long terme pour Nyarlathotep, et il est temps de replonger chaque PJ dans la souffrance qu'il a connu dans la jungle. Chacun va connaître son propre scénario :

L'un des PJs est paisiblement installé dans son hamac, lors d'une chaude et délicieuse journée d'été. Ce calme est finalement rompu par un crissement de pneus : tout ce qu'aperçoit le PJ, c'est une voiture arrêtée au milieu de la route, et cinq mètres plus loin corps sans vie de l'un de ses enfants... La seule pensée qui se focalise dans son crâne, c'est le fusil de chasse soigneusement entretenu et placé dans le garage. Il ne voit guère plus que le fusil, puis le chauffeur de la voiture... Le fusil, le chauffeur... Ce qu'il ne voit pas, c'est le vieillard asiatique au milieu de la foule des témoins qui vient d'assister à l'accident.

Un autre PJ est brusquement appelé à son bureau : son fils vient d'être arrêté pour conduite en état d'ivresse, il doit venir chercher celui-ci au commissariat. Mais tout ce qu'il voit, c'est son fils qui vient de se pendre à l'aide d'un drap dans sa cellule de dégrisement. Tout ce qu'il voit maintenant, c'est

le policier qui vient de lui annoncer la nouvelle, ainsi que l'arme qui pend à sa ceinture... Ce qu'il ne voit pas, c'est le vieillard asiatique enfermé dans la cellule voisine à celle de son fils.

Et que dire de ce PJ qui se réjouit à l'avance de la joie de son fils et de son épouse, lorsqu'il les rejoindra à la sortie de l'école. Le contrat qu'il vient de conduire le rend euphorique, c'est à peine s'il entend le bulletin spécial de la station RKFS : une fusillade entre gangs vient de faire une innocente victime dans l'école de son fils. Mais il voit les gyrophares en arrivant sur les lieux. Et il reconnaît-il sa femme hystérique entre deux infirmiers au regard plein de compassion. Et il lit la peur et l'incompréhension dans le regard des badauds lorsqu'ils entendent le rugissement du moteur emballé de sa puissante berline allemande, le symbole de sa réussite, lancée en avant tel un missile d'acier au sourire carnassier... Ce qu'il ne voit pas, c'est le vieillard asiatique, assis sur le banc en face de l'école, qui nourrit les pigeons.

This is the End.

Adversaires

Soldat vietnamien, combattant du peuple :		
FOR : 12	TAI : 11	
DEX : 12	CON : 11	
AK-47	43%	2d6+4
Carabine SKS	49%	2d6
Machette	37%	1d8
Grenade	28%	4d6/4m

Villageois cannibale, ventre ambulant :		
FOR : 10	TAI : 10	
DEX : 9	CON : 9	
(Au choix)		
Fourche	34%	1d8
Gourdin	37%	1d6
Hache	32%	1d6+1
Serpe	29%	1d6+1
Brandon	43%	1d6

Zia, la Belle et la Bête réunies :		
FOR : 12	TAI : 9	DEX : 14
CON : 12	APP : 17	INT : 15
POU : 14		
SAN : Depuis longtemps envolée...		
Baratin	77%	
Crédit	62%	
Lg. étrangères	anglais et laotien.	
Persuasion	80%	
Psychologie	69%	
Séduire	cela mérite-t-il un jet ?	
Survie	57%	
Poignard	43%	1d8

Béret Vert, au bout du rouleau :		
FOR : 14	TAI : 13	
DEX : 14	CON : 15	
M-16 A1	63%	2d6
Poignard	68%	1d8
Coup de poing	59%	1d3+1d4
Coup de pied	61%	1d6+1d4

Guerrier Tcho-Tcho, soudard des Grands Anciens :		
FOR : 12	TAI : 9	
DEX : 13	CON : 12	
(Au choix)		
AK-47	52%	2d6+4
M-16	55%	2d6
Grenade	41%	4d6/4m
Lance	67%	1d8+1
Arc	63%	1d6+2

Luke Maynard, le laotian way of life :		
FOR : 13	TAI : 15	DEX : 13
CON : 13	APP : 15	INT : 16
POU : 12		
SAN : Pas même un remord.		
Baratin	73%	
Crédit	69%	
Lg. étrangères	laotien et quelques rudiments de dialecte tcho-tcho.	
Patriotisme	01%	
Persuasion	66%	
Psychologie	43%	
Colt .45	58%	1d10+2