

**SPACE
GOLDIC
REMIX**



papergames.de

H. P. Lovecraft's
CTHULHU
VIETNAM '67



Fantastische Spiele
GbR Winkler, Greiss und Schneider
Wiesbaden

Call of Cthulhu® ist eingetragenes Warenzeichen von Chaosium Inc., Oakland CA, USA.

Lizenziert von Chaosium Inc., Oakland CA. und Pegasus Spiele GmbH, Friedberg.

Zitate aus Lovecrafts Werk und Benutzung der Kreaturen des Cthulhu-Mythos mit freundlicher Genehmigung von Arkham House Publishers, Saut City WA, USA.

Das verwendete Kartenmaterial wurde uns von Bill McBride (www.vietvet.org) mit freundlicher Genehmigung zur Verfügung gestellt.



Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen (ausgeschlossen ist das Kopieren der zum Spiel nötigen Spielhilfen und Tabellen für den eigenen Gebrauch). Die Spielvorschläge in diesem Buch sind von den Autoren und der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Beachten Sie bitte, daß die im vorliegenden Abenteuer geschilderten Ereignisse und die Aktionen der darin vorkommenden historischen Persönlichkeiten frei erfunden sind. Die Firma Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider unterstützt keine gewaltverherrlichenden oder okkulten Handlungen. Eine Haftung der Autoren bzw. der Fantastische Spiele GbR Winkler, Greiss & Schneider und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

© 2003 by Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Titelbild: Hans Schneider, Frankfurt
Zeichnungen: Hans Schneider, Wiesbaden
Autor: Michael Greiss, Wiesbaden
Redaktion: Frank Heller, Göttingen; Gerhard Winkler, Wiesbaden; Sigrid Pettrup, Wiesbaden
Herstellung: Michael Greiss, Wiesbaden
Belichtung: Clemens Schleussner, Wiesbaden
Druck: Lenz Druck, Leverkusen
Vertrieb: Fantastische Spiele GbR, Wiesbaden

Wir danken Van Hung Nguyen, Bad Kreuznach und Janine Nguyen, Wiesbaden für die Übersetzungen in die vietnamesische Sprache.

Fantastische Spiele GbR
Michael Greiss
Reg 3
e.de



ISBN: 3-929754-36-3

INHALT

MIAMI 10935

NEW YORK 10810

NEW ORLEANS 10114

CHICAGO 9997

KANSAS CITY 9682

ELK POINT 9423

DENVER 9082

SAN FRANCISCO 9423

I. EINFÜHRUNG 5

II. DIE ANKUNFT 6

III. DAS LAGER 9

IV. MISSION 1 11

V. MISSION 2 14

VI. MISSION 3 17

VII. MISSION 4 20

VIII. MISSION 5 24

IX. ANHANG 27

X. LRRP-EINHEITEN 31

XI. KULT VON DUC THO XA 35

XII. SPIELHILFEN UND KARTEN 36

(UM DAS VORLIEGENDE MODUL OPTIMAL SPIELEN ZU KÖNNEN, SOLLTE DER SPIELLEITER DIE LETZTEN VIER KAPITEL ALS VORBEREITUNG ZUERST LESEN!)



**IF YOU ARE ABLE
SAVE FOR THEM A PLACE
INSIDE OF YOU
AND SAVE ONE BACKWARD GLANCE
WHEN YOU ARE LEAVING
FOR THE PLACES THEY CAN
NO LONGER GO.**

**BE NOT ASHAMED TO SAY
YOU LOVED THEM,
THOUGH YOU MAY
OR MAY NOT HAVE ALWAYS.**

**TAKE WHAT THEY HAVE LEFT
AND WHAT THEY HAVE TAUGHT YOU
WITH THEIR DYING
AND KEEP IT WITH YOUR OWN.**

**AND IN THAT TIME
WHEN THE MEN DECIDE AND FEEL SAFE
TO CALL THE WAR INSANE,
TAKE ONE MOMENT TO EMBRACE
THOSE GENTLE HEROES
YOU LEFT BEHIND.**

**MAJOR MICHAEL DAVIS O'DONNELL
JANUARY 1ST, 1970
DAK TO, VIETNAM**

I. EINFÜHRUNG

Das vorliegende Modul ist zur Verwendung mit dem Rollenspielsystem H. P. Lovecrafts Cthulhu™ geeignet. Alle Spielwerte können mit der aktuellen deutschen und amerikanischen Ausgabe verwendet werden.

Die Spieler sind Soldaten der amerikanischen Armee und versehen ihren Dienst in den in Vietnam eingesetzten Ranger-Einheiten. Einer der Charaktere sollte auf jeden Fall den Posten des Teamleaders übernehmen. Die Gruppe sollte nicht mehr als sechs Spieler enthalten, da die *LRRP-Einheiten (Long Range Reconnaissance Patrols)* nur in dieser Größenordnung operieren. Sollten weniger Spieler teilnehmen, so kann der Spielleiter die Gruppe auch mit Nichtspielercharakteren auffüllen. Das Abenteuer beginnt Ende 1967 und teilt sich in mehrere Missionen auf, die jeweils an einem Spielabend bewältigt werden können. Innerhalb der Missionskapitel gibt es auch Untergruppierungen. Alle Bestandteile der abgedruckten Missionen und Lagerbeschreibungen entspringen der puren Fiktion, denn die *Fantastische Spiele GbR* möchte mit diesem Abenteuerband keine tatsächlichen Ereignisse verfremden. Das Hintergrundmaterial, Teile der Karten und die Geschichte fußen dagegen auf wahren Begebenheiten. Der Spielleiter findet im Anhang sehr viel Hintergrundmaterial, mit dem problemlos auch eigenentwickelte Abenteuer möglich sind.

APPELL AN DEN SPIELLEITER

Der Autor und die *Fantastische Spiele GbR* möchten auf die besondere Verantwortung, die in diesem Modul liegt, hinweisen. Die Geschichte Vietnams beinhal-

tet viele Tragödien, und die amerikanische Intervention von 1964 bis 1973 gehört mit Sicherheit zu den schlimmsten. Die amerikanische Regierung hat sehenden Auges die dort eingesetzten Bodentruppen mit blutjungen Soldaten bestückt. Die Einstellung der Verantwortlichen war in diesem Punkt zynisch: Da junge Soldaten den Wert des Lebens an sich noch nicht korrekt einordnen können, kämpfen sie besser und wagemutiger. Natürlich sind sie dann auch unempfindlicher gegen das Leid anderer.

Wenn junge Menschen eine gewisse Zeit nur Frustration und Gewalt als Eindrücke geliefert bekommen, kann sich die Psyche in unangenehmer Weise verändern oder der Geist vollständig daran zerbrechen. Die richtigen Probleme im Verhalten gegenüber anderen Menschen sind bei den Vietnam-Veteranen meistens erst länger nach dem Krieg aufgetaucht. Da das allgemeine Werteschema durch die Erlebnisse zerschlagen wurde, haben sich viele im „normalen“ Leben nicht mehr zurechtfinden können.

Unsere Bitte ist deshalb: Wenn Sie dieses Abenteuer vorbereiten und leiten, achten Sie auf die Verhältnismäßigkeit. Dieses Modul ist nicht als Splatter-Orgie geschrieben worden, sondern soll eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema im Spiel ermöglichen. Die von den Spielern verkörperten Charaktere kommen aus einer weitgehend friedlichen Welt und werden hier mit extremer Gewalt und Umständen, die sie nicht einordnen können, konfrontiert. Bitte achten Sie während des Spiels auf diese Punkte. Vielen Dank.

VIETNAM 1967

Die Schauplätze der Abenteuersequenzen sind *Vietnam, Kambodscha* und *Laos*. Im Jahr 1967 stehen in Südvietnam fast eine halbe

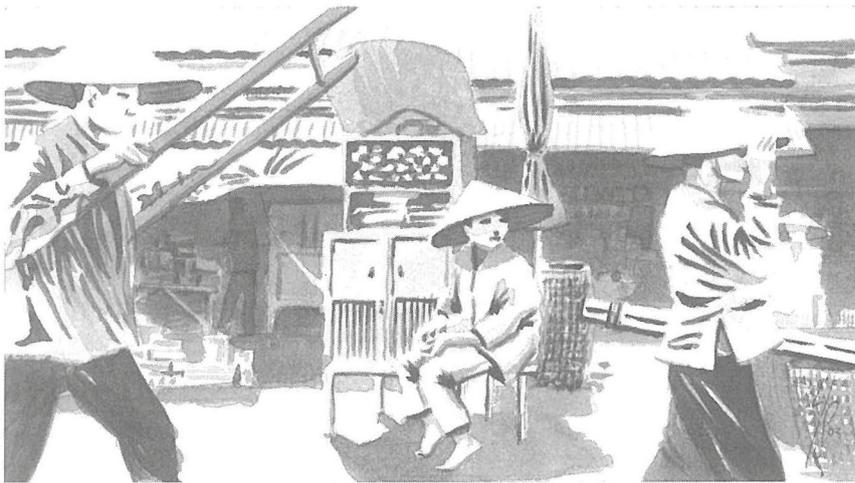
Million amerikanischer Truppen und der Krieg tobt mit unvermindelter Heftigkeit. Die Öffentlichkeit in der Welt ist durch die relativ freie Berichterstattung aufgebracht, und die daraus resultierenden Proteste reduzieren die militärische Handlungsfähigkeit.

Im Norden grenzt Vietnam an China, im Westen an Laos und Kambodscha, im Süden und Osten an den Golf von Thailand und das Südchinesische Meer. Vietnam ist ein extrem gebirgiges Land. Fast 75% sind von Höhenzügen und Hochebenen bedeckt. Der Großteil des Landes ist kaum besiedelt, die Menschen drängen sich im fruchtbaren Flachland auf engstem Raum.

WETTER

Die jahreszeitlichen Winde, die Monsune, prägen das Leben in Vietnam entscheidend. Nicht Wärme und Kälte, sondern Wechsel und Aufeinanderfolge der Monsune bestimmen das Klima und unterscheiden die Jahreszeiten. Die eine Hälfte des Jahres blasen feuchte Monsune aus Südwesten, die prasselnde Regenfälle über das Land stürzen lassen und verheerende Überschwemmungen nach sich ziehen können, die andere Hälfte der Zeit wehen trockene Winde aus Nordwesten, und es fallen oft monatelang keine Niederschläge. Als Resultat beider Monsune bleibt der Süden ganzjährig tropisch feucht und warm. Lediglich der Zeitpunkt der sommerlichen Regenzeit ist von Region zu Region verschieden. Im Norden unterscheiden sich Regen und Trockenzeiten weit weniger voneinander. Die Winter sind dort deutlich kühler. Eine Wetter-Tabelle ist auf den Seiten 52 und 53 zu finden.

Südwest-Monsun: Feucht und heiß, bläst er aus dem Golf von Siam und bestreicht zwischen Anfang April und Ende Mai nacheinander das Mekong-Delta, die Region von Saigon und



die südliche Zentralküste, ehe er abgeschwächt den Wolkenpaß überquert und zwischen Oktober und November im Delta des Roten Flusses verhaucht.

Nordost-Monsun: Trocken, kühl und weit weniger kräftig, weht er vom chinesischen Festland her, erreicht das Delta des Roten Flusses im Lauf des Oktober und bestreicht nach und nach die nördliche Zentralküste. Der Wolkenpaß bildet die Grenze seines Einflußbereiches.

FLORA UND FAUNA

Im Landesinnern herrscht immergrüner Regenwald vor, und die Flachküsten werden von Mangrovenwäldern vor den Kräften des Meeres geschützt. Die amerikanische Luftwaffe fliegt aber seit dem Januar 1961 gezielte Entlaubungsaktionen (*Operation Ranch Hand*) und später auch Napalmangriffe, die den Wald großflächig zerstören. Nach dem Vietnamkrieg ist nur noch ein Viertel der Landfläche mit Wald bedeckt. Zum Vergleich: Vor dem Krieg waren zwei Drittel Waldfläche vorhanden. Und nicht nur der Waldbestand leidet unter den Eingriffen aus der Luft. Durch die Bomben und Gifte werden auch viele Tiere vom Erdboden getilgt. Tiger, Leoparden und Nashörner werden im Krieg fast ausgerottet. Die Population von Wasserbüffeln, Waranen, Gürteltieren, Tapiren, Leguanen,

Bären, Riesenfledermäusen, Kobras und Pythons wird empfindlich reduziert. Die Gesundheit der Zivilbevölkerung und der eingesetzten Bodentruppen wird durch den Einsatz von Agent Orange durch Spätfolgen gekennzeichnet sein. Siehe dazu auch den Abschnitt *Der Charakterbogen* im Kapitel IX. Anhang.

GELD

Da die Wirtschaft des Südens total von umfangreichen Geldhilfen Amerikas abhängt, ist das „offizielle“ Zahlungsmittel auch der *Dollar*. In sehr ländlichen Gegenden ist in Ermangelung von Barmitteln der Tauschhandel gängig. Sofern sich die Soldaten in vietnamesische Bars oder Gaststätten begeben, müssen sie damit rechnen den doppelten oder dreifachen Preis zu zahlen. 1 Dollar (\$) entspricht 100 Cent (c). Ein *Dong* (vietnamesische Währung) steht bei 1 Cent.

REGIERUNG

Nach der Genfer Konferenz im Jahr 1954 wird Vietnam in zwei provisorische Militärzonen aufgeteilt. *Ngo Dinh Diem* bildet im selben Jahr als Statthalter der USA gegen alle Verträge eine Regierung in Südvietnam. Nach dem Sturz und der Ermordung Diems folgt im Juni 1965 General *Nguyen Van Thieu* als Staatschef nach. Siehe Spielhilfe *Geschichte des Vietnamkonflikts* auf den Seiten 50 und 51.

Wichtig: Der letzte Teil der Spielhilfe ist nur für den Spielleiter bestimmt. Es ist von Vorteil, wenn die Spieler die ersten beiden Teile vor dem Abenteuerbeginn ausgeteilt bekommen.

II. DIE ANKUNFT

Saigon, US Air Base, Landefeld, 22.12.1967. In der schwülwarmen Luft, die drückend auf dem Flughafenen liegt, ist wirklich nicht an Weihnachten zu denken. Die Hitze, die Fliegen und die zurückliegenden Ereignisse verdrängen jeden Gedanken an Schnee, Kaminfeuer und Christbaum. ... Heute holen wir per Chopper ein paar Rookies ab. Man kann gespannt sein, wie lange sich die Neulinge auf den Beinen halten können. Tja, und dann sind die Greehorns schneller tot, als man nach ihnen sehen kann. ... Noch nicht einmal auf die Nächte kann man sich richtig freuen, denn dann kommen die Gesichter. Die Toten ziehen langsam vorbei, jede Nacht, jede verdammte Nacht. Kein Gott, nur der Teufel zeigt hier sein Gesicht. Na, sei's drum. Ich schätze mal, das ist die angekündigte Maschine. Mal sehen, was da jetzt an Anfängern rausstolpert. Ich werde meine Augen aufhalten müssen.

Spielleiter: Nach den Erfahrungen der ersten Kriegsjahre hat man mit der probeweisen Einführung der *Delta-Teams* versucht, die Guerilla-Taktik der *Vietcong* zu kontern. Ende 1967 werden in verschiedenen Heeresteilen *LRRP*-Einheiten gebildet. Dazu zieht man geeignetes Personal aus der kämpfenden Truppe heran. Teilweise existieren diese Aufklärungsgruppen aber schon vorher inoffiziell. In einer sechsköpfigen Spielergruppe sollten auf jeden Fall zwei Charaktere vorhanden sein, die

schon länger in Vietnam tätig sind. Die restlichen Mitglieder rekrutieren sich aus frisch ausgebildeten Soldaten, die hier ihren ersten Einsatz haben. Bitte nicht vergessen, daß die Neulinge eine *KE* von +30 haben. Hinweise dazu finden sich im Kapitel IX. *Anhang, Der Charakterbogen*. Das Abenteuer geht in den Beschreibungen generell von einer nur sechsköpfigen Spielergruppe (*normale LRRP-Teamgröße!*) aus, von denen zwei Soldaten schon länger in Vietnam sind. In diesem Kapitel müssen die Neulinge mehrmals auf ihre *Stabilität* würfeln, da sie Dinge oder Handlungen sehen, die sie nicht richtig einordnen können. Mißlungene Proben führen nicht zu einem Verlust an Stabilitätspunkten, sondern sollen nur aufzeigen, wie fremdartig diese Kriegsatmosphäre daherkommt.

SAIGON LANDEFELD

Die beiden „Veteranen“ fliegen früh am Morgen mit einem Huey-Helikopter vom *Camp 5688* im *Militärbereich Quang Tri* los. Am Vormittag erreicht der Hubschrauber Saigon und landet in der Nähe der Landebahnen für Transportflugzeuge. Nach der Prüfung der offiziellen Anforderungspapiere durch die Militärpolizei können die Soldaten ungehindert auf das kerosinschwangere Flugfeld. Beim Tower sind einige Baracken als Materiallager eingerichtet. Der *Sergeant Danny Vernon* hat dort Dienst und kennt den Teamleader (*Spielercharakter Sergeant*) von früher. Neben dem Tor des Materiallagers steht eine kleine zerfledderte Topfpalme, die mit gesprungenen Christbaumkugeln und Patronenhülsen weihnachtlich geschmückt ist. Aus einem kleinen Radioempfänger dröhnt der *AFVN (Armed Forces Radio and Television Network, Vietnam)* mit lauter Musik. Nach einem kleinen Plausch mit Danny Vernon und einer Dose kalten Biers nehmen die beiden Ranger

auf einem mit Tarnnetzen gepolsterten Kistenstapel Platz und schauen dösend auf das vor Hitze flimmernde Flugfeld. Es landen einige Maschinen, die sofort vom Bodenpersonal ent- und wieder beladen werden. Nach einer längeren Wartezeit landet endlich die Maschine mit den Neulingen, und die beiden Soldaten lösen sich aus ihrem schattigen Warteplatz, verabschieden sich von dem Staff Sergeant und schlendern gemächlich zum Flugzeug. Und es ist wie befürchtet, die Newbies entsteigen der Maschine mit polierten Stiefeln und nagelneuer Uniform.

DIE NEULINGE

Nach der Knochenmühle des Ausbildungslagers (*Fort Bragg, North Carolina*) ist man endlich unterwegs. Der Sergeant des Ausbildungszugs hat dafür gesorgt, daß jeder jeden einzelnen Knochen und jeden Muskel auf dem Kasernenhof spüren konnte. Schlimmer kann es hier auch nicht werden. Zum Glück ist der Flug bald vorbei. Der Transfer hat von der Westküste Amerikas nach Japan und anschließend nach Südvietnam geführt. Der Corporal, der für den Laderaum verantwortlich ist, gibt der menschlichen Fracht kurz vor der Landung die Anweisung, sich bereitzumachen. Man greift seinen Kleidersack und wartet auf das, was kommt. Nachdem das Flugzeug aufgesetzt hat und ausgerollt ist, öffnet sich am Heck die große Ladeluke.

WILLKOMMEN IN VIETNAM

Langsam gehen die vier Newbies auf das grelle Sonnenlicht zu und treffen auf eine Wand aus schwülwarmer Luft. Die frischen Uniformen sind mit einem Mal von Schweiß durchtränkt und das Atmen fällt schwer. Wenn sich die frischgebackenen Ranger umsehen, so erblicken sie mehrere Lastwagen mit Kisten und auch einen Transporter mit einem Stapel gefüllter Leichensäcke. Noch wäh-

rend die Maschine ent- und beladen wird, laufen mit müden Schritten 16 Männer auf das Flugzeug zu. Die Uniformen zerschleissen, der Blick abwesend oder mitleidig auf die Neuen gerichtet. Auf Fragen oder Aufmunterungen antworten die Soldaten nur mit einem Verziehen der Mienen, ansonsten bleiben sie stumm und in sich gekehrt. Diese Gruppe setzt sich auf die Seitenbänke in der Transportmaschine und beschäftigt sich mit dem Verstauen der persönlichen Sachen. Ein weiterer Blick der Neuen fällt auf zwei Soldaten (*die Spielercharaktere*) mit leicht ungepflegten Uniformen, die sich gerade mit dem Corporal aus dem Laderaum unterhalten.

Die Begrüßung der Neuen übernimmt der Teamleader (*in Absprache mit dem Spielleiter*). Nach einigen harschen Begrüßungsworten werden die Ersatzmänner aufgefordert, zum Hubschrauber zu folgen. Als sich die Gruppe dem eigenen Helikopter nähert, sind plötzlich zwei donnernde Einschläge vom Landefeld her zu hören. Jeder Neuling absolviert sofort eine Probe auf die *Stabilität*. Gelingt diese, so zuckt der Betroffene kurz zusammen, schaut panisch in die Explosionsrichtung und läuft dann schnellstmöglich in den wartenden Hubschrauber. Mißlingt die Probe, wirft sich der verstörte Neuling unter den Helikopter und ist nur mit befehlstonartigen Aufforderungen zum Herauskommen zu bewegen.

Während die Gruppe startet, gibt es noch einige Explosionen, und man kann aus der steigenden Höhe sehen, daß amerikanische Sicherheitskräfte sich unter wildem Feuern in südliche Richtung vom Flugplatz entfernen. Fragt ein Neuling nach der Ursache des Angriffs, kommt die lakonische Antwort, daß Charlie jederzeit angreift, wo es ihm beliebt, und man jeden Abend aus Sicherheitsgründen unter sein eigenes Bett sehen sollte.

IM HUBSCHRAUBER

Der Transportraum hat an jeder Seite eine große Luke, die ohne Sicherheitskette ins Freie führt. In den Öffnungen ist jeweils ein M-60 Maschinengewehr fest montiert. Eine schmale Öffnung führt nach vorne in die Pilotenkanzel. Der Chopper wird von *Lieutenant Gary Appleby (Pilot)* und *Lieutenant Peter Milton (Co-Pilot)* geflogen. Die beiden MG sind von *Corporal Joseph Ulster* und *Corporal Fred Henson* besetzt. Ein Huey (UH-1) kann zusätzlich zur Besatzung sieben Soldaten transportieren. Davon sitzen drei an jeder Seitenluke und einer in der Mitte.

Unterwegs im Lufttaxi

Für die Frischlinge ist der erste Trip im lärmenden Hubschrauber etwas Besonderes. Unter ihnen breitet sich majestätisch das fremdartige Mekong-Delta aus. Sattgrüne oder erntegelbe Reisfelder, kleine Dörfer und anmutige, hügelige Landschaften ziehen vorbei. Von hier oben erkennt man den Krieg nur an den gelegentlichen Militärkonvois und dem kreuzenden Luftverkehr.

Die ersten 500 Kilometer bis *Pleiku* legt der Huey in fast zwei Stunden zurück. Die Besatzung des Hubschraubers und die beiden erfahrenen Soldaten sind während des Flugs ziemlich schweigsam.

Fragen die Neuen, wo es hingehet, was die anstehenden Aufgaben sind oder versuchen einfach nur, Konversation zu machen, so werden sie mit folgender Antwort abgefertigt:

„Unser nächstes Ziel ist *Pleiku*. Dort tanken wir auf und fliegen dann weiter in den *Quang-Tri*-Abschnitt. Vorher müssen wir in *Da Nang* nochmal tanken. Unser Lager ist ungefähr 150 Kilometer von der Küste entfernt an der Grenze zu Laos. Entspannt euch und genießt den Flug. Die Gooks werdet ihr schon früh genug zu sehen bekommen.“



Nachdem der Huey die Stadt *Pleiku* erreicht hat, geht er in Sinkflug und landet auf der dortigen amerikanischen Militärbasis. Dort werden wieder die Marschpapiere geprüft und auch die Maschine aufgetankt. Nach einem kurzen Stop von ungefähr 30 Minuten geht es weiter. Besatzung und Passagiere können sich dort kurz die Füße vertreten.

Nach dem Stop fliegt die Maschine in Richtung Norden und erreicht die Küste nach einer guten Stunde. Der Gunner *Corporal Henson* ruft den Neulingen durch den Rotorenlärm zu:

„Da unten ist *China-Beach*. Wir sind ganz in der Nähe von *Da Nang*. Hier kann man super baden und sich von sehr süßen Puppen verwöhnen lassen. Allerdings nur, wenn man es bis zum ersten Urlaub überlebt.“

Kurz danach überfliegt der Huey *Da Nang* und landet wieder auf dem Landefeld einer Militärbasis. *Corporal Ulster* bemerkt während der Landung grimmig:

„In *Da Nang* sitzen die Idioten vom Geheimdienst. Unsere Auf-

klärung hat nur echte Topleute und Spitzeninfos über den VC vorrätig.“

Sobald der Hubschrauber nach dem Auftanken wieder in der Luft ist, bemerken die Neulinge, daß die vorher schweigsamen Soldaten etwas munterer werden. Darauf angesprochen kommt die Erwiderung, daß nach dem *Wolkenpaß* (die Wetterscheide Vietnams) die Luft einfach besser ist.

Die Maschine fliegt jetzt nordwestlich über einen Bergrücken und nach dem Passieren dieser Erhöhung ist deutlich ein leichter, kühler Wind zu spüren. Jetzt schwenkt der Huey auf westlichen Kurs in Richtung der laotischen Grenze. Die beiden Gunner unterhalten sich gerade lautstark über die Vorzüge diverser Mädchen in unterschiedlichen Kneipen, als urplötzlich *Corporal Henson* den Abzug des M-60 durchzieht und wild zu schreien beginnt. Das orgelnde Feuer des Seiten-MG schockiert die Neulinge so, daß eine Probe auf die *Stabilität* nötig wird. Mißlingt diese, so sind die jungen Soldaten starr vor Schrecken und versuchen verzweifelt, ihre Gesichtszüge nicht allzu sehr entgleisen zu lassen. Bei einem gelungenen Wurf wird den Neulingen schnell klar, daß dieser anscheinend vollkommen Wahnsinnige begeistert jubelnd auf eine Herde Wasserbüffel schießt.

Spielleiter: Die folgende Zwischensequenz kann als Option verwendet werden. Dabei ist zu beachten, daß es in Vietnam nicht üblich war, Empfänge dieser Form zu gestalten. In den durchgeführten Testspielen war es allerdings ein gutes Mittel, um die Gruppe schnell zu einer Einheit zu verbinden. Der Spielleiter muß daher entscheiden, ob er diese Variante (Karte *Notlandung* auf Seite 41) wirklich einsetzen will. Wenn nicht, landet der Hubschrauber einfach im Camp (siehe auch das Kapitel III. *Das Lager*).

Die Vorgehensweise sollte bei Benutzung vor Spielbeginn unbedingt mit den Spielern der beiden Veteranen abgesprochen werden!

Zwei Kilometer vor dem Lager haben sechs Ranger mit dem Wissen der Besatzung des Huey und der beiden Vorgesetzten einen kleinen Hinterhalt gelegt, um die Neulinge gebührend zu begrüßen. Im Helikopter sind vier M16-Gewehre mit harmloser Übungsmunition schon vorbereitet.

Das Täuschungsmanöver wird eingeleitet durch heftiges MG-Feuer vom Waldrand einer kleinen Lichtung. Direkt nach diesem Zeichen aktiviert der Copilot eine Rauchpatrone, die im Innenraum befestigt ist. In wenigen Sekunden füllt sich der Laderaum mit undurchsichtigem Qualm. Der Pilot läßt den Hubschrauber kontrolliert ruckeln und brüllt:

„Wir sind getroffen! Wir müssen runter!“

Der Huey wird vom Piloten routiniert auf der Lichtung gelandet. Auf der freien Fläche wächst hüfthohes Gras. Jetzt übernimmt der Sergeant das Kommando. Er weist die Neulinge an, die an der Wand des Hueys befestigten Waffen an sich zu nehmen und die gegnerische Feuerstellung zu stürmen (KE von +30!).

Die weitere Ausgestaltung der Begrüßungszeremonie liegt in der Hand des Spielleiters.

III. DAS LAGER

Camp 5688, Thua-Thien-Militärbereich, 22.12.1967. Es war schön, mal wieder in Saigon zu sein. Im Huey hatte man wenigstens für ein paar Minuten die Möglichkeit, diesen Krieg zu vergessen und von oben auf ein wunderschönes Land zu blicken. Schon nach meinem ersten Dienst hier habe ich es gefühlt. Diese Helligkeit und die Anmut des Landes haben mich in ihren Bann gezogen. Darum bin ich zurückgekommen. Die Schattenseite dabei ist nur, wir haben Krieg. Und ich sehe zu, wie diese Schuljungen ankommen und oft nur Tage später in diesen verdammten Leichensäcken wieder nach Hause zurück transportiert werden. Der Tod ist kein wählerischer Geselle. Er nimmt sich auch hier, was er bekommen kann.

Spielleiter: Bitte beachten Sie, daß es das hier beschriebene Camp in dieser Form nicht gegeben hat!

Das Lagerleben bietet eine reichhaltige Palette an Beschäftigungen und Kleinszenarios. Diese können nach Belieben vom Spielleiter als Abschluß eines Spielabends oder als Zwischensequenz eingestreut werden.

STANDORT DES CAMPS

Das Lager ist 82 Kilometer westlich von Da Nang und 35 Kilometer südwestlich von Hue gelegen. Die Befestigung ist direkt an der Grenze zu Laos eingerichtet worden und befindet sich am südlichen Ausläufer des berühmten A-Shau-Valleys.

DIE ANKUNFT

In den letzten Minuten des Anfluges können die Charaktere das Lager genauer beobachten.

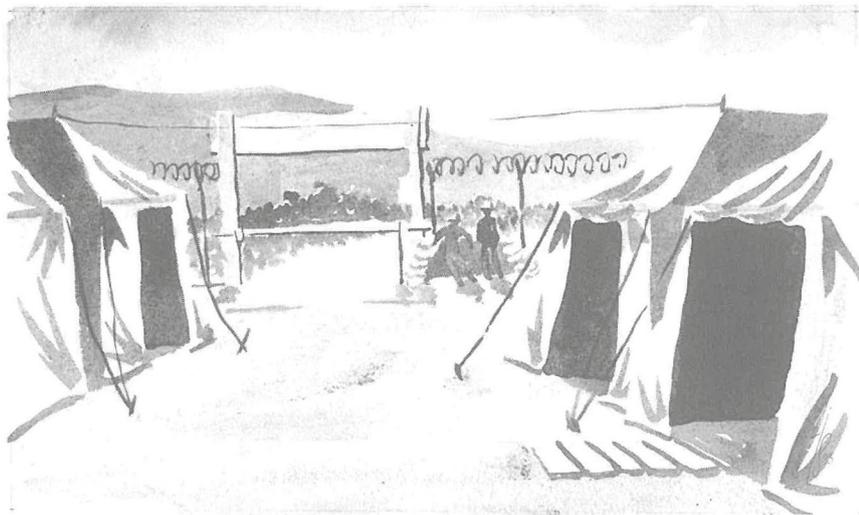
Das Camp 5688 liegt auf dem Plateau eines kleinen Berges, der mit dichtem Dschungel bewachsen ist. Zum Lager führt aus dem Tal ein Weg hinauf, der mit Kettenfahrzeugen problemlos befahrbar ist. Das Camp selbst ist mit Stacheldraht umgrenzt, und man kann mehrere Sandsackstellungen innerhalb des Zauns erkennen. Um das Lager ist ein Streifen Dschungel gerodet worden, um ein optimales Schußfeld zu erzeugen. Im vorderen Bereich am Tor stehen vier M113-Kettenfahrzeuge und drei Helikopter. Weiterhin sind einige Zelte und Erdbunker zu erkennen. Sobald der Huey zum Landeanflug ansetzt, wird die Sicht durch den aufgewirbelten rötlichen Staub verdeckt.

Nachdem der Hubschrauber gelandet ist, eilen die Charaktere ins Lager. Geführt vom Sergeant stellen sich die Neulinge beim Kommandanten des Lagers, Major James Willard, vor. Die Begrüßung ist knapp, aber herzlich.

Danach wird ihnen von Sergeant Edward Munny (Company Clerk) ein Platz in einem der Zelte zugewiesen (Wahl des Spielleiters). Den Rest des Tages haben sie dienstfrei, um sich mit dem Camp vertraut zu machen (siehe Seite 36).

DIE ORGANISATION

Camp 5688 stellt nur eine vorgeschobene Basis dar, die es den dort stationierten Ranger-Einheiten ermöglicht, grenznah und flexibel zu operieren.



Schutzmaßnahmen

1. Der gerodete Bereich um die Operationsbasis ist mit einem dichten Minengürtel gesichert. Mehrere Scheinwerfer tauchen den Todestreifen bei Nacht in grelles Licht.
2. Um den Lagerbereich ist ein doppelter Stacheldrahtzaun mit einbetonierten Haltepfosten errichtet worden.
3. Die Sandsackstellungen innerhalb des Zauns sind mit M60-Maschinengewehren und Doppelposten besetzt.
4. Splittergräben befinden sich überall im Lager, um den Soldaten Schutz vor einem Angriff mit Artillerie oder Wernern zu bieten.
5. Per Funk können im Notfall Kampfflugzeuge und Helikopter zur Unterstützung gerufen werden. Die Düsenjäger sind in 1W10+4 Minuten vor Ort (Napalmbomben). Die Kampfhubschrauber sind in 2W20+8 Minuten in Angriffsdistanz.

Aufteilung

Alle Planungsabteilungen, das Hauptquartier und der lager-eigene Generator sind in den Erdbunkern im Mittelteil untergebracht. Offiziere und Mannschaften verteilen sich nach Wahl des Spielleiters auf die Zelte.

Besatzung

Diese Einrichtung untersteht der Verwaltung des I. Corps. Die hier stationierte LRRP-Kompanie setzt sich aus Angehörigen verschiedener Truppenteile zusammen. Für die Bewachung des Lagers sind zwei Platoons der 25th Infantry Division zuständig. Piloten und Wartungspersonal der Hubschrauber rekrutieren sich aus der 1st Cavalry Division.

Namensliste

Für die wichtigsten Positionen im Lager existiert eine Namensliste. Der Spielleiter sollte bei Bedarf weitere Namens-

vergaben einfach improvisieren. Die dazu ausgefertigte Spielhilfe befindet sich auf Seite 60.

DER TAGESABLAUF

Der Tag im Camp 5688 beginnt mit dem Wecksignal um 05.30 Uhr. 06.00 Uhr Essenfassen. Ab 06.30 Uhr variierender Dienst (Training, Unterweisung, Instandsetzung Lager). 12.00 Uhr Essenfassen. Ab 12.30 Uhr variierender Dienst (Training, Unterweisung, Instandsetzung Lager). 18.00 Uhr Essenfassen. Anschließend Pflege der Ausrüstung, Freizeit und Nachtruhe.

Während eines Auftrags ist der Tagesablauf natürlich völlig auf die jeweilige Mission abgestimmt (*Spielleiter*).

ZWISCHENSEQUENZEN

Die folgenden Beschreibungen sind vom Spielleiter unproblematisch einzubauen. Diese Ereignisse können einen Spielabend beschließen, eröffnen oder als Handlungsfüller dienen.

Dienste, die die Instandsetzung des Lagers betreffen, sollte der Spielleiter mit dem zuständigen Vorgesetzten (*Spielercharakter*) absprechen. Es geht eben nichts über einen vom Sergeant befohlenen Latrinendienst.

ANGRIFF

Der Vietcong schlägt immer ohne Vorwarnung zu. Zu jeder beliebigen Tages- oder Nachtzeit kann es zu Angriffen mit Werfergranaten kommen. In einem solchen Fall sind alle anwesenden Soldaten gehalten, schnellstmöglich Deckung in einem der Splittergräben zu suchen. Diese Angriffe gehören fast schon zum Alltag des Lagers.

Da die Bergkuppe des Lagers in der Umgebung die höchste Erhebung ist, sind die Werferangriffe zumeist schlecht gezielt.

Fragt einer der Neuankömmlinge nach, ob es auch direkte Angriffe



von Feindinfanterie gibt, so bekommt er die Auskunft:

„Charlie hat es bisher dreimal versucht und sich jedesmal eine blutige Nase geholt. Der Minengürtel ist wohl zu dicht und die MG-Posten haben noch jeden Gook erwischt.“

Zum Ablauf: 2W10+15 Granaten detonieren dabei innerhalb und außerhalb des Lagerzauns. Jede detonierende Granate verbreitet in einem Bereich von 12 Metern Radius einen Schrapnellschaden von 3W6 Punkten. Die Einbindung ins laufende Spiel obliegt dem Spielleiter.

AUSBESSERUNGSARBEITEN

Nach erfolgten Werferattacken werden die Schäden im Lager ausgebessert. Dazu gehört auch das Füllen von Sandsäcken und das Ziehen von Splittergräben. Die Sandsäcke werden für die MG-Stellungen, die Erdbunker und für den besseren Schutz in den Splittergräben benötigt.

Zum Ablauf: Diverse Proben auf *STx5* und *KOx5*, um die Arbeitsfähigkeit der Männer zu dokumentieren.

LATRINENDIENST

Der Kreislauf des Lebens ist am besten am Beispiel des Latrinendienstes zu erfahren. Es kann je-

den im Lager treffen, warum also auch nicht die Spielercharaktere? Die beiden Latrinen sind quasi *zweigeschossige* Holzkonstruktionen. Oberhalb die edlen Spender und im Untergeschoß die Auffangbottiche aus Stahl. Die Behälter werden täglich von den eingeteilten Soldaten durch Klappen auf der Gebäuderückseite herausgezogen. Die Fäkalien werden mit Benzin vermischt und anschließend angezündet. Man wartet bis die menschlichen Rückstände vollständig verbrannt sind. Danach werden die Behälter wieder an ihren Platz zurückgeschoben.

Zum Ablauf: Viel gute Stimmung verbreiten bei diesem Dienst Proben auf *GEx5*. Mißlungene Würfe können beispielsweise Verunreinigungen der Uniform oder Verbrennungen nach sich ziehen (*Spielleiter*).

HORCHPOSTEN

In unregelmäßigen Abständen werden Teams an wechselnden Stellen im Dschungel abgesetzt, um dort eine Nacht auf Horchposten zu verbringen.

Diese Stationierungen sollen Patrouillen des Feindes aufspüren und Unsicherheit in die Reihen des Vietcong tragen.

Die eingesetzten Gruppen verbringen eine komplette Nacht im Dschungel, egal bei welchem Wetter. Sie plazieren sich nach einem lockeren Muster im Dschungel und müssen die festgelegte Zeit möglichst regungslos verbringen. Lärm, Feuer und das Anzünden von Zigaretten sind natürlich streng untersagt.

Dieser Posten ist für die Soldaten mit großer Fantasie immer ein wahrer Höllenritt gewesen. Die Geräusche und Schatten in einer Dschungelnacht haben viele Soldaten an den Rand der Verzweiflung getrieben. Dazu kommt, daß die einzelnen Posten die Mitglieder ihres Teams nicht sehen können und die drückende Einsamkeit zusätzlich einwirkt.

Zum Ablauf: Proben auf *KOx5*, um zu testen, ob die teilnehmenden Soldaten auf ihrem Posten einschlafen.

Zusätzliche Proben auf die *Stabilität* und *INx5*, um zu testen ob sich Schatten irrtümlich zu Bedrohungen ausweiten.

Die meisten Horchposten-Aufträge bringen keinen Feindkontakt. Sollte der Spielleiter ein Gefecht wünschen, so kann er die Spielercharaktere gegen den Vietcong (Einheitengröße: *Gruppe*) antreten lassen.

PATROUILLE

Diese Erkundungsgänge werden zu wechselnden Zeiten unternommen. Üblicherweise aber tagsüber und in der Nähe des Lagers. Entweder die Soldaten gehen zu Fuß, fahren mit dem gepanzerten M113 oder werden aus der Luft am Zielpunkt abgesetzt.

Zum Ablauf: Proben auf *Verborgenes erkennen*, um versteckte Fallen oder Bunker zu erkennen. Bei den routinemäßigen Erkundungen wird normalerweise kein Feindkontakt erzielt. Sollte der Spielleiter ein Gefecht wünschen, so kann er die Spielercharaktere gegen den Vietcong (Einheitengröße: *Gruppe*) kämpfen lassen. Ein paar ausgefallene Booby-Traps kann der Spielleiter ebenfalls auf der Streife einbauen.

WACHPOSTEN

In jeder MG-Stellung halten je zwei Mann in 4-Stunden-Schichten Wache: Ein Beobachter mit Fernglas, Signalpistole und normaler Bewaffnung und ein Mann am Maschinengewehr. Ist eine verdächtige Bewegung zu sehen, wird ein Schuß mit der Signalpistole abgegeben. Nachts sind der verminten Bereich und die Fläche vor dem Tor mit Scheinwerfern hell ausgeleuchtet.

Normalerweise wird das Lager von zwei Platoons der 25th Infantry Division bewacht. Natürlich kann der Spielleiter auch die

Spielercharaktere die Wache übernehmen lassen.

Zum Ablauf: Proben auf *Verborgenes erkennen*, um Feindbewegungen zu lokalisieren. Sollte der Spielleiter ein Gefecht wünschen, so kann er die Spielercharaktere gegen den Vietcong (Einheitengröße: *Kompanie*) das Lager verteidigen lassen.

IV. MISSION 1

Camp 5688, Thua-Thien-Militärbereich, 24.12.1967. Weihnachten. Major Willard hat heute eine Rede zur Feier des Tages gehalten. Weihnachten. Das Fest der Liebe ist ein Hohn hier draußen im Dschungel. Könnte sein, daß die Neuen heute ihre Feuertaufe bekommen. Wir sollen in der Gegend des Dorfes Bac Trai eine Erkundung durchführen. Ob Charlie dort schon auf uns wartet?

Spielleiter: Diese Mission ist ein Erkundungsvorhaben. Ein Dorf samt Umgebung soll zu Fuß erkundet werden. Verdächtige Hinweise sollen von den Teammitgliedern untersucht werden. Bei eventuell heftigem Feindwiderstand ist sofortiges Absetzen befohlen. Bei dieser Mission ist kein richtiger Feindkontakt vorgesehen. Der Spielleiter kann aber eine Begegnung mit dem Vietcong einbauen, wenn er dies wünscht (Einheitengröße: *Gruppe*). In diesem Fall haben die Gegner sich alle das linke Auge entfernt, wie auch der einsame Scharfschütze!

Die Planung des Einsatzes obliegt der Spielergruppe anhand des ausgegebenen Kartenmaterials. Der Spielleiter sollte vor dem Missionsbeginn die Wertetabelle zu Rate ziehen.

Die Spieler entdecken bei diesem Auftrag den ersten Teil eines mysteriösen Puzzles.

Die Neulinge starten mit einer KE von +30 (zu KE siehe Seite 28).

MISSIONSPARAMETER

Erkundung des Dorfes Bac Trai und seiner Umgebung. Bei einem gestrigen Überflug sind brennende Hütten aufgefallen. Transport des Teams per Hubschrauber. Zeitdauer: maximal zwei Tage. Rufname des Teams über Funk: *Lima Red One*.

Der Abflug mit dem Hubschrauber ist für den 24.12.1967 um genau 12:00 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist in Richtung Norden bis zu dem Absetzpunkt in 13 Kilometern Entfernung.

ES GEHT LOS ...

Nach zwei Tagen des Wartens und anstrengender Arbeiten im Lager geht es nun endlich auf eine Mission. Der Team-Sergeant erhält von *Sergeant First Class Elroy Simpson* die Missionsparameter und Kartenmaterial (siehe Seite 37).

Da es sich um ein Gebiet handelt, das regelmäßig von Infanteriepatrouillen abgegangen wird, ist ein vorheriger Erkundungsflug von der Aufklärungsabteilung nicht vorgesehen. An die Mitglieder des Teams wird die Standardausrüstung ausgegeben (zum allgemeinen Prozedere siehe auch Abschnitt *Ausrüstung* im Kapitel IX. *Anhang*).

Der Anflug wirft keine Probleme auf. Kurz vor dem Bereich der Landezonen geht der Chopper auf Baumwipfelhöhe.

Das Team wählt aus, welche Landezone (LZ) zum Absetzen benutzt werden soll. Beide LZ sind „kalt“ (*ohne Feindeinwirkung*). Uhrenvergleich kurz vor der Landung: 12:19 Uhr.

DIE ERKUNDUNG

Nachdem das Team abgesetzt worden ist, entfernt sich der Huey in südlicher

Richtung. Nach einer ersten Orientierung wird der standardmäßige Funkspruch abgesetzt. Die Gruppe Soldaten bewegt sich nach ihrem ausgearbeiteten Plan auf das Dorf Bac Trai vor.

LZ 1

Eine kleine Lichtung mit hüft-hohem Gras und einigen sumpfigen Stellen. Die Landezone ist „kalt“ (*ohne Feindeinwirkung*).

LZ 2

Kleine Lichtung mit einigen verkrüppelten Bäumen und einem winzigen Wasserloch. Im hüft-hohen Gras sind zwei Schützenlöcher zu erkennen, die von einigen vorangegangenen Regenschauern schwer in Mitleidenschaft gezogen worden sind. Die Vertiefungen sind zur Hälfte mit Wasser gefüllt und augenscheinlich länger nicht benutzt worden. Die Landezone ist „kalt“.

Dschungel

Der Dschungel schließt sich nach dem Verlassen der Lichtung um das Team. Die Neulinge empfinden die sattgrüne Umgebung, die voller seltsamer Laute ist, als unangenehme Bedrohung. Fremdartig und nach Regeln existierend, die schon seit Äonen gelten. Es ist so viel zu sehen und zu hören, daß man praktisch nichts erkennen kann.

Dschungelpfad

Der sichtlich benutzte Pfad ist ein Fußweg. Er führt aus südlicher Richtung zum Dorf Bac Trai und verläuft in nördlicher Richtung weiter. Auf dem Weg sind keine besonderen Spuren wahrnehmbar. 20 Meter südlich und 25 Meter nördlich vom Dorfrand entfernt befindet sich jeweils eine Booby-Trap. Die Fallen sind beide in gleicher Art angelegt: eine 2 x 2 x 1,5 Meter große Grube mit in den Boden getriebenen Bambusstäben. Die angespitzten Pfähle sind mit Kot verunreinigt. Die Fallen sind

nur zu entdecken, wenn bei der Benutzung des Pfades eine vorsichtige Bewegungsweise angesagt wird und eine Probe auf *Verborgenes erkennen* gelingt. Jeder Soldat, der die Pflanzenabdeckung sorglos betritt, fällt hinein und erleidet 1W6+3 Punkte Schaden. Wird die Wunde nicht sofort danach sorgfältig gesäubert, so ist die Gefahr einer Wundinfektion sehr hoch (*Auswahl des Spielleiters*).

Geht der Charakter des Sergeant oder der des Corporals *Point* (Position an der Spitze der Gruppe), so haben diese einen Modifikator von -20 auf eine Würfelprobe *Verborgenes erkennen*.

Reisfelder

Nordöstlich des Dorfes liegen einige Saat- und Reisfelder (siehe auch den Abschnitt *Der Reis* im Kapitel IX. *Anhang*). Die bewässerten Felder werden durch eine Zuleitung eines kleinen Flusses gespeist.

Einem aufmerksamen Beobachter fallen mit einer erfolgreichen Probe auf *Verborgenes erkennen* mehrere weiße, kleine, runde Objekte auf, die in den überfluteten Feldern treiben. Werden diese Objekte näher untersucht, so ist für die Betrachter eine Probe auf die *Stabilität* nötig. Die Objekte sind Augen, viele Augen! Steigt man in das Wasser der Reisfelder, so stößt man auf die toten Bewohner des Dorfes: Frauen, Kinder, Männer, Alte. Alle erschossen und des linken Auges beraubt. Die Schnittwunden sind relativ frisch und dilettantisch ausgeführt. Die Toten tragen ausschließlich Kleidung bäuerlichen Schnitts. Insgesamt kann man 37 tote Vietnamesen aus dem Wasser ziehen.

Bac Trai

Die Ansiedlung liegt ruhig und still da. Es ist keinerlei Bewegung zu entdecken. In der nordwestlichen Ecke des von Urwald eingeschlossenen Dorfes sind einige abgebrannte Hütten zu bemerken.

Außerdem ist seltsamerweise neben den normalen Rundhütten aus Naturmaterialien ein viereckiges, unverputztes Steinhäuschen zu sehen. Ein Haus dieser Bauart ist bei einer solchen Dschungelansiedlung nicht üblich. Wird das Dorf sorgfältig untersucht, so lassen sich folgende Fakten sammeln:

- Es sind keine Bewohner zu entdecken.
- Die Ahnenaltäre in allen Hütten sind verwüstet (siehe Abschnitt *Die Religion* in Kapitel IX. Anhang). Was besonders auffällt ist, daß allen Statuen das linke Auge herausgeschlagen wurde.
- Es muß ein plötzlicher Aufbruch gewesen sein: teilweise stehen noch Teller mit Nahrung herum.
- Der Statue in der Dorfmitte, einem sitzenden und lächelnden Mann, ist ebenfalls das linke Auge herausgeschlagen worden. Um die Statue herum sind eine Vielzahl von Blutspuren zu erkennen.
- In den abgebrannten Hüttenrümmern ist nichts zu finden.
- Zwei Ziegen und ein Schwein sind in ihrem Gatter erschossen worden. Ihnen wurde ebenfalls das linke Auge entfernt.



- Eines der Häuser in der Dorfmitte fällt besonders auf, da es vollkommen aus Stein gebaut ist. Das viereckige Gebäude bietet außer einer Strohmatten keine Einrichtungsgegenstände. Man findet dort eine verschlissene französische Militärflagge, die an der Wand befestigt ist und eine Machete mit getrocknetem Blut auf dem Boden. Entfernt man die Fahne, so kann man eine krude, eingeritzte Inschrift entdecken:
Construit par Arnaud de Peyrac (Fremdsprache *Französisch* = erbaut von Arnaud de Peyrac).

PZ 1

Diese *Pickup-Zone* (PZ) ist eine sumpfig-feuchte Fläche mit einigen umgestürzten Bäumen. Der Abholpunkt ist „kalt“ (*ohne Feindeinwirkung*).

PZ 2

Steinigtes Gelände mit mehreren integrierten Grasflächen. Die PZ ist „kalt“.

KONTAKT!

Nachdem die Charaktere die grausige Hinterlassenschaft entdeckt haben, werden sie wohl einen Funkspruch absetzen bzw. über die Ursachen rätseln. Sobald genügend Teammitglieder auf dem Dorfplatz zu sehen sind, fällt aus dem Dschungel ein Schuß (*Spielleiter wählt den Zeitpunkt*).

Der Scharfschütze sitzt nordwestlich des Dorfes im Dschungel und hat sich auf einem stabilen Ast verborgen, der zwei Meter über Bodenhöhe wächst. Das sattgrüne Blätterwerk ist ein perfektes Versteck. Um den Gegner zu sehen, muß eine Probe auf *Verborgenes erkennen* mit einem Modifikator von +15 bewältigt werden.

Spielwerte Scharfschütze:
ST 14, KO 15, GE 11, da der Vietcong verletzt ist, verfügt er noch über 6 von 15 Trefferpunkten.

Das linke Auge des Scharfschützen ist laut Schätzung eines Mediziners vor einem Monat fachmännisch entfernt worden. Außerdem hat der Vietnameser eine frische, notdürftig verbundene Verletzung einer kurzen Klinge in der Brust (Machete im Steinhäuschen). Gewehr 45% (SKS Karabiner, 2W6+1 Schaden).

Nähert man sich nach der Neutralisierung der Stellung des Schützen, so erspürt man am Fuß des Baums neben dem toten Vietcong einen nackten, ausgemergelten Europäer mit verfilzten, langen Haaren. Seine verbrannten Füße liegen direkt über einer bereits erkalteten Feuerstelle und er ist mit dem Oberkörper an den Stamm gefesselt.

Ein Sanitäter kann den Todgeweihten mit einer erfolgreichen Probe auf *Erste Hilfe* kurz zu Bewußtsein bringen. Bevor er verstirbt, stammelt er noch:
„L'horreur ... l'horreur ...“
(Fremdsprache *Französisch* = Das Grauen ... das Grauen ...).

Untersucht man die nähere Umgebung genauer auf Spuren (Probe auf *Spurensuche*), wird klar, daß sich hier bis zu 10 Personen mit den typischen Vietcong-Sandalen aus Reifengummi aufgehalten haben. Sie sind in nördlicher Richtung abgezogen. Verfolgt man die Markierungen weiter, so schwenkt die Spur nach ungefähr 100 Metern genau nach Westen ab.

DUSTOFF!

Weitere Beobachtungen sind von den Spielern nicht mehr zu machen. Sollten sie per Funk den Hubschrauber verständigen, so werden sie ohne weitere Zwischenfälle von einer *Pickup-Zone* ihrer Wahl ausgeflogen.

Nach der Ankunft im Camp unterrichtet die Gruppe *Major Willard* über die Ereignisse und der Sergeant verfaßt einen schriftlichen Bericht.

Spielleiter: Werden die Ereignisse im Bericht des Sergeants wie erlebt wiedergegeben und ist auch der eingeritzte Name erwähnt, so erhalten die Spieler die nächsten Hinweise im Kapitel VI. *Mission 3* von CIA-Agent Paul Norton.

V. MISSION 2

Camp 5688, Thua-Thien-Militärbereich, 02.01.1968. Das Dosenfutter ist auf lange Zeit die Hölle. Zum Glück gab es zu Neujahr besten Truthahn aus der Heimat. Unser Küchenbulle hat sich dabei auch echt ins Zeug gelegt. Aber jetzt ist wieder Schluß mit der Faulenzerei. Heute geht es wieder ins A-Shau-Valley. Beim letzten Mal haben sich die Neulinge ja ganz ordentlich gehalten.

Spielleiter: Da der Feind in diesem Gebiet einem offenen Kampf seit längerem ausweicht, sollen jetzt mehrere LRRP-Teams an getrennten Stellen Posten beziehen und nach Möglichkeit einen Hinterhalt legen. Die Teams werden in der Landezone abgesetzt, in der auch die regulären Infanteriegruppen abgeholt werden. In dem ganzen Pickup-Prozedere fällt es Spähern sicher nicht auf, wenn einzelne Gruppen im Dschungel verschwinden. Die Neulinge gehen in diese Mission mit einer KE von +20.

MISSIONSPARAMETER

Ausspähen des nordöstlichen Teils der Landezone und der weiteren Umgebung. An einer vom Team gewählten Stelle soll ein Hinterhalt vorbereitet werden. Transport des Teams per Hubschrauber von der US-Marine-Basis Hue. Pickup erfolgt durch lagereigene Hubschrauber. Es nehmen

insgesamt vier Teams an der Aktion teil. Zeitdauer: maximal vier Tage. Rufname des Teams über Funk: *Tango Blue One*. Der Abflug mit dem Hubschrauber zur Lufterkundung und dann weiter nach Hue ist für den 03.01.1968 um 05:00 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist 11 Kilometer in Richtung Nordwesten bis zum Einsatzgebiet und dann weiter westlich nach Hue in 25 Kilometern Entfernung. Weiterflug von Hue zur Pickup-Zone um 08:45 Uhr. Während der Extraktion der dort operierenden Marines bewegen sich die eingeteilten Rangergruppen auf ihre Positionen. Sollte eines der Teams Kontakt mit dem Feind haben, so ziehen sich alle eingesetzten Gruppen auf ihre PZ zurück.

ES GEHT LOS ...

Die ruhigeren Tage des Neujahrsfestes haben das Lager in eine beschwingte Stimmung gebracht. Die Neulinge haben die erste Woche überlebt und konnten sicherlich schon die ersten Bekanntschaften schließen. Ganz langsam beginnt Vietnam ein vertrauter Flecken Erde zu werden.

Der Team-Sergeant erhält von *Sergeant First Class Elroy Simpson* die Parameter und Kartenmaterial (siehe Seite 38). Ein Erkundungsflug über dem Einsatzgebiet ist in die Route nach Hue eingebunden. An der Operation nehmen vier Teams aus Platoon A teil: Team 1 geführt von *Spielercharakter* (Sektor Nordost). Team 2 geführt von *Sergeant Tim Fairfax* (Sektor Südost). Team 3 geführt von *Sergeant Harvey Taylor* (Sektor Südwest). Team 4 geführt von *Sergeant Pete Frazier* (Sektor Nordwest). Die Einsatzplanung wird durch die Mitglieder des Teams durchgeführt.

Wichtig: Zusätzlich zur Standardausrüstung werden den Spielercharakteren noch 20 Claymore-Minen ausgehändigt.

ERKUNDUNGSFLUG

Um 04:45 Uhr prüft der Sergeant die angelegte Ausrüstung und ordert die Soldaten zum Einstieg. Die Rotoren der vier Chopper laufen bereits, als die LRRP-Teams zusteigen. Die Hubschrauber steigen im ersten Dämmerlicht auf und fliegen nordwestlich. In der aufsteigenden Sonne fängt der ganze Dschungel an, wie verzaubert zu glitzern. Der Flugwind in den offenen Türen der Hueys ist kühl und frisch. Nach einigen Minuten Flugzeit schwenken die Hueys in Formation nach links und teilen sich zu den Bereitstellungszone auf. Der jeweilige Copilot informiert den Truppführer frühzeitig über die Annäherung. Die Maschine überfliegt die Landezone und das Einsatzgebiet. Die Sonne ist schon höher gestiegen, so daß man Einzelheiten am Boden gut erkennen kann. Auf Wunsch des Team-Sergeants überfliegt der Chopper auch eine Stelle mehrmals.

Einzelheiten

In der Landezone sind mehrere Marines zu sehen, die an einigen Bahnen arbeiten. Außerdem ein Materialstapel, feuernde Granatwerfer und ein Feld-HQ.

Im nordwestlichen Sektor sind vereinzelt Explosionen und die Flugbahnen von Leuchtspurgeschossen zu sehen.

Der nordöstliche Sektor ist ruhig. Vereinzelt kann man *Squads* entdecken, die sich vorsichtig durch den Dschungel bewegen. Einige Marines sehen zum Hubschrauber hoch, sobald dieser die Gruppen überfliegt.

Nördlich der Landezone ist ein brennender und vollkommen zerstörter Erdbunker zu sehen. Die beiden *Pickup*-Zonen sehen aus der Luft „kalt“ aus.

Nachdem der Hubschrauber einige Runden gedreht hat, kurvt er in Richtung Westen ein und steigt auf 1000 Meter Höhe. Die vier Hueys landen alle ungefähr zur

gleichen Zeit auf dem Landefeld der US-Marine-Base in Hue. Kurz nachdem die LRRP-Teams ausgestiegen sind, heben die Hubschrauber ab und fliegen zum Base-Camp zurück.

ZWEITER ANFLUG

Die LRRP-Teams sind gerade dabei, ihre Ausrüstung nochmals zu prüfen, als ein Marine im Rang eines *Second Lieutenant* zu ihnen herantritt. Er salutiert, lächelt und spricht den Sergeant der Spielergruppe an:

„Morgen Männer! So viele Sneaky Pete's auf einen Haufen habe ich noch nie gesehen. Mein Name ist Owen Taylor. Vor dem Abflug dürfte noch Zeit für eine Tasse Kaffee sein.“

Der Offizier führt die Ranger zu 45 wartenden Hueys. Dort bekommen sie Plätze zugewiesen, und in der folgenden Wartezeit entspannt sich ein kameradschaftliches Gespräch mit den versammelten Piloten und einem verdammten guten Kaffee (*Spielleiter*). Nach 40 Minuten erscheint *Second Lieutenant Taylor* wieder und gibt die Order, zuzusteigen und die Extraktion zu beginnen.

Alle 45 Hubschrauber heben zur gleichen Zeit ab und fügen sich zu einer atemberaubenden Formation zusammen. Jeder Infanterist ist immer wieder beeindruckt, wie man mit Hubschraubern so eng aneinander überhaupt fliegen kann.

Kurz vor der Landezone stoßen die Hubschrauber gesammelt aus 2000 Meter Flughöhe präzise gestaffelt zu ihren Landeplätzen herab. Die Männer machen sich zum Aussteigen bereit und betrachten aufmerksam die Szenerie zu ihren Füßen. Uhrenvergleich kurz vor der Landung: 09:34 Uhr.

Orangeroter Rauch markiert die LZ. Es detonieren vereinzelt Werfergranaten auf der freien Fläche. Sanitäter sind dabei, Marines zu verbinden und Bahren für den Abtransport zusammenzustellen.



Einzelne Squads kommen aus dem Dschungel heraus und beziehen innerhalb der LZ Sicherungsposition. Die Ranger sind in den Hueys platziert, die in der ersten Welle landen. Sobald die Kufen den Boden berühren, entern die Teammitglieder heraus. Sofort nach dem Verlassen werden auch schon die ersten Verwundeten eingeladen. Jedes Team läuft geduckt auf seine Einsatzzone zu und bekommt mitleidige Blicke von einigen der Marines zugeworfen.

ERKUNDUNG

Nach einer ersten Orientierung im Einsatzgebiet wird der routinemäßige Funkspruch abgesetzt. Die Gruppe Soldaten arbeitet sich nach ihrem festgelegten Bewegungsschema im Dschungel vor.

Landezone

Große, mit Elefantengras bewachsene Freifläche. Standort des Feld-HQ der eingesetzten Marines. Um 09:56 Uhr sind die letzten Marines verladen und die ursprüngliche Landezone ist somit verwaist.

Erd bunker

Der nördlich von der Landezone liegende Erd bunker ist bereits von den hier eingesetzten Marines zer-

stört worden. Der Unterstand ist aus Holz und Erde gebaut gewesen und nach den Sprenglöchern zu urteilen mit einer LAW und Handgranaten angegriffen worden. In dem verwüsteten Bunker findet man lediglich die Überreste eines Maschinengewehrs und vier Vietcong-Leichen.

Dschungel

Für die Neulinge ist es immer noch schwer, sich professionell durch den dichten Urwald zu bewegen. Die Vielzahl der Geräusche und die flirrende Luft machen eine effektive Orientierung schwer.

Dschungelpfad

Der Trampelpfad ist augenscheinlich oft benutzt. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Spurensuche* erkennt man neben den frischen Spuren von Marinstiefeln auch die charakteristischen Abdrücke von Sandalen des Vietcong.

PZ 1

Kleine, mit Gras bewachsene Öffnung im Dschungel. Die PZ ist „kalt“ (*ohne Feindeinwirkung*).

PZ 2

Grasbewachsene Lichtung mit mehreren umgestürz-

ten Bäumen. Es sind Reste eines alten Lagerfeuers zu finden. Die PZ ist „kalt“.

HINTERHALT

Das Team sucht sich für die Vorbereitung des Hinterhalts eine geeignete Stelle. Dabei sollte das Team freie Hand haben (*Spielleiter*). Ideal ist dafür sicherlich ein Abschnitt des Dschungelpfades.

Eine *Claymore*-Mine hat eine Streuung von etwa 120 Grad. Bei naher Platzierung für die beste Schadensklasse deckt eine Mine ca. 10 Meter voll ab. Die Schadenswerte etc. sind in der Waffentabelle auf Seite 63 verzeichnet.

Spielleiter: Bitte zeichnen Sie für die Gruppe eine Detailkarte der Position des Hinterhalts, um die genaue Lage der Claymores und der US-Soldaten festzuhalten!

Das Motto *Den Krieg zum Feind zu tragen* ist die Leitlinie der *Special-Forces*-Einheiten.

Im Vietnamkrieg sind eine Vielzahl solcher Unternehmungen gestartet worden. Viele waren überaus erfolgreich und viele haben einfach nur Zeit gekostet, weil kein Feind in die vorbereitete Falle gelaufen ist. Das Warten auf den Feind ist bei diesen Operationen am zähesten.

Drei Tage vergehen ohne konkretes Ergebnis. Keine Zigarette, kein Feuer, keine Unterhaltung und nur kaltes Essen aus der Dose stellen die Geduld jedes einzelnen Soldaten hart auf die Probe. Die Überreste der Mahlzeiten und der Notdurften werden sorgsam im Dschungelboden vergraben, um keinerlei Spuren zu hinterlassen.

KONTAKT!

In der Morgendämmerung nach der dritten Nacht vernehmen die Charaktere verdächtige Geräusche, wenn sie eine Probe auf *Horchen* erfolgreich schaffen (*Spielleiter* würfelt!). Aus Richtung Norden nähern sich

sehr langsam und vorsichtig mehrere Personen auf dem Dschungelpfad (*Spielleiter*: je nach Position des Hinterhalts). Es sind insgesamt fünf Vietcong, die nur eine Vorausabteilung einer Kompanie bilden.

Spielleiter: Attackieren die Spieler die kleine Gruppe Späher beim Passieren, so wird der nachfolgende Rest der Kompanie weiträumig auffächern und einen vernichtenden Angriff beginnen. Nach wenigen Minuten müssen sich die Ranger zurückziehen oder werden einfach überrannt (*Spielleiter*).

Lassen die Charaktere die Späher vorbeiziehen, so haben sie die Möglichkeit, die gesamte darauf folgende Kompanie mit einer Mannstärke von 319 vor die Claymore-Minenkette zu bekommen. Diese marschieren in vier- bis fünfreihiger Formation auf dem breiten Dschungelpfad. Sie haben außerdem Handkarren mit Material und Reis dabei. Die Länge der Marschreihe beträgt ca. 210 Meter.

Tabelle Minenschäden für eine 20er-Kettenzündung

%-Wurf	Tote/Schwerverletzte
01- 30	220+1W20
31- 60	230+3W20
61- 90	240+5W20
91-100	250+7W20

Die Überlebenden sind von dem Gewitter der Stahlkugeln schwer schockiert und müssen sich erst unter den Leichen ihrer Kameraden hervorarbeiten. Die Charaktere haben zwei volle Runden Zeit und können das Feuer eröffnen. Danach fangen die überlebenden Vietcong an, sich zu verteidigen. Die fünf Vietcong-Späher hasten nach dem Donner der Explosion natürlich zur Stelle des Geschehens zurück.

Kurz nachdem die wenigen Überlebenden getötet worden sind, fangen die Probleme aber erst an.

DUSTOFF!

Nach den Explosionen und dem heftigen Gewehrfeuer werden zwei weitere Kompanien, die zurückgesetzt marschieren, alarmiert. Diese fächern, nach einer kurzen Abstimmung der Befehlshaber, rechts und links des Pfades auf und rücken langsam vor.

Versuchen die Ranger, sich auf eine der *Pickup*-Zonen zurückzuziehen, stoßen sie von Norden her auf stark aufgefüllte Voraustrupps in Größe einer Gruppe. Lassen sie sich auf einen Kampf ein, so bemerken sie, daß sich sehr schnell sehr viele weitere Vietcong ansammeln.

Die anderen LRRP-Teams haben sich absprachgemäß nach dem



Explosionslärm bereits auf ihre PZ zurückgezogen und erwarten dort ihre Abholung.

Spielleiter: Der Versuch einer stehenden Verteidigung wird blutig enden. Die Veteranen werden diesen Schluß, angesichts der sich mehrenden Truppenansammlung, sehr schnell ziehen (*Spielleiter*)!

Das einzige Gelände, das jetzt noch wirklich zur Abholung taugt, ist die freie, felsige Fläche in südlicher Richtung. Die ursprüngliche Landezone im Südwesten ist selbst für eine kurzfristige Verteidigung zu offen. Ein Funkspruch zur Koordination des Hueys ist nötig, um den Piloten in die neue PZ korrekt einzuweisen.

Dramaturgisch wäre es schön, wenn die Abholung von den Felsen unter heftigem Feindfeuer und in allerletzter Sekunde geschieht. Sollte das Funkgerät zerstört oder der Funker nicht mehr dabei sein, so müssen sich die Soldaten zu Fuß zum Lager durchschlagen. Die genaue Beschreibung der Rückreise liegt in diesem Fall beim Spielleiter, sollte aber sehr gefährlich sein.

VI. MISSION 3

Camp 5688, Thua-Thien-Militärbereich, 10.01.1968. Eben ist hoher Besuch ins Lager eingeschwebt. Die Spiegelbrille von diesem Wichtigtuer riecht nach CIA. Was kann so ein Nachrichtenheini hier wollen? Dachte immer, die werten nur Akten aus. Egal, es gibt noch die Order, die Latrine zu leeren. Wird den Jungs sicher wieder Spaß machen.

Spielleiter: Die Gruppe wird zu einem Briefing in den Erdbunker der Operationsabteilung gerufen. Dort setzt ihnen der neu angekommene CIA-Mitarbeiter einen

Auftrag im Rahmen des Phoenix-Programms (siehe unter Abschnitt *Das Phoenix Programm* im Kapitel IX. Anhang) auseinander.

Nach dieser Einführung erhalten die Charaktere noch Informationen über den toten Franzosen.

Die Neulinge haben noch einen KE-Modifikator von +10.

MISSIONSPARAMETER

Infiltration einer Transportstation des Ho-Chi-Min-Pfades. Neutralisierung der dort vorgefundenen Personen. Vorbereitung eines Hinterhalts, um einen Offizier namens *Huu An Minh* festzunehmen oder zu töten. Da der Einsatzort in Laos liegt, sind die Ranger, bis auf die Abholung durch einen Hubschrauber, auf sich selbst gestellt. Zeitdauer: maximal sechs Tage. Rufname des Teams über Funk: *Target Victor One*.

Es werden zwei schwarze Schlauchboote für die Überquerung des Flusses *Sé Kong* und 12 zusätzliche Claymore-Minen zur Verfügung gestellt. Der Einsatzort liegt 174 Kilometer südwestlich von *Da Nang* auf laotischem Gebiet (in der Nähe von der Ansiedlung *Thac Hiet*). Abflug zum Einsatz am 10.01.1968 um 21:30 Uhr.

DIE BESPRECHUNG

Major Willard steht mit dem Zivilisten über eine Karte von Indochina gebeugt, als die Charaktere eintreten. Er wendet sich um:

„*Sergeant, gut, daß Sie da sind. Ich darf Ihnen Paul Norton von der CIA vorstellen.*“

Nach dem allgemeinen Händeschütteln beginnt der Agent mit dem Briefing:

„*Wir sind an einem nordvietnamesischen Offizier interessiert. Sein Name ist Huu An Minh und er wird in kurzer Zeit über einen der vielen Dschungelpfade, die man zusammengefasst den Ho-Chi-Minh-Trail nennt, nach Süden kommen. Seine Gefangennahme*

wäre wünschenswert, sein Tod wäre allerdings auch zu verschmerzen. Sie werden von einem Huey nach Laos zu ihrer Einsatzzone gebracht und haben dort zwei Tage Zeit, sich mit der Gegend vertraut zu machen. Sie erhalten über Funk genaue Instruktionen, in welcher Gruppe sich die Zielperson befindet. Sie sollten darauf achten, daß die nahegelegenen Hütten, die Brücke und die Anlegestelle für Boote wahrscheinlich mit bewaffneten Widerständlern besetzt sind. Ich würde vorschlagen, daß diese Bereiche vor dem Zugriff gesichert bzw. gesäubert werden.“

Norton nimmt einen Schluck Kaffee und fährt fort:

„*Ich übergebe Ihnen das neueste Kartenmaterial dieser Zone, und Sie alle planen den Einsatz durch und melden mir, ob zusätzliche Ausrüstung benötigt wird. In den nächsten zwei Stunden sollte die Planung nahezu festgelegt sein. Ich darf noch darauf hinweisen, daß dieser Einsatz streng geheim ist und Sie bitte nichts an Außenstehende weitergeben.*“

Major Willard und Paul Norton stehen auf und beenden damit die kurze Unterhaltung. Das Team bekommt eine Karte (siehe auf Seite 39) ausgehändigt.

Die nun folgende Planung des Einsatzes läuft unter der Verantwortung des eingesetzten Teams.

Nachdem die Operation innerhalb des Teams festgelegt worden ist, folgt eine weitere kurze Abstimmung mit dem Agenten. Dieser wird den Plan wohl abnicken (*Spielleiter*) und zusätzliche Ausrüstungswünsche, sofern sie nicht völlig überzogen sind, genehmigen. Zu guter Letzt bekommt das Team noch die gültigen Funkfrequenzen genannt.

Als die Charaktere den Erdbunker bereits verlassen wollen, um sich für den anstehenden Auftrag vorzubereiten,

reiten, ergreift Agent Paul Norton nochmal das Wort:

„Einem ihrer Teamberichte habe ich entnommen, daß sie auf einen verschollenen Europäer und ein ausgelöschtes Dorf getroffen sind. Was mir besonders aufgefallen ist, war die drastische Schilderung der fehlenden linken Augen. Da solche abnormen Vorfälle meist nicht isoliert auftreten, habe ich etwas nachgeforscht: Im Jahr 1947, während des Indochinakonflikts, hat ein junger französischer Offizier nach einem Spähunternehmen einen ähnlichen Bericht verfasst. Der Name des Mannes war Arnaud de Peyrac. Dieser Offizier ist zwei Wochen nach diesem Spähtrupp spurlos verschwunden. Eine Dissertation stand für die französischen Militärbehörden außer Frage, da der junge Adlige nur die besten Beurteilungen von seinen Vorgesetzten hatte. Er wurde auf den Status MIA (Missing in Action) gesetzt. Und heute taucht dieser Mann wieder auf.“

Er gibt den Charakteren einen getippten Auszug (siehe Seite 54).

„Den Namen des Dorfes und die Region darf ich nicht nennen, da in dieser Gegend zwei Wochen nach dem Spähtrupp ein Aufstand losbrach, der nur durch den Einsatz größter Mittel eingedämmt werden konnte. Ich werde in dieser interessanten Sache weiterforschen. Ach, noch eines: Huu An Minh hat übrigens seit seiner Jugend nur noch das rechte Auge zur Verfügung.“

ES GEHT LOS ...

Nach der Prüfung der Ausrüstung machen sich die Mitglieder des Teams auf den Weg zum Helikopter. Pünktlich um 21:30 Uhr hebt der Huey ab und fliegt in südwestlicher Richtung zum Einsatzort. Eine markierte Grenze zwischen Vietnam und Laos ist nicht zu erkennen. Berge, Grasflächen und Dschungel liegen im Dunklen genauso lauernd da wie immer schon.

Nach einem anderthalbstündigem Flug durch die Nacht erreicht der Huey das Einsatzgebiet. Nachdem die Ranger auf der LZ ihrer Wahl stehen und die zusätzliche Ausrüstung abgeladen ist, fliegt der Pilot zurück zum Base Camp.

ERKUNDUNG

Das allererste, was die Spieler sehen, sind kleine rechteckige Objekte, die sich weißlich vom dunklen Dschungelboden abheben. Bei näherer Betrachtung handelt es sich um ein US-Flugblatt (siehe Seite 47) aus Papier.

! Nur für den Spielleiter !

Arnaud de Peyrac hat sich aus reiner Abenteuerlust, während seine Männer lagerten, des Gefäßes und des Buches bemächtigt. Der folgende Aufstand in dieser Region ist auf den Diebstahl zurückzuführen. Dabei ist die französische Armee unbarmherzig gegen die Bevölkerung vorgegangen und hat diese Ereignisse bisher erfolgreich geheimgehalten.

Capitaine de Peyrac hat nach seiner Rückkehr ins Lager begonnen, sich mit dem Folianten zu befassen. Der mit Schriftzeichen aus dem Sanskrit-Alphabet geschriebene Band ist ca. im Jahre 980 hergestellt worden und diente zur Erschaffung des einäugigen Kriegers. Dieser sollte das Volk der Cham vor den Invasionen der Vietnamesen schützen. Die dort beschriebenen Rituale reichen von der Wandlung zum einäugigen Krieger bis zum Ruf nach dem Urvater der See und der Sterne. Durch die beklemmende Lektüre wurde de Peyrac fast wahnsinnig und beschloß, sich mit den Gegenständen zu verbergen. Er wählte das Dorf Bac Trai und blieb lange Zeit unentdeckt. Die Vietcong hörten von dem Sonderling und raubten ihm die Gegenstände, um nun wieder ihre Heimat zu verteidigen.

LZ 1

Dschungelöffnung mit feuchtem, weichem Boden. LZ ist „kalt“.

LZ 2

Lichtung mit kleinen Wasserpflüzen und hohem Gras. Morastiger Boden. Auch diese LZ ist „kalt“.

Dschungel

Mittlerweile sind die Neulinge vom fremden Ambiente der sattgrünen Umgebung nicht mehr verwirrt. Es fällt sofort auf, daß der Boden in dem gesamten Bereich sehr sumpfig ist.

Spielleiter: Optional kann man Proben auf Einsinken in Sumpflöchern einflechten. Alle zwei Stunden Spielzeit ein Test mit 1W100: 01 bis 92 = keine Probleme; 93 bis 100 = Sumpfloch.

Dschungelpfad

Ein offensichtlich vielbenutzter Pfad. Keine Besonderheiten oder Fallen zu entdecken.

Fluß

Der Sé Kong ist trüb und schlammig. Das Wasser bewegt sich mit ca. 10 Meter pro Minute. Durchschnittliche Tiefe ist fünf Meter.

Brücke

Provisorische Holzkonstruktion. Es sind immer zwei Vietcong mit SKS Karabinern auf Patrouille (Wegverlauf: Brücke, Sampan, Ansiedlung usw.).

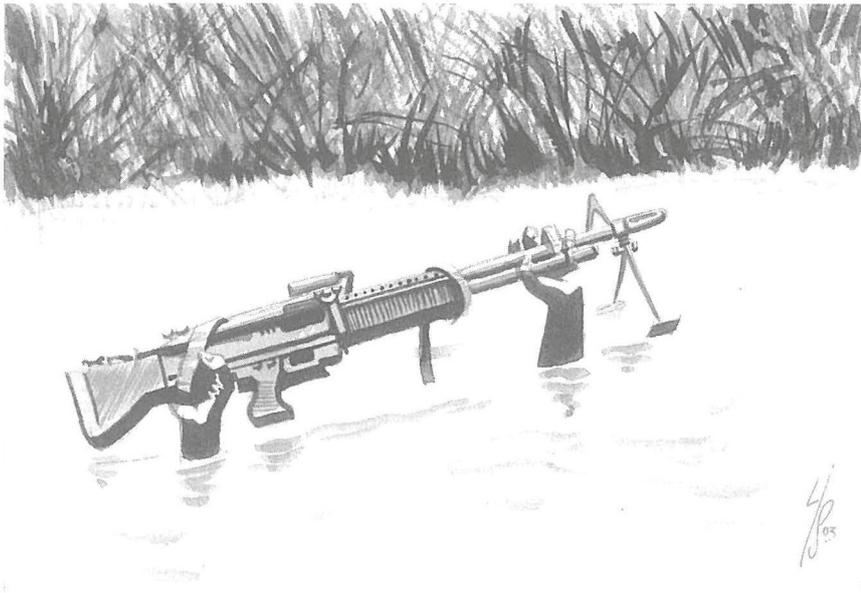
Ansiedlung

Kleine Hüttenansammlung. Nach längerer Beobachtung findet man heraus, daß dort drei bis vier Familien (32 Leute) in den kleinen Hütten und 12 Vietcong in der großen Hütte leben.

Die Vietcong-Patrouille läuft den Weg Brücke, Sampan, Ansiedlung.

Sampan

20 Meter langes Wohnboot. Nach einer Beobachtungsphase sieht man, daß keinerlei Waren an Bord sind. Es halten sich hier meist



sechs „einäugige“ Vietcong auf, die auf etwas zu warten scheinen.

PZ 1

Baumlose Grasfläche mit feuchtem Boden. Die PZ ist „kalt“.

PZ 2

Sumpfige Lichtung mit hohem Gras. PZ ist „kalt“.

VORBEREITUNGEN

Das LRRP-Team wird sicherlich die beiden nächsten Tage für Beobachtungen und Vorbereitungen für den Hinterhalt nutzen. Lassen Sie den Spielern dabei freie Hand.

Nacht 1: Keine Vorkommnisse.

Tag 1: Auf dem Pfad laufen insgesamt 40 Leute mit Transportkarren in Richtung Süden durch.

Nacht 2: Über den Pfad sind 485 Personen mit Reis und Material nach Süden marschiert.

Tag 2: Keine Vorkommnisse.

Nacht 3: 250 Vietcong marschieren ohne Ladung nach Norden.

Tag 3: 375 Vietcong in Richtung Süden mit vollen Handkarren. Bei der Bootsbesatzung ist am Abend ungewohnte Aktivität zu sehen.

Nacht 4: Um 21:00 Uhr meldet sich der Funk und kündigt eine Gruppe mit 30 Mann an. Dabei soll auch die Zielperson sein. Es kommt auch die Bitte per Funk,

den Abflug der Chopper mit dem Beginn der Aktion durch ein GO-Signal auszulösen.

Spielleiter: Sollten die Spielercharaktere die Personen in der Ansiedlung und auf dem Sampan nicht vor dem Zugriff neutralisieren, so werden sich die Bewaffneten bei Schußlärm und Explosionen natürlich auch in den Kampf werfen. Alte, Kinder und Frauen flüchten in den Urwald oder verstecken sich in den Häusern.

Bitte zeichnen Sie für die Gruppe eine Detailkarte der Position des Hinterhalts, um die genaue Lage der Claymores und der US-Soldaten festzuhalten!

KONTAKT!

Um 23:15 Uhr bemerken die Soldaten einen sich nähernden Trupp von 20 Mann. In der Dunkelheit des Urwalds ist nur zu erkennen, daß diese Personen wohl Helme tragen und AK-47 mit sich führen. Lassen die Soldaten diese Gruppe unbehelligt passieren, so verlassen diese den Pfad auf Höhe des Dorfes und besteigen den Sampan. Durch die besseren Lichtverhältnisse am Fluß kann auch die Zielperson dabei einwandfrei identifiziert werden.

18 Minuten nach der ersten Gruppe nähert sich noch eine zweite

Abteilung mit 15 Mann. Diese ziehen zwei schwere Handkarren. Auch diese Vietcong haben das Boot als Ziel.

Alle Männer der beiden Gruppen haben nur noch das rechte Auge im Kopf! Das linke ist entfernt und die Wunde vernäht worden. Der weitere Ablauf liegt jetzt in der Hand der Spieler.

Spielleiter: Die gegnerischen Soldaten werden mit aller Kraft versuchen, die Kiste auf einem der Handkarren zu schützen bzw. vor dem Zugriff zu bewahren. Dort befinden sich das Augengefäß und der alte Cham-Foliant. Da die Gegenstände wasserdicht eingewickelt sind, schrecken die Begleitpersonen nicht davor zurück, die gesamte Kiste in den Fluß oder ein Sumpfloch zu werfen. Von dort können diese wertvollen Hilfsmittel zur Verteidigung der Heimat wieder geborgen werden.

Sollte die zweite Gruppe noch nicht angekommen sein und den Kampflärm hören, so werden die Handkarren abgestellt. Man verbirgt die Kiste sorgsam und stellt eine Person als Wache ab, um das Versteck weitermelden zu können. Die 14 überzähligen Soldaten begeben sich danach zum Ort der Auseinandersetzung.

DUSTOFF!

Die Abholung per Hubschrauber gestaltet sich flexibel nach den Vorbereitungen der Spielercharaktere und nach dem Ergebnis der Kampfhandlungen.

Spielleiter: Die Kiste mit den Gegenständen sollte keinesfalls in die Hände der Spieler fallen.

Sollte dies doch passieren, so könnte beispielsweise während den Wirren der Tet-Offensive wieder ein Besitzerwechsel stattfinden. Es ist wichtig, daß die Gegenstände bis zum Anfang des Kapitels VIII. Mission 5 wieder im Einflußbereich der Nordvietnamesen sind.

VII. MISSION 4

Da Nang, Quang-Nam-Militärbereich, 30.01.1968. Der Urlaub in Da Nang war wirklich gut. Tagsüber am Strand und abends eine nette Kneipe sorgen dafür, daß eine Woche wie im Flug vergeht. Da das Tet-Fest direkt bevorsteht, sind auch die Vietnamesen in guter Stimmung. Heute abend geht es wieder zurück ins Camp. Der Krieg kann nicht von uns lassen und deshalb stoppen wir vorher nochmal in Hoi Vinh bei Mama San!

Spielleiter: Die Gruppe ist auf dem Rückweg zu ihrem Camp. Das Team hat für die gute Bewältigung des letzten CIA-Auftrags eine Woche Sonderurlaub bekommen. Sollte dies nicht passen, da die Gruppe umgekommen ist oder die Missionsziele nicht erreicht wurden, so befinden sich die Charaktere auf einer Transportmission per Fahrzeug. Alle folgenden Beschreibungen gehen von der ersten Variante aus. Die Neulinge starten hier mit einer KE von +0. D. h., in dieser und der folgenden Mission ist keine Erschwernis vorhanden.

TET NGUYEN DAN

Am ersten Tag des ersten Monats (Frühlings-Neumond) beginnt traditionell das 3tägige Neujahrsfest. Das Tet-Fest ist für die Vietnamesen das wichtigste Fest im ganzen Jahr. Es ist ungefähr vergleichbar mit dem europäischen Weihnachtsfest inklusive des Jahreswechsels. Schon Wochen vor dem Ereignis herrscht überall in Vietnam eine feierliche Stimmung. Überall in den Straßen werden Blumenmärkte eingerichtet, Speisen und Süßigkeiten angeboten. Zum Tet-Fest besuchen die Vietnamesen ihre

Familienangehörigen und Freunde und sie gehen in den Straßen spazieren. Zu diesem Fest werden viele Feuerwerkskörper für einen gewaltige Knallerei verwendet. In der Zeit nach dem Tet-Fest beginnt der Alltag nur sehr langsam wieder.

Für das Jahr 1968 liegt das Tet-Fest auf den Tagen 30.01. bis 01.02. (neues Mondjahr).

MAMA SAN (4A)

An der Straße zum Base Camp 5688 liegt Hoi Vinh, eine kleine Ansiedlung, die in erster Linie eine Amüsiermeile für die in der Umgebung stationierten US-Soldaten ist (Karte siehe Seite 40). Dort stoppt der Jeep des Teams kurz, um vor der Ankunft im Lager für alle noch einen kleinen Drink oder einen schnellen Beischlaf klarzumachen. Das Etablissement ist mäßig besucht, aber die Stimmung ist gut. Von draußen dringt das Rattern von Feuerwerkskörpern herein. Die Auswahl an Frauen ist sehr begrenzt, da die meisten das Tet-Fest an anderen Orten begehen. Jeder Spielercharakter amüsiert sich nach Kräften, und um kurz nach 01:00 Uhr trifft man sich langsam wieder im Barbereich.

Plötzlich wird es deutlich stiller im Raum, als man von draußen anschwelliges Knattern hört: Die anschwelligenden Geräusche sind keine Feuerwerkskörper, sondern einwandfrei Schußgeräusche von Sturmgewehren. Unter den anwesenden Zivilisten bricht dezente Panik aus, und Irgendjemand löscht plötzlich das Licht.

Spielleiter: Unter der Ansiedlung existiert seit längerem ein Tunnelsystem, aus dem jetzt die Angreifer herauskommen. Die Vietcong waren gerade dabei, verschiedene Zivilisten aus ihren Häusern zu holen, um diese im nahen Urwald zu erschießen, als Soldaten der Militärpolizei auf eine Gruppe Gestalten gestoßen sind, die gerade mehrere Personen aus einem Haus gezerrt haben.

Bitte vermerken Sie für sich, wo die verschiedenen Tunnelausgänge in die Ansiedlung münden. Die Platzierung der zweiten Karte für das Tunnelsystem (Seite 41) liegt in Ihrer Hand.

Um die Spieler zur Improvisation zu zwingen, ist es eine schöne Variante, wenn die M-16 Gewehre noch verschlossen in dem Jeep liegen. Jeder Charakter hat dann maximal eine Faustfeuerwaffe mit zwei zusätzlichen Magazinen dabei. Der zu erreichende Parkplatz



ist die Freifläche links neben dem L-förmigen Gebäude in der Mitte der Karte.

KONTAKT!

Plötzlich wird die Tür zu dem dunklen Barbereich aufgetreten, und im schummrigen Licht der Straße sind deutlich zwei Silhouetten mit jeweils einer AK-47 im Anschlag zu sehen. Die eine Gestalt feuert eine Garbe in die Decke und fängt an, auf Vietnamesisch zum Herauskommen aufzufordern. Jeder der am Tisch sitzenden Charaktere hat einen Freischuß mit seiner Faustfeuerwaffe.

Nach diesem kurzen Gefecht schöpft das Team Atem und hört gleichzeitig eine heftige Detonation von der gegenüberliegenden Straßenseite. Die Station der Militärpolizei und der Kinosaal sind von Sprengladungen buchstäblich zerfetzt worden. Eine beißende Qualmwolke breitet sich von dort schnell aus. Nach der Explosion ist immer noch heftiges Gewehrfeuer aus verschiedenen Himmelsrichtungen zu hören.

Spielleiter: Jetzt kommt es auf die Aktionen der Spieler an. Im gesamten Ort sind noch 24 Vietcong dabei, Landsleute zu liquidieren und amerikanisches Militärpersonal zu töten. Im Tunnelsystem sind darüber hinaus noch drei weitere, verletzte Gegner.

Fünf, teilweise verwundete, südvietnamesische Militärpolizisten haben sich im GI-Tabledance (Haus 4) verschanzt und schießen auf alles, was im dichten Rauch erkennbar ist.

Verwenden Sie die Einsatzkarte, um die Positionen der jeweiligen Parteien festzumachen, und improvisieren Sie munter drauflos.

STRASSENKAMPF

Alle unmarkierten Häuser und Hütten sind Wohnungen von vietnamesischen Familien und Geschäftsleuten. Dort findet man keinerlei Waffen.

Haus 1

Mama San's Bordell & Bar

Der erfolgreiche Geschäftsbetrieb ist auf mehrere Häuser im Ort aufgeteilt. Die große Kundschaft kann, außer zu den jetzigen Tet-Feiertagen, in verschiedenen Häusern „Spaß“ finden.

Im L-förmigen Gebäude ist die Bar und die Privatwohnung der Betreiberin untergebracht.

Waffen: Hinter der Bartheke sind zwei geladene Schrotflinten *Remington Modell 870* und drei nagelneue Baseballschläger (*Grundchance 25%, Schaden 1W8+Sb*) zu finden.

Auf dem Parkplatz vor der Bar steht der Jeep mit den Waffen der Charaktere.

Haus 2

Truong's Hardware Store

Geschäft mit Dingen des täglichen Bedarfs und Souvenirs. Der Inhaber und seine Familie liegen erschossen im Verkaufsraum.

Waffen: keine.

Haus 3

Posten der Militärpolizei

Dem brennenden Trümmerfeld kann man sich nur unter Lebensgefahr nähern, da die panischen Polizisten aus Haus 4 heraus blind auf alle Silhouetten schießen.

Waffen: keine mehr intakt.

Haus 4

GI-Tabledance

Fünf Militärpolizisten, die die Explosion überlebt haben, sind in diese Gebäude geflüchtet und haben sich dort verschanzt. Bei Annäherung wird geschossen.

Waffen: nicht heranzukommen.

Haus 5

Kinosaal

Das Gebäude brennt und ist dem Einsturz nahe. Aus diesem Inferno kriechen ab und an verwundet amerikanische Soldaten heraus. Dieses Haus liegt ebenfalls im Schußzirkel der Militärpolizisten.

Waffen: keine.

Haus 6

Minh's Roadhouse

Türen und Fenster sind verrammelt und geschlossen. Versucht man, diese zu öffnen, so wird von innen ohne Warnung geschossen.

Waffen: nicht erreichbar.

Haus 7

Verwaltungsgebäude

Der Vorsteher von diesem und einigen anderen Orten hat hier seinen Amtssitz und wohnt im zweiten Stock. Die Amtszimmer sind verwüstet und die Personen im zweiten Stock mit Kopfschüssen hingerichtet.

Waffen: keine.

Haus 8

American-Diner

Hier gab es immer fantastische Hamburger und Hotdogs. Jetzt brennt alles lichterloh, und es ist niemand zu sehen.

Waffen: keine.

Haus 9

Mama San's Verwaltung

Hier haben ein Buchhalter und der Arzt der Mädchen gewohnt und gearbeitet. Die beiden Männer liegen vor dem Haus in ihrem Blut.

Waffen: Im Büro-Schreibtisch ist eine geladene M-1911A1 Pistole.

TUNNELRATTE

Wenn die Charaktere einen der Eingänge finden, die vom Spielleiter plaziert wurden, so können sie in den Untergrund abtauchen. Die drei Vietcong sind verletzt und liegen in den Schlafräumen. Sie verteidigen sich mit SKS Karabinern und Handgranaten bis zum Tod. Im Planungsraum kann man in einer Ecke einen Haufen Asche entdecken. Dort wurde wohl Kartenmaterial verbrannt. Ansonsten ist nichts von Wert zu finden.

DUSTOFF!

Nach dem Kampf in den Straßen von Hoi Vinh werden die Charaktere wohl versuchen, zum *Base Camp* zurückzufah-

ren. Die Straße ist schwierig zu fahren und die Gruppe benötigt mindestens drei Stunden Zeit. Der Fahrer sollte drei Proben auf die Fertigkeit *Fahren* erfolgreich bewältigen, um die Fähnisse der Straße zu bewältigen.

Als der Jeep in die Nähe des Lagers kommt, wühlt eine M-60-Garbe aus einem der Torposten den Boden vor dem Fahrzeug auf. Nach kurzer Verhandlung und Identifizierung werden die Charaktere eingelassen.

Das Team parkt das Fahrzeug hinter dem Tor. Die Soldaten bemerken, daß das Camp in unüblicher Aufregung ist. Stoppt man einen umherlaufenden Soldaten und fragt nach Gründen, so bekommt man eine kurze Antwort:

„Charlie hat überall im Land Militärbasen und Städte angegriffen. Unsere Botschaft in Saigon haben sie auch gestürmt. Hier dampft die Kacke kräftig!“

Der Team-Sergeant wird nur für einen kurzen Moment zu Major Willard vorgelassen, um seinen Rückkehr-Rapport zu machen. Der Kommandobunker summt vor Aktivität.

PLEI CAU (4B)

Am nächsten Vormittag ist die Unruhe im ganzen Lager mit Händen zu greifen. Wilde Spekulationen über die Vorkommnisse der letzten Nacht werden durch neue Gerüchte nur noch weiter gefüttert.

Um 12:30 Uhr hält Major Willard ein knappe Ansprache vor den vollzählig versammelten LRRP-Teammitgliedern:

„Guten Morgen, Männer. Letzte Nacht haben sich in ganz Vietnam Angriffe auf unsere Stützpunkte ereignet. Eine genaue Lageeinschätzung ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, wir werden aber unsere ganze Kraft dem Feind entgegenwerfen. Die meisten von Ihnen

werden sich im Anschluß an meine Rede nach Hue begeben. Die Kaiserstadt hat in diesem Krieg bisher keine Rolle gespielt und ist nur als Nachschubbasis für die DMZ interessant gewesen. Gegenwärtig halten wir in der Stadt nur noch zwei Positionen, die wir für einen Gegenangriff nutzen werden. Die Gegner in Hue erhalten Nachschub über eine Versorgungskette aus westlicher Richtung vom Ho-Chi-Minh-Pfad aus.

Team 1 und 2 aus Platoon A werden mit Angriffen gegen die Nachschublinien beginnen und die restlichen Ranger werden sich sofort auf die US Marine Corps Phu Bai Combat Base begeben. Gott sei mit Ihnen!“

MISSIONSPARAMETER

Nächtlicher Angriff auf die Ansiedlung Plei Cau, die vermutlich ein Punkt in der Versorgungslinie des Vietcong ist. Neutralisierung der dort vorgefundenen Personen und Zerstörung von Nachschubgütern. Transport durch Hubschrauber. Zeitdauer: maximal ein Tag. Rufname des Teams über Funk: *Track Buster Zero*.

10 C4-Päckchen mit Zeitzünder und vier LAW's werden dem Team zusätzlich zur Verfügung gestellt. Der Einsatzort liegt 16 Kilometer westlich von Hue. Abflug zum Einsatz am 31.02.1968 um 22:45 Uhr.

EINSATZBESPRECHUNG

Major Willard beginnt die Besprechung mit Team 1 ohne weitere Umschweife (Karte auf Seite 42): „Während wir jetzt reden, beginnen Elemente der 1st Cavalry Division bereits mit einem großangelegten Angriff auf Charlie's Nachschubeinheiten. Sie haben jetzt Zeit, den Einsatz zu planen. Ich werde mit frischen Nachrichten von der Front rechtzeitig wieder zu Ihnen stoßen.“

Nach einer gewissen Zeit für die Abstimmung der Vorgehensweise erscheint der Major wieder:

„Schlechte Nachrichten. Die Air-Cav ist auf zwei eingegrabene Bataillone der NVA gestoßen. Unser Angriff ist abgewiesen worden, und die Einheiten erwarten für den Abend einen schweren Gegenangriff. Das ist für uns von Vorteil, da jetzt aus dem Bereich Kräfte zusammengezogen werden, die bei unserem Ziel als Wachen fehlen werden. Viel Glück!“

ES GEHT LOS ...

Nach dem üblichen Ausrüstungsempfang steigen die Ranger wieder einmal in den wartenden Helikopter. Die Sonne ist längst untergegangen, und der fallende Regen ist im Flugwind unangenehm kühl. Der Wind trägt leisen Gefechtslärm von Hue herüber. Nach etwa 15 Minuten Flugzeit landet der Helikopter kurz auf der gewählten LZ und fliegt weiter über das nahe Dorf hinweg, ohne Bodenfeuer auszulösen.

ERKUNDUNG

Nur die Geräusche des Dschungels sind im stetig fallenden Regen zu vernehmen.

LZ 1

Waldöffnung mit hüfthohem Elefantengras. Die LZ ist „kalt“.

LZ 2

Lichtung mit Grasbewuchs. Auf dem Boden sind fünf alte LKW-Reifen gestapelt. Die LZ ist „kalt“.

Dschungelpfad

Oft benutzter Pfad durch den Urwald. Keine Besonderheiten festzustellen.

Straße

Eine sehr einfache Lehm- und Schotterpiste mit zahlreichen Bodenwellen.

Plei Cau

Das Dorf liegt ruhig und völlig im Dunklen. Beobachtet man das Ganze mindestens 20 Minuten, fallen einem automatisch mehrere



Wachen auf, die gut getarnt im Schatten der Hütten sitzen. Ganz Eilige sollten hingegen die Fertigkeit *Verborgenes erkennen* erfolgreich benutzen, um Details wahrzunehmen.

Es sind acht Wachen zu erkennen. Zwei stehen westlich am Dorfrand, zwei nördlich, zwei östlich und zwei Vietcong am südlichen Ende. Außerdem schlafen noch 18 weitere Vietcong in der großen Hütte in der Dorfmitte.

Die restlichen großen Hütten enthalten Waffen, Munition und Nahrungsmittel. Die kleineren Rundhütten sind von unbeteiligten Zivilisten bewohnt, die nicht in eventuelle Kampfhandlungen eingreifen werden.

Spielleiter: Wenn sich die Charaktere leise in die Siedlung schleichen und die Wachen ohne Lärmentwicklung umgehen, können sie unter dem Dach der mittleren, großen Hütte eine alte Steintafel mit Sanskrit-Buchstaben entdecken. Malen die Charaktere diese Zeichen ab und lassen sie sich diese bei einem vietnamesischen Gelehrten oder von *Paul Norton* übersetzen, erhalten sie den Hinweis von Seite 53.

Kommt es dagegen zu Gewehrfeuer oder Explosionen, werden

die Schlafenden in der Mittelhütte auf jeden Fall aktiv.

PZ 1

Baumlose Grasfläche mit einem kleinen Tümpel. Die PZ ist „kalt“.

PZ 2

Lichtung mit Buschwerk und Gras. Die PZ ist „kalt“.

DUSTOFF!

Im Falle einer lautlosen Platzierung der C4-Päckchen können sich die Charaktere ohne Probleme auf die vorgesehene PZ zurückziehen.

Gab es deutlichen Gefechtslärm, so kommt innerhalb von 1W8+3 Minuten ein Laster im Dorf an, der einen *Zug* Vietcong entlädt. Diese machen sich sofort auf die Suche nach den Saboteuren. Der Hubschrauber braucht 1W10+6 Minuten bis zur Ankunft. Die Einstellung der C4-Zeitzünder sollte dabei unbedingt berücksichtigt werden.

HUE (4c)

Spielleiter: Dieser Abschnitt ist als optionale Erweiterung vorhanden und muß von Ihnen nicht eingesetzt werden.

DIE STADT

Hue erstreckt sich unterhalb der *Troung-Son-Berge* entlang des sanft fließenden Flusses der Wohlgerüche (*Song Huong = Perfume River*).

Nördlich des Flusses befindet sich die alte Hauptstadt des Königreichs Vietnam. Die von Wällen und Gräben geschützte Zitadelle umgibt alte Paläste, Tempel und Gärten.

Südlich des Flusses findet man die alten französischen Kolonialviertel mit teilweise prächtigen Villen und schattigen Alleen.

TET IN HUE

Zur Geschichte der Tet-Offensive gehören natürlich auch die heftigen Kämpfe um die verschiedenen Städte des Landes. Hue ist dabei der dramatischste und langwierigste Schauplatz. 26 Tage lang tobte ein erbarmungsloser Kampf im inneren Stadtbereich.

Die Vorbereitungen zum Angriff auf Hue liefen über Monate. Ganze Straßenzüge wurden mit viel Mühe zu befestigten Stellungen umgebaut. Die Mauern der Zitadelle wurden mit getarnten Gängen unterhöhlt, um ein Eindringen zu erleichtern.

Tagen vor dem Termin sickerten Hunderte Vietcong in Zivilkleidung in die Stadt ein, um beim Eintreffen der NVA-Truppen sofort losschlagen zu können.

Am 31. Januar um 02:00 Uhr nachts griffen die ersten regulären NVA-Soldaten die Stadt an. Durch die fehlerhafte Stationierung von südvietnamesischen Truppen am Stadtrand lag das Zentrum ungeschützt und wurde im Handstreich genommen. Die Zitadelle fiel in die Hand des Vietcong, und am südlichen Wall wurde eine kommunistische Flagge gehißt, die erst nach 26 Tagen entfernt werden konnte.

Zwei Stellungen in der Stadt konnten allerdings gehalten werden. Auf der Karte



(siehe Seite 43) sind diese Positionen mit Kreisen markiert.

Nördlich des Flusses war es das Hauptquartier der *1st ARVN Division* und südlich davon eine Anlage des Marine Corps. Beide Stellungen gestatteten den Verteidigern, Hubschrauber landen zu lassen und waren zu einem großen Teil mitverantwortlich für das Scheitern der Angreifer, da von dort aus Angriffe direkt in den Stadtkern unternommen wurden. Der Einsatz von Artillerie und Bomben war während der Kämpfe streng untersagt, um die historischen Bauten nicht völlig zu zerstören.

Nach dem blutigen Ende der Tet-Offensive war der Krieg für die USA auf dem Schlachtfeld gewonnen, aber politisch verloren. Da die meisten kommunistischen Kader und Widerständler bei den Attacken umgekommen waren, waren die militärischen Aussichten vielversprechend. Die vielen eigenen Toten, die Zerstörungen und die zivilen Opfer malten im eigenen Land jedoch das Bild eines verlorenen Krieges.

HUE IM SPIEL

Sollten Sie dies wünschen, so können Sie mit der Stadtkarte auf Seite 43 unproblema-

tisch ein Häuserkampf- oder Patrouillenszenario gestalten. Übertragen Sie einfach die Grundrisse eines Viertels Ihrer Wahl auf eine größere Karte und zeichnen Sie dort entsprechende Verteidigungsstellungen etc. ein.

Spielleiter: Lassen Sie maximal eine Gruppe Vietcong auftreten. Die Ranger könnten dabei einen M-113-Schützenpanzer als Verstärkung gut gebrauchen.

VIII. MISSION 5

Hue, Thua-Thien-Militärbereich, 28.02.1968. Diese Schlacht hier haben wir gewonnen, gegen die Blumenkinder und Reporter in der Welt werden wir verlieren. Und dafür halten wir unsere Knochen hin! Heute geht es wieder ins Base Camp zurück.

Spielleiter: Das Team erhält von CIA-Agent Paul Norton die Order, ein altes Tempel-Tal aus der Cham-Zeit näher in Augenschein zu nehmen, um das vermehrte Auftauchen von einäugigen Vietcong zu klären.

MISSIONSPARAMETER

Erkundung des My Son-Tempel-tales. Zeitdauer: maximal drei Tage. Rufname des Teams über Funk: *Ghost Hunter One*.

Der Abflug mit dem Hubschrauber ist für den 12.03.1968 um genau 04:30 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist 136 Kilometer in südöstlicher Richtung bis zum Einsatzgebiet.

Sollte ein sofortiger Rückzug nötig sein, so kann über Funk mit dem Codewort *Allmighty* eine Extraktion mit anschließender Bombardierung des Komplexes angefordert werden.

BESPRECHUNG

Nach einigen ruhigen Tagen im Camp erhält das Team Besuch von einem alten Bekannten. CIA-Mann Paul Norton schwebt per Hubschrauber für eine delikate Auftragsvergabe ein:

„Die Gegend von My Son ist eine alte Tempelanlage der Cham-Kultur und eignet sich landschaftlich gut zum Verstecken von Truppen. Wir hatten in diesem Bereich bisher immer Probleme mit der Sicherheit. Doch seit zwei Wochen ist es dort ruhig. Viel zu ruhig. Zahlreiche Berichte haben außerdem ein vermehrtes Antreffen von einäugigen bzw. verwirrten Vietcong und Zivilisten vermerkt. Da ich die Ereignisse nicht einordnen kann und am Abschluß dieser Ein-Augen-Geschichte interessiert bin, werden sie die Umgebung sorgfältig absuchen. Eventuell sind wir dann in der Lage, eine abschließende Beurteilung zu erstellen.“

Das ausgegebene CIA-Kartenmaterial ist auf Seite 44 zu finden.

ES GEHT LOS ...

Nach dem Erhalt der Ausrüstung besteigen die Teammitglieder den wartenden Hubschrauber. Frühmorgendlicher Dunst vermischt sich mit aufwirbelndem Staub beim Start. Welche Art Gegner wartet in diesem uralten Tempeltal auf die Ranger?

ERKUNDUNG

Der Huey liefert die Charaktere genau um 05:07 Uhr auf einer Landezone ihrer Wahl ab. Nachdem alle herausgesprungen sind, fliegt der Chopper über die Baumkronen nach Norden zurück.

Spielleiter: Die bemoosten, von Farnen umrankten Tempeltürme sind stumme Zeugen einer jahrhundertalten, untergegangenen Kultur. Die Tempel im My Son-Tal waren vom 4. bis 13. Jahrhundert die bedeutendste hinduistische Kultstätte des Champa-Reiches und wurden erst Anfang des

20. Jahrhunderts von französischen Archäologen wiederentdeckt. Die Bauten lassen die einstige Größe des untergegangenen Champa-Reiches erahnen. Sie sind aus Ziegeln erbaut und es schmücken wunderliche Figuren und Säulen die gesamte Anlage.

LZ 1

Waldöffnung mit Grasbewuchs. Der Boden ist sehr nass und sumpfig. Die LZ ist „kalt“.

LZ 2

Kleine Lichtung mit Grasbewuchs. Schwammiger, klatschnasser Boden. LZ ist „kalt“.

Erdwall

Die kleine Befestigungsanlage ist von Regen und Erosion zerstört. Zu welchem Zweck der runde Erdwall gedient haben mag, ist nicht mehr zu ersehen.

Dschungelpfad

Der breite, schlammige Pfad weist Fuß- und Reifenspuren auf. Man findet zahlreiche Ausrüstungsgegenstände und Waffen, die achtlos auf und neben den Pfad geworfen wurden. Es sind keine Fallen auf dem Weg installiert.

Dschungel

Alte, knotige Baumriesen mit wuchernden Wurzeln und dorniges Gebüsch machen die Fortbewegung zum anstrengenden Abenteuer. Tümpel, Schlammteiche und matschige Bodenstruktur erschweren jeden Schritt zusätzlich. Die Baumkronen bilden ein dichtes, grünes Dach, das die Sonnenstrahlen nur gedämpft durchläßt.

Spielleiter: Auf dem Weg zu den Tempeln vernimmt die Gruppe plötzlich ein gedämpftes Geräusch. Der rhythmische Ton ist ein fleischiges Klatschen auf Stein. Pirscht man sich heran, so kann man folgende Szenerie erkennen: Ein halbnackter Vietcong hält sich mit beiden Händen an einer ran-



kenüberwucherten Statue fest und schlägt sein Gesicht immer wieder auf den Stein. Die Konturen seines Gesichts haben sich bereits in eine unförmige Masse geschwollenen und blutigen Fleisches gewandelt. Der Wahnsinnige beachtet die Charaktere nicht. Schießt man auf ihn, so verstirbt er, sobald 4 Punkte Schaden verursacht wurden.

Die drei kleinen Tempel

Die drei kleinen Tempel mit der Begrenzung aus Rundsäulen haben jeweils einen Eingang aus südlicher Richtung. Im jeweils einzigen Inneraum findet man Waffen, Munitionskisten, Tische, Funkgeräte und Kleidungsstücke. Nach der fachkundigen Einschätzung der Charaktere hat es sich hier um ehemalige Befehlsstellen eines Feld-HQ gehandelt. Die Charaktere finden außerdem einiges an ausgelegtem Kartenmaterial. Steigt man auf eines der Bauwerke, so sieht man nach einer gelungenen Probe auf *Klettern* viele Baumwipfel und einen höheres Dach, das weiter nordöstlich liegt.

Der große Tempel

Der nordöstlich gelegene Bau unterscheidet sich deutlich von den anderen drei Tempeln. Er ist von einer rankenüberwucherten und

mit Ornamenten verzierten Mauer umgrenzt. Diese ist an einigen Stellen zerbrochen oder eingestürzt. Innerhalb der Umgrenzung kann man zahlreiche Lastwagen und Jeeps sowjetischer Bauart sehen. Eine kurze technische Untersuchung ergibt, daß die Motoren mit roher Gewalt zerstört worden sind. Um diese defekten Fahrzeuge liegen ungeordnete Haufen von Waffen, Kleidungsstücken, Ausrüstungsteilen und schimmlicher Verpflegung.

Der Tempelbau ist leicht erhöht gebaut. Von jeder Seite führt eine Treppe zu einem offenen Steineingang. Man kann vom Dschungelboden aus erkennen, daß im Innenraum flackerndes Licht, wie von Fackeln etc., brennt. Jede der Treppen hat zehn Stufen. Diese sind ausgetreten und leicht bröcklig. Um einen Blick, in den Innenraum zu werfen, muß man einige Treppenstufen erklimmen.

Spielleiter: Sobald einer der Charaktere eine Sichtlinie in den Innenraum hat, kann er folgendes erkennen: In der Mitte des einzigen Innenraums steht ein schmales Steinpodest, auf dem eine golden schimmernde Schale mit eingelegten Edelsteinen steht. In ihrem Inneren kann man

viele kleine runde weiße Objekte (Augen) erkennen.

Vor dem Podest sitzt ein uralter Mann im Schneidersitz, der sein augenloses Gesicht auf ein aufgeschlagenes Buch gerichtet hält und daraus in monotonem Singsang vorliest. Er wiegt seinen hageren Oberkörper dazu im Klang der leisen, betörenden Flötenmusik, die, von einem unsichtbaren Musikanten erzeugt, aus dem Innenraum herausweht.

Die weiteren Entwicklungen des Moduls finden sich im Abschnitt *Code Almighty!*

PZ 1

Grasbewachsene Lichtung. Die sumpfige PZ ist kalt.

PZ 2

Auf dieser kalten PZ findet man nur hüfthohes Elefantengras. Der Boden ist sehr feucht.

CODE ALLMIGHTY!

Die Charaktere haben jetzt einige Optionen, den finalen Showdown einzuleiten ...

Feuer frei!

Einer oder mehrere der Ranger schießen (oder werfen Handgranaten) auf den sitzenden Mann oder die Schale mit den Augen.

Ergebnis: Der Mann verzieht seinen Mund zu einem höhnischen Lachen, und aus der zahnlosen Öffnung ergießt sich ein Blutswall, der schnell auf die feindseligen Charaktere zufließt. Gleichzeitig beginnt die Erde deutlich zu beben, und der Tempelbau zeigt Risse, während sich über der Schale eine abnorme und unförmige, riesige Gestalt zu materialisieren beginnt.

Erreicht die rote Flüssigkeit die Ranger noch auf der Treppe (Probe *Ausweichen*), so fangen die davon benetzten Personen an, sich unter furchtbaren Schmerzen buchstäblich aufzulösen. Kleidung und Waffen fallen nach wenigen Sekunden

als ungeordneter Haufen zu Boden und der Charakter ist unrettbar verschwunden (*Stabilitätsprobe* für jeden Zuschauer).

Sobald die blutrote Flüssigkeit den Dschungelboden erreicht, fangen die Wurzeln der Bäume an, sich zu bewegen. Jeder Ranger muß eine Probe auf *STx5* und *GEx5* erfolgreich bewältigen, um eine Strecke von zehn Metern zurückzulegen zu können. Andernfalls hat er sich in den Wurzeln verfangen.

Beobachten hilft!

Einer oder mehrere Soldaten sehen sich die Szenerie im Innenraum für längere Zeit an.

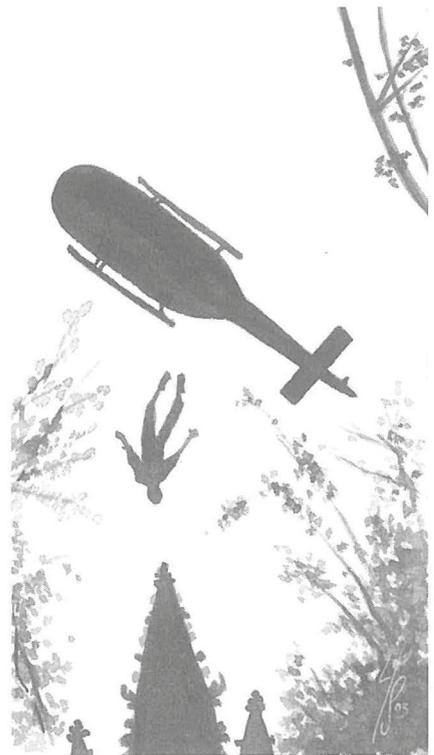
Ergebnis: Für diese Beobachter wird nach jeder Minute eine Probe auf die *Stabilität* nötig. Zum einen nimmt die widerwärtige Gestalt über der Schale eindeutig zu realistische Formen an, zum anderen ist die Flötenmusik nervenaufreibend. Mißlingt der Wurf, so läuft der jeweilige Soldat wie ferngesteuert auf den Eingang zu. Beherzte Kameraden können ihn jedoch mit viel Kraftanstrengung (Probe auf *Stärke* gegen seine *Stärke*) von der Treppe wegziehen. Ist das vermeintliche Opfer von der Treppe heruntergezogen, bricht der anziehende Bann.

Betritt ein Soldat den Innenraum, so verdampfen innerhalb eines Augenblicks beide Augäpfel und der Erblindete windet sich wimmernd in furchtbaren Schmerzen am Boden.

Ist die Gestalt über der Schale fast materialisiert, so beginnt aus dem Behältnis eine blutrote Flüssigkeit herauszulaufen. Weiter wie unter Abschnitt *Feuer frei!*

Sofortiger Rückzug!

Treten die Ranger den Rückzug an, ohne den Inneraum anzusehen oder sich auf Kampfhandlungen einzulassen, so erscheint der uralte Blinde in einem der Eingänge. Er hebt seine Hand in Richtung der Flüchtenden und es fließt blutrote



Flüssigkeit die Treppe hinab. Weiter wie unter dem Abschnitt *Feuer frei!* beschrieben.

DUSTOFF!

Sobald die Dinge zu eskalieren beginnen, werden die Charaktere sehr wahrscheinlich anfangen, sich schnell auf eine der Pickup-Zonen zurückzuziehen und mit mehr oder weniger schriller Stimme „*Allmighty!*“ in ihr Funkgerät zu brüllen. Für den Rückzug gelten die im vorigen Abschnitt erwähnten Bewegungserschwernisse.

Erreichen die Soldaten eine der PZ, so können sie sich dort der Wurzeln recht gut erwehren.

Sobald der Huey die Abholzone erreicht hat, klettern die Überlebenden herein. Beim Aufsteigen bekommt der Hubschrauber Schwierigkeiten, weil einzelne Wurzeln die Kufen festhalten. Durch den beherzten Einsatz von Feuerwaffen oder Messern sollte dieses Hindernis allerdings schnell beseitigt sein.

Direkt nach dem Abflug aus der PZ erscheinen mehrere Staffeln *Skyraider*, die Napalmkanister über den festgelegten Positionen abwerfen. Ob diese Piloten mit

sich bewegenden Bäumen (oder den Tentakeln der Kreatur etc.) in Berührung kommen bzw. wahn-sinnig in den Funk schreien, muß der Spielleiter entscheiden.

Spielleiter: Um den Ausklang des Moduls entscheidend zu würzen, bietet sich die folgende Vorgehensweise an: Mindestens einer der Charaktere, die sich auf dem Rückweg in den Wurzeln verfangen haben, ist von etwas Unheil-gem infiziert worden.

Tage nach der Rückkehr ins Lager bekommt dieser eine heftige Entzündung des linken Auges und muß in das Armeehospital von Nha Trang eingeliefert werden. Die hier zurückbleibenden Spielercharaktere bekommen dann folgenden Epilog serviert:

EPILOG ...

PFC Frank Newton kommt vorbei und schwenkt aufgeregt eine neue Zeitung (Spielhilfe Seite 62): „Das müßt ihr lesen, Jungs! Jetzt sind auch die Scheißhäuser in der Etappe nicht mehr sicher!“

Nha Trang, 03/1968

Im Armeehospital von Nha Trang haben sich mehrere spektakuläre Morde ereignet. Alle Opfer sind nachts auf den institutseigenen Toiletten erwürgt worden. Der wohl geistesgestörte Täter hat allen Opfern das linke Auge herausgebissen. Die Militärpolizei ermittelt.

IX. ANHANG

DAS PHOENIX PROGRAMM

Die Operation *Phoenix* wird 1967 beschlossen und läuft aktiv im Zeitraum von 1968 bis 1971. Hauptziele sind Führungspersonen des Vietcong und die Zerstörung der internen Struktur die-

ser Widerstandsbewegung. Der Operationsname führt auf den vietnamesischen *phung hoang* zurück – ein mythischer Vogel, der überall hinfliegen kann. Die Unternehmung wird von der CIA und dem militärischen Abwehrdienst getragen. Innerhalb des Programms arbeiten 600 Armee-Offiziere und ungefähr 60 CIA-Agenten. In der gesamten Zeit sind 67282 Personen als neutralisiert verzeichnet. Davon sind 31% getötet, 26% umgedreht (im Geheimdienstsinne) und 43% gefangen genommen worden. Schätzungen gehen von ungefähr 5000 neutralisierten Unschuldigen aus.

Korruption und Vetternwirtschaft sind in den militärischen und offiziellen Stellen Südvietnams weit verbreitet. Dazu kommt die nicht richtig greifbare Bedrohung durch die Vietcong-Unterwanderung. Die in der Operation eingesetzten Personen haben einen überaus großen Handlungsspielraum. Die Zielpersonen auf der schwarzen Liste können – nach Wahl des Verantwortlichen – getötet, jahrelang inhaftiert oder gefoltert werden. Die Opfer haben nach der Verfahrensweise des Programms keinerlei Rechte und können auch keinen Anwalt hinzuziehen. Auch amerikanisches Zivil- oder Militärpersonal, das ein Sicherheitsrisiko darstellt, kann in gleicher Weise neutralisiert werden.

DIE RELIGION

Die Neigung der Vietnamesen zu pragmatischen Lösungen und praxisorientiertem Verhalten hat in Vietnam niemals eine einheitliche religiöse Gemeinschaft entstehen lassen. Ein Vietnameser kann heute Buddhist und morgen Taoist sein (und dazwischen auch als Kommunist die Ahnen verehren) und trotzdem der gleiche bleiben. Sie betrachten sich nicht als Mitglieder einer Religionsgemeinschaft, wie es Christen oder Moslems tun, sondern als Teilhaber an einer gemeinsamen Tradition und

Kultur. Nachfolgend werden einige religiöse Begriffe kurz angerissen.

Ahnenkult: Er ist die Grundlage der vietnamesischen Religiosität. Einem Ahnenaltar ist in jeder Wohnung ein zentraler Platz eingeräumt. Man sucht dort Hilfe, Rat und Trost, verehrt den Ahnen Opfergaben wie Früchte und Räucherstäbchen.

Animismus: Die Natur gilt als be-seelt. In allen Dingen wohnen Geister, die mit Opfergaben besänftigt werden können. Jedes Haus hat seinen eigenen Schutzgeist, der im Gemeindehaus verehrt wird.

Buddhismus: Man strebt die Überwindung des Daseins an, das als Leid, Begierde und Schmerz interpretiert wird, um das Nirvana zu erreichen. Das Schicksal jedes Menschen ist Resultat seines Handelns in einem früheren Leben. Durch gute Taten kann jeder sein Karma (Schicksal) beeinflussen, um im Kreislauf der ewigen Wiedergeburten eine höhere Daseinsstufe zu erlangen und dereinst im vollständigen Erlöschen (Nirvana) aufzugehen.

Cao Dei: Versucht, alle westlichen und östlichen Religionen zu vereinen. Zu den verehrten Heiligen zählen neben Jesus und Buddha auch weltliche Größen wie Victor Hugo und Winston Churchill. Die Sekte ist ausschließlich im Süden Vietnams verbreitet.

Katholizismus: Unter französischer Kolonisation erfreute sich die Kirche aus pragmatischen wie opportunistischen Gründen eines regen Zulaufs. Auch unter Präsident Diem, der Südvietnam zu einem katholischen Bollwerk gegen den kommunistischen Norden machen wollte.

Hoa Hao: Sekte im Mekong-Delta, die eine Reform des Buddhismus anstrebt, sich jedoch gleichzeitig zur militanten Bewegung entwickelt hat. Wechselweise Kollaboration mit Franzosen, Japanern und Viet Minh.

Islam: Angehörige der Cham-Minderheit und die Nachfahren der Inder, die sich während der Kolonialzeit im Süden Vietnams ansiedelten, gehören zu dieser Glaubensrichtung.

Konfuzianismus: Keine Religion im eigentlichen Sinne. Praktische Anleitung zum richtigen Leben und die Philosophie der gesellschaftlichen Organisation. Sammlung von ethischen und moralischen Grundlagen, die auf dem Fundament der patriarchalischen Familie erst den Aufbau von Gesellschaft und Staat ermöglichen.

Taoismus: Gegenpol zum Konfuzianismus. Hier steht nicht der Mensch, sondern die Natur mit den wechselseitigen Kräften Yin und Yang im Mittelpunkt.

DER REIS

Reis ist das Hauptnahrungsmittel der vietnamesischen Bevölkerung. Der Anbau ist kompliziert und arbeitsintensiv, aber er ernährt auf einer gleich großen Fläche etwa viermal so viele Menschen wie Weizen. Jeder Hektar eines Reisfeldes benötigt Tausende von Hektolitern Wasser. Die Schößlinge werden zwei Monate lang in Saatfeldern gezogen, ehe die Pflanzen einzeln Stück für Stück in das bewässerte Reisfeld umgesetzt werden. In jedem Stadium des Wachstums muß der Wasserspiegel gleich hoch sein, damit die Sprößlinge weder verfaulen noch vertrocknen, und damit das Korn reifen kann, muß das Wasser abgelaassen werden. Nach dem Ernten folgen Dreschen, Schwingen und Schälen.

Auch ohne die ständige Gefahr von zu viel oder zu wenig Wasser, von Dürren oder Überschwemmungen erfordert die Reiskultur genaueste Arbeitseinteilung und soziale Organisation. Effektive Bewässerungskontrolle geht weit über die Fähigkeiten einer Familie oder eines Clans hinaus. Das Überleben hängt von der Kooperation ganzer Dör-

fer, Distrikte, Provinzen und zuletzt landesweiter Planung und Kontrolle ab. Extrem arbeitsintensive Zeiten, in denen weit mehr Arbeitskräfte benötigt werden, als zur Verfügung stehen, wechseln mit Wochen und Monaten erzwungener Untätigkeit ab. Größe, Struktur und Zusammenhalt der Familie und des vietnamesischen Dorfes hängen eng mit diesem Faktum zusammen.

DER CHARAKTERBOGEN

Auf Seite 64 finden Sie einen auf dieses Modul abgestimmten Charakterbogen. Es gibt mehrere signifikante Unterschiede zum normalen Cthulhu-Spielerblatt:

1. In dem Kasten *Attribute und Rettungswürfe* befindet sich die Angabe *Vergiftung*. Die unter *Vergiftung* verzeichnete Maßzahl beschreibt die schleichende Gesundheitsschädigung durch die von der US Air Force versprühten aggressiven Entlaubungsmittel (*Agent Orange*) und sonstige Gifte. Nach jedem Abenteuerabschnitt, der sich in bewaldeten Gebieten abgespielt hat, muß bei der Rückkehr ins Basislager von jedem Charakter einmal mit W100 gewürfelt werden. Die in der Tabelle *Vergiftung* erwürfelte Anzahl muß auf dem Spielerbogen angekreuzt werden. Übersteigt die Anzahl der markierten Kästen 11, so hat der Charakter des öfteren Kopfschmerzen und Schwindelgefühle (*Spielleiter!*). Wird der 19te Kasten erreicht, so muß der Charakter innerhalb von 1W6 Tagen in ein Lazarett gebracht werden, da seine physische Widerstandskraft völlig zusammengebrochen ist (heftiger Schwindel, Schwächeanfälle und eventuell Gedächtnisverlust). In einem größeren Krankenhaus kann der Vergiftungsgrad innerhalb jeder Woche um 1W4 Kästen gesenkt werden. Ein Vergiftungsgrad von 5 kann dabei aber niemals

unterschritten werden, diese Schädigung ist als permanente Kriegsverletzung zu verstehen.

Tabelle Vergiftung

<u>%-Wurf</u>	<u>Schädigung</u>
01-66	0 Kästchen
67-95	1 Kästchen
96-99	2 Kästchen
100	3 Kästchen

2. Der Kasten mit der Überschrift *KE* ist eine Beschreibung der Kampferfahrung. Während des Vietnam-Krieges sind sehr junge Soldaten eingesetzt worden, und eine goldene Regel der „Veteranen“ besagt, daß man nur mit den Greenhorns spricht bzw. ihnen Tips weitergibt, die die erste Woche überleben. Ein echtes Feuergefecht im Einsatz ist entsetzlich laut, schnell und verwirrend. Die Neulinge müssen sich an diese einschneidenden Erlebnisse erst gewöhnen. Das heißt, in der ersten Woche haben diese Charaktere in stattfindenden Gefechten auf alle Aktionen einen Modifikator von +30. Ist die erste Woche überstanden, so wird das Kästchen mit der 30 ausgekreuzt und für die zweite Woche zählt ein Gefechtsmodifikator von +20. In der dritten Woche sind nur noch +10 anzurechnen und ab der vierten Anwesenheitswoche sind die Charaktere vollständig an die auftretenden Kampfsituationen gewöhnt. Das Training der Ranger-Einheiten ist zwar sehr gut, aber die schockierende Realität läßt sich im Ausbildungslager nicht völlig nachstellen. Bei Ersatzleuten für Ausfälle fängt die KE-Uhr natürlich an, von vorne zu laufen.
3. Die Fertigkeit *Sprengstoffe* bezieht sich auf den allgemeinen Umgang mit improvisierten Sprengfallen bzw. Sprengstoffen. Normale Claymore-Minen sind hier ausgeschlossen, da diese fertig montiert sind.

4. Die neue Schußwaffenfertigkeit *Granatwerfer* beschreibt den Umgang mit mobilen Werfer-Systemen, wie z.B. das M-79, LAW oder den RPG-Werfer.

SPITZNAMEN DER CHARAKTERE

Zu einer guten Stimmung am Tisch gehören typische Rufnamen, wie z.B. *Mother*, *Jammer* oder *Ace*. Der Spielleiter hat hier zwei Möglichkeiten. Entweder die Spieler bekommen ihre Rufnamen wegen speziellen Situationen (das M-60 versagt mehrmals den Dienst = *Jammer*) oder die Spieler suchen reihum dem jeweiligen Gegenüber einen Spitznamen aus. Im Spiel hat sich die Situations-Variante allerdings besser bewährt. Natürlich kann der Spielleiter auch feste Namen vergeben; Hauptsache, die Stimmung am Tisch ist garantiert.

LEBENSÄUFE DER CHARAKTERE

Die Lebensläufe (Seiten 54 bis 57) können im Spiel eingesetzt werden oder dem Spielleiter nur als Beispiel dienen. Es hat sich in den Testspielen gezeigt, daß mindestens zwei Spieler (bei einer entsprechend großen Gruppe) schon länger in Vietnam sein sollten, während der Rest als Ersatz frisch aus Amerika ankommt.

Die überzähligen Lebensläufe kommen beispielsweise zum Einsatz, um Tote oder Verwundete zu ersetzen. Namen, Attribute und Werdegang können natürlich vom Spielleiter bzw. Spieler völlig neu erstellt werden.

Für die Charaktere (Spezialausbildung *Ranger*) gelten, in Abweichung vom Regelwerk, die folgenden *Berufsfertigkeiten*:

Ausweichen, Erste Hilfe, Funken, Horchen, Mechanische Reparaturen, Orientierung, Schleichen, Spurensuche, Verbergen, Verborgenes erkennen, Werfen, Gewehr, Faustfeuerwaffe, Granatwerfer, Messer, Maschinengewehr, Maschinenpistole.

VERLETZUNGEN DER CHARAKTERE

Soldaten haben ein hohes Risiko, verletzt oder getötet zu werden. Um die Einheit einsatzfähig zu halten, werden deshalb Verletzte und Tote schnellstmöglich durch Neuzugänge ersetzt. Ein Ersatzmann steht in der Regel spätestens in 1W6+2 Tagen zur Verfügung (*Spielleiter*). Ob Verletzte in ein Army Hospital (Qui Nhon oder Nha Trang) eingewiesen oder sich im Camp auskurieren können, ergibt sich aus der Schwere der Verwundung. Sollte der Sergeant oder der Corporal während eines Einsatzes getötet werden, so beför-

dert der Spielleiter nach Wahl ein Mitglied der Gruppe in die freige-wordene Position. Man sollte allerdings darauf achten, jemanden zu nehmen, der ein gewisses militärisches Verständnis aufweist.

Wichtig: Generell gilt, daß Soldaten, die zum zweiten Mal eine Verwundung im Kampf erhalten haben, nach der Genesung nach Hause zurückkehren können.

1 bis 4 TP Verletzung

Beträgt der Trefferpunktverlust nach einer erfolgreichen Probe auf *Erste Hilfe* immer noch 1 bis 4 Punkte, so bleibt der Soldat im Camp und hat bis zur vollkommenen Gesundheit nur leichten Dienst zu absolvieren. Die Verwendung eines Ersatzcharakters ist in diesem Fall nicht notwendig.

5 bis 10 TP Verletzung

Beträgt der Trefferpunktverlust nach einer erfolgreichen Probe auf *Erste Hilfe* immer noch 5 bis 10 Punkte, so wird der Verwundete nach der Erstversorgung im Camp möglichst bald per Helikopter in ein nahegelegenes Armeekrankenhaus eingeliefert.

Die Heilung erfolgt dort mit 2W3 Punkten je Woche. Ob ein Ersatzcharakter ins Spiel kommt, muß der Spielleiter je nach Stand des Moduls entscheiden.

Verletzung ab 11 TP

Beträgt der Trefferpunktverlust nach einer erfolgreichen Probe auf *Erste Hilfe* über 11 Punkte, so liegt eine schwere Verwundung vor. Der Soldat wird schnellstmöglich per Hubschrauber in eine medizinische Einrichtung der Amerikaner verbracht.

Die Heilung erfolgt dort mit 2W3 Punkten je Woche. Ob ein Ersatzcharakter ins Spiel kommt, muß der Spielleiter je nach Stand des Moduls entscheiden.

AUSRÜSTUNG

Nachdem die Planungen und Vorbereitungen abge-





geschlossen sind, nimmt jedes Team spezielle Ausrüstung auf. Waffen, Rationen und Spezialequipment wird auf Anordnung des Gruppenführers aufgenommen. Die Spielhilfe für die LRRP-Ausrüstung ist auf Seite 63 vorhanden.

Nach dem Empfang der Ausrüstung wird diese durch die Männer nochmals eingehend auf die Funktion geprüft.

Wichtig: Danach werden alle Gegenstände angelegt und gegebenenfalls mit haltbarem Klebeband am Körper befestigt. Für die LRRP-Teammitglieder ist es sehr wichtig, daß beim Bewegen durch den Dschungel etc. keine Geräusche durch klapperndes Material usw. entstehen. Um das wirkungsvoll zu testen, hüpft jeder Mann direkt vor dem Abflug auf und ab. Sind dann immer noch Geräusche wahrzunehmen, wird der entsprechende Gegenstand nochmals mit zusätzlichem Tapeband gesichert.

ARMEEORGANISATION

Im Folgenden werden die Organisationsformen der wichtigsten Kriegsparteien in Vietnam erläutert. Der Spielleiter benötigt diese Informationen im laufenden Spiel wahrscheinlich nicht so dringend, der Vollständigkeit halber sind sie aber erwähnt. Eine Dienstgradtabelle der amerikanischen und der südvietnamesischen Streitkräfte ist als Spielhilfe auf Seite 58 abgedruckt.

Vietcong

Gruppe: 5 bis 9 Mann, davon 7 mit SKS Karabinern oder (seltener) AK-47, 2 mit RPG Granatwerfer oder RPD Maschinengewehr. Führung durch *Chuan-Uy* (Aspirant).

Zug: 3 Gruppen. Führung durch *Thien-Uy* (Lieutenant).

Kompanie: 3 Züge und 1 Waffenzug (bis zu drei mittlere Maschinengewehre als verfügbare Zusatzausrüstung). Führung durch *Thoung-Uy* (Captain).

Bataillon: 3 Kompanien und eine Waffenkompanie (bis zu vier 82 mm Mörser und vier schwere Maschinengewehre). Führung durch *Thien-Ta* (Major).

Regiment: 2 oder 3 Bataillone. Führung durch *Thoung-Ta* (Colonel).

Beispielsoldat:

Vietcong (21 Jahre):
ST 13, KO 14, GE 11, Trefferpunkte 12, Schadensbonus 0.

Waffen: SKS Karabiner oder AK-47 (selten) oder RPG Granatwerfer oder RPD Maschinengewehr.
Angriff: 60% je nach Spezialisierung für die 1. Waffe, 40% für die 2. Waffe.

Fertigkeiten: Ausweichen 22%, Erste Hilfe 45%, Horchen 30%, Klettern 50%, Schleichen 60%, Schwimmen 40%, Spurensuche 30%, Tarnen 35%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 55%.

Nordvietnamesen

Die NVA, ursprünglich PAVN (Peoples Army of Vietnam/Quan Doi Nhan Dan) verwendet die gleiche Struktur wie der Vietcong. Die Ausrüstung ist nur wesentlich besser: Reguläre Uniformen, ausschließlich AK-47 und eine größere Auswahl an schweren Waffen bzw. Unterstützungsfahrzeugen.

Beispielsoldat:

NVA-Soldat (20 Jahre):
ST 13, KO 14, GE 11, Trefferpunkte 12, Schadensbonus 0.
Waffen: AK-47 oder RPG Granatwerfer oder RPD Maschinengewehr.

Angriff: 65% je nach Spezialisierung für die 1. Waffe, 45% für die 2. Waffe.

Fertigkeiten: Ausweichen 22%, Erste Hilfe 50%, Horchen 30%, Klettern 50%, Schleichen 60%, Schwimmen 40%, Spurensuche 35%, Tarnen 35%, Verbergen 60%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 60%.

USA

Rifle Squad: 5 bis 10 Mann, Führung durch *Sergeant*, Ausrüstung: M-14 (selten), M-16, M-79. Eine *Weapon Squad* hat als Zusatzausrüstung noch M-60 Maschinengewehr.

Rifle Platoon: 4 Squads (drei Rifle Squads und eine Weapon Squad), Führung durch *Lieutenant*.

Infantry Company: 3 Rifle Platoons und 1 Weapon Platoon, Führung durch *Captain* oder *Lieutenant*, je Company stehen nur 3 bis 4 Mediziner zur Verfügung.

Infantry Battalion: unterteilt in 4 Companies (A-D), *Combat Support Company* (E) und ein kleineres Hauptquartier. Führung durch *Lieutenant Colonel*.

Infantry Brigade: 3 bis 4 Bataillons, Führung durch *Brigadier General*.

Division: 9 bis 10 Bataillons Infanterie, 4 Bataillons Artillerie, 1 Battalion Pioniere, Unterstützung

und Transport, 1 luftmobile Aufklärungseinheit. Führung durch *Major General*.

Special Forces: ungefähr 12 Soldaten im Team, Führung durch *Lieutenant*.

LRRP: 4 bis 6 Mann im Team, Führung durch *Sergeant*.

Beispielsoldat:

US-Soldat (20 Jahre):

ST 14, KO 14, GE 11, Trefferpunkte 14, Schadensbonus 0.

Waffen: M-16 Sturmgewehr oder M-79 Granatwerfer oder M-60 Maschinengewehr.

Angriff: 65% je nach Spezialisierung für die 1. Waffe, 55% für die 2. Waffe.

Fertigkeiten: Ausweichen 22%, Erste Hilfe 45%, Horchen 30%, Klettern 50%, Schleichen 30%, Schwimmen 40%, Spurensuche 25%, Tarnen 35%, Verbergen 30%, Verborgenes erkennen 35%, Werfen 65%.

Piloten fliegen Hubschrauber mit 80%. Fahrer steuern Schützenpanzer etc. mit 80%.

ARVN

Die Südvietnamesische Armee hat die Organisation weitgehend von den Amerikanern übernommen. Die Ausrüstung der Soldaten ist aber nicht auf dem neuesten Stand (M-14 Sturmgewehre etc.).

Beispielsoldat:

ARVN (20 Jahre):

ST 13, KO 14, GE 11, Trefferpunkte 12, Schadensbonus 0.

Waffen: M-14 Sturmgewehr oder M-79 Granatwerfer oder M-60 Maschinengewehr.

Angriff: 60% je nach Spezialisierung für die 1. Waffe, 45% für die 2. Waffe.

Fertigkeiten: Ausweichen 22%, Erste Hilfe 40%, Horchen 30%, Klettern 50%, Schleichen 30%, Schwimmen 40%, Spurensuche 35%, Tarnen 35%, Verbergen 30%, Verborgenes erkennen 45%, Werfen 55%.

Piloten fliegen Hubschrauber mit 70%. Fahrer steuern Schützenpanzer etc. mit 70%.

X. LRRP- EINHEITEN

Long Range Reconnaissance Patrols sind Einheiten, die im Verlauf des Krieges dazu benutzt wurden, die Guerilla-Taktik des Gegners nachzuempfinden und mit den gleichen Waffen zurückzuschlagen. Diese Teams von 4-6 Soldaten rekrutieren sich aus den

in Vietnam eingesetzten *Ranger*-Einheiten. Sie arbeiten tief im Feindesland, oftmals außerhalb von Artillerie-Reichweite oder sonstiger Unterstützung. Die Einsätze sind meistens für eine Woche geplant, und die Männer müssen in dieser Zeit auf sich selbst gestellt arbeiten. Die *LRRP* verstehen sich als die Augen und Ohren der Einheiten, denen sie unterstehen. Da es sich bei den Unternehmungen meistens um sehr gefährliche Missionen handelt, bilden die Mitglieder dieser Elitetruppen eine verschworene Gemeinschaft. Die *Body Count*-Zahlen dieser Einheiten übersteigen die von normalen Kampfseinheiten oftmals. Nachfolgend sind einige Richtlinien bzw. Vorgehensweisen von *Ranger*-Einheiten aufgezeichnet. **Wichtig:** Spielhilfen zu den Themenbereichen *LRRP* und *Ranger* sind auf den Seiten 58 bis 62 zu finden und vor Spielbeginn zu verteilen. Der Vietnam-Slang für Anfänger ist auf den Seiten 48 und 49 abgedruckt.

MISSIONSZIELE

Normalerweise operieren *LRRP*-Einheiten in gegnerischem Territorium, um Informationen über feindliche Aktivitäten oder Befestigungen zu erlangen. Die verschiedenen Missionsziele sind in der Spielhilfe auf der Seite 59 enthalten.

DIE ORGANISATION

Die *LRRP*-Kompanie unterteilt sich mehrere Sektionen: Hauptquartier, Operationen, Kommunikation und die zwei Patrouillen-*Platoons*. Eine genaue Beschreibung ist in der Spielhilfe auf der Seite 61 abgedruckt.

VERFAHRENSWEISE LRRP

Die *LRRP*-Teams erhalten ihre Aufträge normalerweise zwei oder drei Tage vor der geplanten Ausführung. In Notfällen kann diese Zeit auch unterschritten werden. Die ge-



naue Prozedur ist in der Spielhilfe auf Seite 58 einzusehen.

GEFANGENE

Normalerweise sind die Geheimdienstabteilungen der Armee sehr an Gefangenen und Kartenmaterial interessiert. *LRRP*-Teams sind aber meist so weit von den eigenen Linien entfernt, daß eine Mitnahme von Gefangenen zum Verhör schlicht illusorisch ist. Der verantwortliche Vorgesetzte entscheidet in solchen Fällen nach den Sicherheitserfordernissen des Teams.

DIE TRANSPORTMITTEL

Die Einsatzteams können auf verschiedenen Wegen in das Zielgebiet gelangen bzw. abgeholt werden. Für die Beschaffung adäquater Transportmittel ist die G-3 Abteilung der Division verantwortlich. Bevor das Team abgesetzt wird, kann das Transportmittel die Order haben, falsche Stops durchzuführen, um feindliche Beobachter zu täuschen.

1. Per Hubschrauber

Der für den Einsatz verantwortliche Offizier unterrichtet den/die Piloten über wichtige Details zum Ablauf (*Flugroute, Zeitplan, Feindbeschuß, Funkfrequenzen etc.*) und sorgt für Luftschutz bzw. für freie Fluglinie. Das Team kann über folgende Wege aus dem – und auch wieder in den – Hubschrauber gelangen:

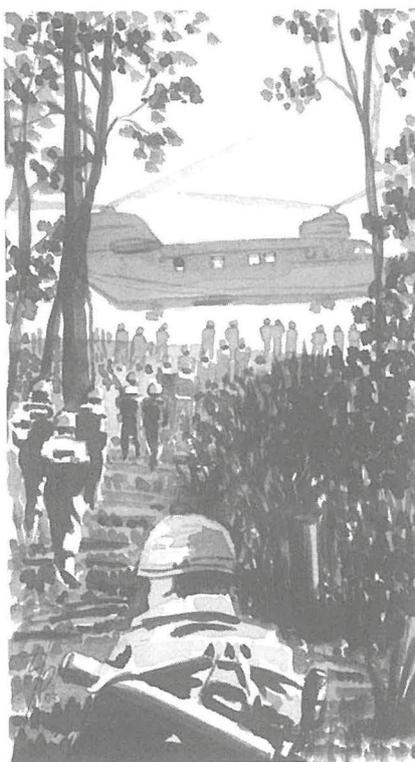
- a) Landung: Der Helikopter landet kurz auf der abgesprochenen Landezone, und das Team begibt sich, so schnell es geht, nach draußen in Gefechtsposition.
- b) Springen: Der Hubschrauber geht so weit herunter, wie es die örtlichen Gegebenheiten zulassen und die Teammitglieder springen auf den Boden.
- c) Leiter: Der Flieger bleibt in einer Höhe von 6 bis 20 Meter und der Frontmann wirft eine flexible Steigleiter nach unten. Danach klettert das

Team auf den Boden. Nachdem der letzte Mann am Boden ist, gibt der Teamführer an den Piloten eine Bestätigung für den Weiterflug. Der Bordschütze zieht dann die Leiter ein.

- d) Abseilen: Der Hubschrauber bleibt in maximal 40 Meter Höhe in der Luft stehen, und das Einsatzteam seilt sich an am Flieger festgemachten Seilen ab. Dazu benutzt jedes Teammitglied seinen Karabinerhaken und einen mit dem eigenen Seil hergestellten „Schweizer Sitz“. Nach dem Abkoppeln des letzten Mannes gibt der Teamführer an den Piloten eine Bestätigung für den Weiterflug. Der Bordschütze zieht die Seile dann ein.

2. Zu Fuß

Zu Fuß in das Zielgebiet zu gelangen ist natürlich nur möglich, wenn der Einsatzort in unmittelbarer Nähe der Basis liegt. Der verantwortliche Offizier sorgt dafür, daß im Anmarschweg und in dem Aufklärungsgebiet keine eigenen Truppen unterwegs sind. Normalerweise werden solche Missionen in der Nacht gestartet.



3. Per Fahrzeug

Das Team wird mit Ketten- oder Radfahrzeugen zum Einsatzgebiet gefahren. Dazu müssen passierbare Straßen oder Wege vorhanden sein. Der verantwortliche Offizier kündigt die Durchfahrt bei befreundeten Einheiten an und sorgt für eventuell benötigten Luftschutz.

4. Per Boot

Dem Team wird ein Boot mit Besatzung zur Verfügung gestellt, um das Einsatzgebiet zu erreichen. Wenn erforderlich, informiert der verantwortliche Offizier befreundete Einheiten über den Wassertransport. Das Team verläßt das Boot, sobald es sich in der Nähe der Küste bzw. des Ufers befindet.

5. Position halten

Das Team durchkämmt mit befreundeten Einheiten ein Zielgebiet und bleibt dann zurück, um zu kontrollieren, ob der Vietcong das Gebiet wieder besetzt. Je nach Missionsziel wird ein Hinterhalt gelegt oder nur beobachtet.

DIE KOMMUNIKATION

Direkt nach dem Erreichen des Absetzpunktes und während der Mission hat das *LRRP*-Team mit der Basis per Funk Kontakt aufzunehmen. Das Standardverfahren ist in der Spielhilfe auf der Seite 62 ausgeführt.

UNTERSTÜTZUNGSFEUER UND EVAKUIERUNG

In Kampf- und Notsituationen können Artillerie, Luftwaffe und gepanzerte Fahrzeuge zur Unterstützung per Funk angefordert werden. Dabei kann es sich auf Artillerieseite um Feldgeschütze oder auch – wenn in Reichweite – um Schiffsgeschütze handeln. Angriffe aus der Luft werden gegen kleinere Ziele am besten von *AH-1 Cobra Gunships* behandelt oder, wenn es sich um großflächige Aktionen handelt, von Kampf-

maschinen der Air Force, die mit Napalm operieren.

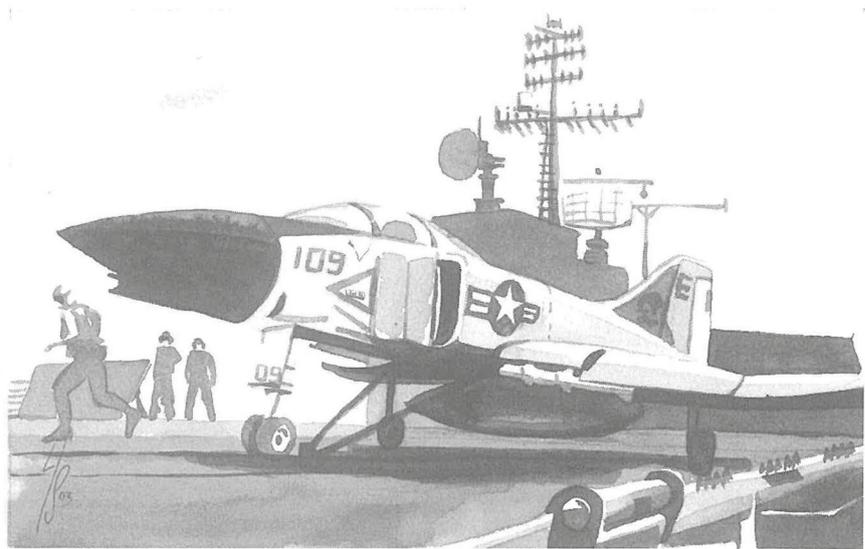
Evakuierungen aus der Luft werden normalerweise mit dem *Bell UH-1 Iroquois (Huey)* ausgeführt, wohingegen größere Lasten mit dem *Boeing-Vertol CH-47 Chinook* transportiert werden.

Die Auswirkungen und Schäden des Unterstützungsfeuers werden vom Spielleiter nach Bedarf festgesetzt, oder man kann die untenstehenden Richtwerte verwenden.

Artillerie: Die Schäden von Feld- und Schiffsartillerie sind meistens vernichtend für ungeschütztes Personal und Ausrüstung. Der verursachte Schaden reicht von 5W6+2/2m bis 15W6+4/6m (Auswahl des Spielleiters).

Napalm-Brandsätze: Der Schaden für Menschen und Fahrzeuge, die sich im Wirkungskreis von Napalm-Explosionen befinden, ist nicht nachbildbar. Das jeweilige Objekt gilt, sofern erfolgreich getroffen, der Einfachheit halber als zerstört.

RRF-Teams: Einheiten von *Ready-Reaction-Forces* werden eingesetzt, um Truppenteile, die unter feindlichem Feuer liegen und sich nicht zurückziehen können, zu unterstützen. Diese



Schnellreaktionskräfte sind innerhalb von 10 Minuten einsatzbereit. Die Abstimmung läuft über den für die Mission verantwortlichen Offizier.

AH-1 Cobra Gunship: Der Kampfhubschrauber ist mit Maschinenkanonen (3W6+2 Schaden) und Raketensätzen (5W6+6 Schaden) ausgerüstet. Die dicke Panzerung (14 Schutzpunkte) ist für Infanteriewaffen fast nicht zu durchdringen.

Bell UH-1 Iroquois (Huey): Das Rückrat der mobilen Luftwaffe. Gleichmaßen einsetzbar für Transport, Evakuierung und – nach Zurüstung von Raketen-

schächten – Angriff. Der Hubschrauber verfügt in den beiden Seitenluken über Maschinengewehre. Dabei sind zwei Varianten verfügbar, wovon das M-60 die häufigste war. Das M-60 Maschinengewehr (2W6+4 Schaden) und die modernere General Electric Minigun (2W6+4 Schaden) ist für den Huey einsetzbar. Panzerung: 10 Schutzpunkte. Ein Huey (UH-1) kann zusätzlich zur Besatzung sieben Soldaten mit Kampfausrüstung transportieren. Davon sitzen drei an jeder Seitenluke und einer in der Mitte.

Boeing-Vertol CH-47 Chinook: Der Lastenhubschrauber ist in Vietnam nur für den Transport von schwersten Gütern verwendet worden. Er hat normalerweise keine Bewaffnung an Bord. Panzerung: 9 Schutzpunkte. In diesem Modell können ungefähr 30 Soldaten mit Kampfausrüstung befördert werden.

M113 Transportpanzer: Der M113 war bei der Infanterie nicht besonders beliebt. Durch die dünne Panzerung (9 Schutzpunkte) können sogar Infanteriewaffen dringen. Am verheerendsten sind allerdings Minenexplosionen; herumfliegende Splitter haben schon so manchen Soldaten im Innenraum getötet. Deshalb haben sich die Infanteristen



bei entsprechenden Einsätzen lieber auf das Dach des Panzers begeben. Der M113 ist mit einem M-60 Maschinengewehr (2W6+4 Schaden) oder einer General Electric Minigun (2W6+4 Schaden) ausgerüstet. Im Panzer oder besser auf dem Dach (wegen der Minen) können zehn bis zwölf Soldaten mit Kampfausrüstung mitgenommen werden.

WAFFENSYSTEME

An dieser Stelle werden die im Vietnamkrieg hauptsächlich verwendeten Waffen vorgestellt. Auf Seite 63 findet man alle im Spiel auftauchenden Waffen tabellarisch aufgelistet.

Amerikanische Waffen

Aufgelistet sind die Standardbewaffnungen der amerikanischen Armee. Einzelne Soldaten neigen dazu, erbeutete und auch aus der Heimat mitgebrachte Waffen zu benutzen (*Spielleiter*).

M-14 Sturmgewehr: Schwere Gewehrart, der beim Schuß sehr viel Rückstoßkraft freigibt. Die Variante ist durch das bekannte M-16 abgelöst worden. Verwendet 7,62 mm Munition (2W6+2 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Gewehr*.

M-16 Sturmgewehr: Brandneu und mit vielen Plastikteilen. Die Soldaten haben für diesen Gewehrtyp scherzhaft die Bezeichnung „Mattel-Spielzeug“ kreiert. Die Waffe muß immer gut gereinigt sein, da sonst unangenehme Fehlfunktionen auftreten können (*Spielleiter*). Viele Soldaten haben deshalb auf erbeutete AK-47 Gewehre zurückgegriffen. Das M-16 wird mit 5,56 mm Munition (2W8 Schaden) bestückt. Verwendete Fertigkeit: *Gewehr*.

M-60 Maschinengewehr: Das in Vietnam als Standard verwendete leichte Maschinengewehr. Normalerweise werden

100-Schuß-Gurte eingelegt. Kann aus der Hüfte (mindestens ST 14, +10 Modifikator auf Fertigungsprobe) und angelegt mit Zweibein abgefeuert werden. Verwendet 7,62 mm Munition (2W6+4 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Maschinengewehr*.

M-79 Granatwerfer („Bloofer“): Diese neue Waffe transportiert Granaten über eine Distanz, die mit einem Wurf nicht überbrückt werden kann. Verwendet 40 mm Treibsatz-Munition (3W6/2m Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Granatwerfer*.

M-1911A1 Pistole: Standardbewaffnung seit dem Anfang des Jahrhunderts. Die robuste und zuverlässige Waffe verschießt .45 Munition (1W10+2 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Faustfeuerwaffe*.

Remington Model 870 Schrotflinte: Hervorragend zum Nahkampf im Dschungel verwendbar. Die Militärvariante verfügt über ein Pump-Action-System zum Nachladen. Verwendet Buckshot-Munition (4W6/2W6/1W6 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Schrotflinte*.

LAW (Light Antitank Weapon): Reaktive Panzerbüchse. Diese

Wegwerfwaffe ist nach einem Schuß leer und nicht nachladbar. In Ermangelung von gepanzerten Zielen wurde sie zur Bekämpfung von Bunkern und zum Häuserkampf eingesetzt (8W6/1m Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Granatwerfer*.

M-18 Claymore Mine: Die gefüchteten Minen eignen sich perfekt für Hinterhalte oder Schutzfunktionen. In ein kleines Stück C-4 sind Metallbälle eingebettet, die bei Aktivierung aus der Frontseite herausjagen (*Wirkungsbereich etwa 120 Grad*). Die Sprengung kann durch einen Stolperdraht oder durch einen manuellen Auslöser hervorgerufen werden. Verwendete Fertigkeit: *Glückswurf*.

Granaten: Es sind verschiedene Granattypen im Einsatz gewesen. M-26 Splittergranate (4W6/4m Schaden), M-27 Sprenggranate (5W6+1/2m Schaden), CS Granaten (Reizgas, Probe *KOx1*) und Rauchgranaten (kein Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Werfen*.

Tretmine: Im Boden verborgener Sprengkörper zur Infanteriebekämpfung mit Druckauslöser (4W6/5m Schaden). Verwendete Fertigkeiten: *Tarnen* und *Glückswurf*.





Nordvietnamesische Waffen

Die von den Nordvietnamesen und Vietcong benutzten Waffensysteme sind fast alle sowjetischen Ursprungs. Robust, einfach zu bedienen und zu pflegen; ideal für eine Armee mit bescheidenen Logistikforderungen.

AK-47 Sturmgewehr: Eingeführt um 1940, baugleich mit den Modellreihen der russischen AKM, der tschechischen VZ-58 und der chinesischen 56-1. Alle Varianten sind im Vietnamkrieg vorgekommen, der Einfachheit halber bleiben wir bei der AK-47. Verwendet 7,62 mm Munition (2W6+1 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Gewehr*.

SKS Karabiner: Sowjetische Waffe aus dem Zweiten Weltkrieg. Massenhafte Verwendung bei den Nordvietnamesen und Vietcong. Verwendet 7,62 mm Munition (2W6+1 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Gewehr*.

RPD Maschinengewehr: Standardvariante des leichten Maschinengewehrs auf kommunistischer Seite. Gurte oder Trommeln mit 50/100 Schuß werden eingesetzt. Verwendet 7,62 mm Munition

(2W6+1 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Maschinengewehr*.

RPG Raketenerwerfer: Leichter Raketenerwerfer. In Vietnam sind die Versionen RPG-2 und RPG-7 eingesetzt worden. Die Waffe verschießt 40 mm Raketen (2W6+1/4m Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Granatwerfer*.

TT-33 Pistole: Im zweiten Weltkrieg auf russischer Seite eingesetzt. Verwendet 7,62 mm Munition (1W8 Schaden). Verwendete Fertigkeit: *Faustfeuerwaffe*.

Booby Traps: Die Fallen, die der Vietcong im Dschungel, in verlassenen Camps und an vielen anderen Stellen gebaut hat, sind einfach gehalten, aber effektiv. Von Sprengfallen (Spielzeug, Kartentaschen, Stolperdrähte etc.) bis hin zu mit natürlichem Material improvisierten Fallen (Löcher mit angespitzten und verdreckten Bambuspfählen, Fußangeln etc.) ist alles denkbar. Die Gestaltung liegt voll in den Händen des Spielers.

Tretmine: Sprengkörper zur Infanteriebekämpfung mit Druckauslöser (4W6/5m Schaden).

Verwendete Fertigkeiten: *Tarnen* und *Glückswurf*.

XI. KULT VON DUC THO XA

Als das Reich der Cham unter den Angriffen anderer Völker schwer zu leiden hatte, entstand im Jahr 980 der Kult von *Duc Tho Xa*. Nach der Legende hilft der einäugige Krieger, die Angreifer von außerhalb zu bezwingen.

Die Rituale dieses Kultes sind in mehreren handschriftlichen Folianten (Schriftzeichen *Sanskrit*) niedergelegt worden. Im Jahr 1967 existiert nur noch eines der Bücher. In diesem findet man eine verworrene Beschreibung des Werdegangs zum einäugigen Krieger und zahlreiche Beschwörungsformeln für den *Urvater der See und der Sterne*.

Mit dem pfeffrig riechenden Folianten und dem Gefäß ist es möglich, eine Zeremonie einzuleiten. Dabei kann der Ausführende ein Exemplar von *Cthulhus Sternengezücht* (*höhere Dienerrasse*) beschwören. Dieses verfügt über ein zyklisches Auge und alle im Regelwerk sonst aufgeführten Fähigkeiten und Werte.

Da leider ein wichtiger Kommentarband verschollen geblieben ist, hat der Beschwörende nur eine sehr geringe Chance, das Ritual korrekt auszuführen.

FEHLERHAFT ZEREMONIE

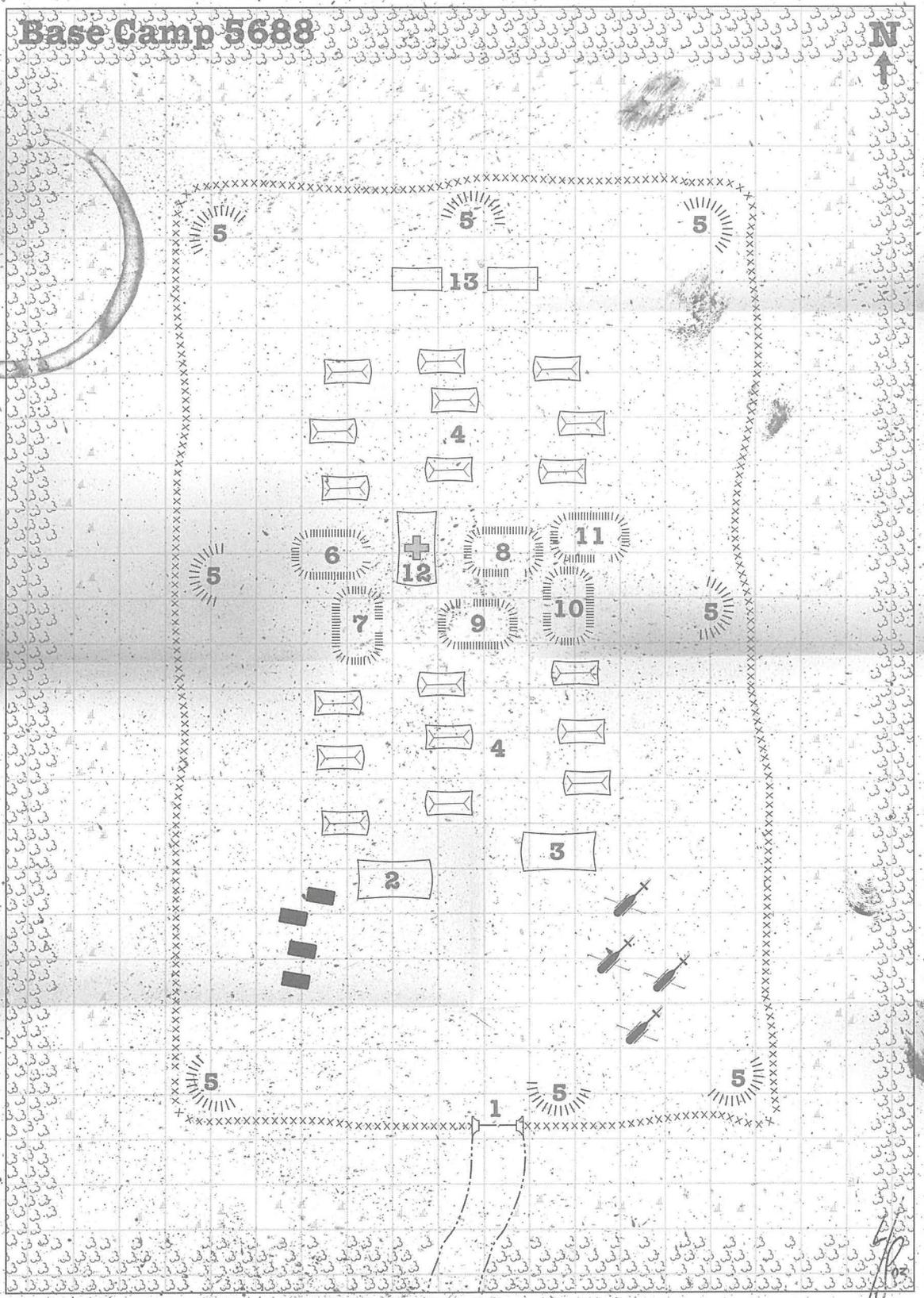
Nachdem *Huu An Minh* (siehe *Mission 3*) bei der Zeremonie ungewollt ein Fehler passiert ist, ereignete sich eine Katastrophe. Das *Gezücht des Cthulhu* verfiel in Raserei und vernichtete fast alle Anwesenden. Die unheilige Brut ist durch einen Bann noch 30 Tage danach im Haupttempel gefangen.

XII. SPIELHILFEN UND KARTEN

Bitte kopieren Sie die nachfolgenden Spielhilfen und Karten und geben Sie diese an die Spielgruppe je nach Modulstand aus.

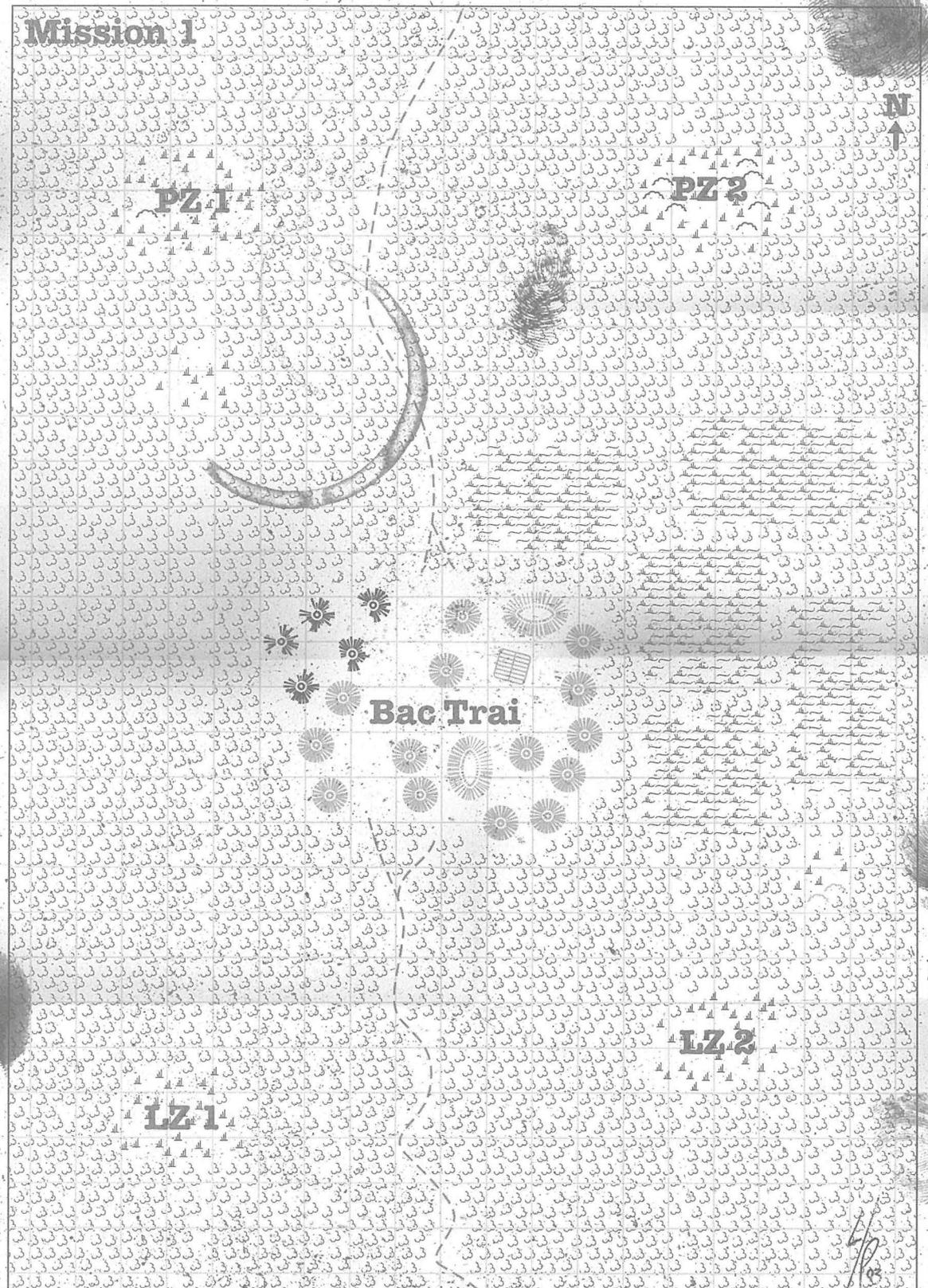
Base Camp (Kartenlegende):

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Tor | 7. Bunker Materiallager |
| 2. Reparaturzelt Fahrzeuge | 8. Waffen-/Munitionsbunker |
| 3. Reparaturzelt Hubschrauber | 9. Kommandobunker |
| 4. Mannschaftszelte und Küche | 10. Funk-/Kommunikationsbunker |
| 5. MG-Stellungen | 11. Bunker Planungsabteilung |
| 6. Bunker Wasser/Verpflegung | 12. Sanitätszelt |
| | 13. Latrine |



Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 1

Erkundung des Dorfes Bac Trai und seiner Umgebung. Bei einem gestrigen Überflug sind brennende Hütten aufgefallen. Transport des Teams per Hubschrauber. Zeitdauer: maximal zwei Tage. Rufname des Teams über Funk: Lima Red One. Der Abflug mit dem Hubschrauber ist für den 24.12.1967 um 12:00 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist in Richtung Norden bis zu dem Absetzpunkt in 13 Kilometern Entfernung.



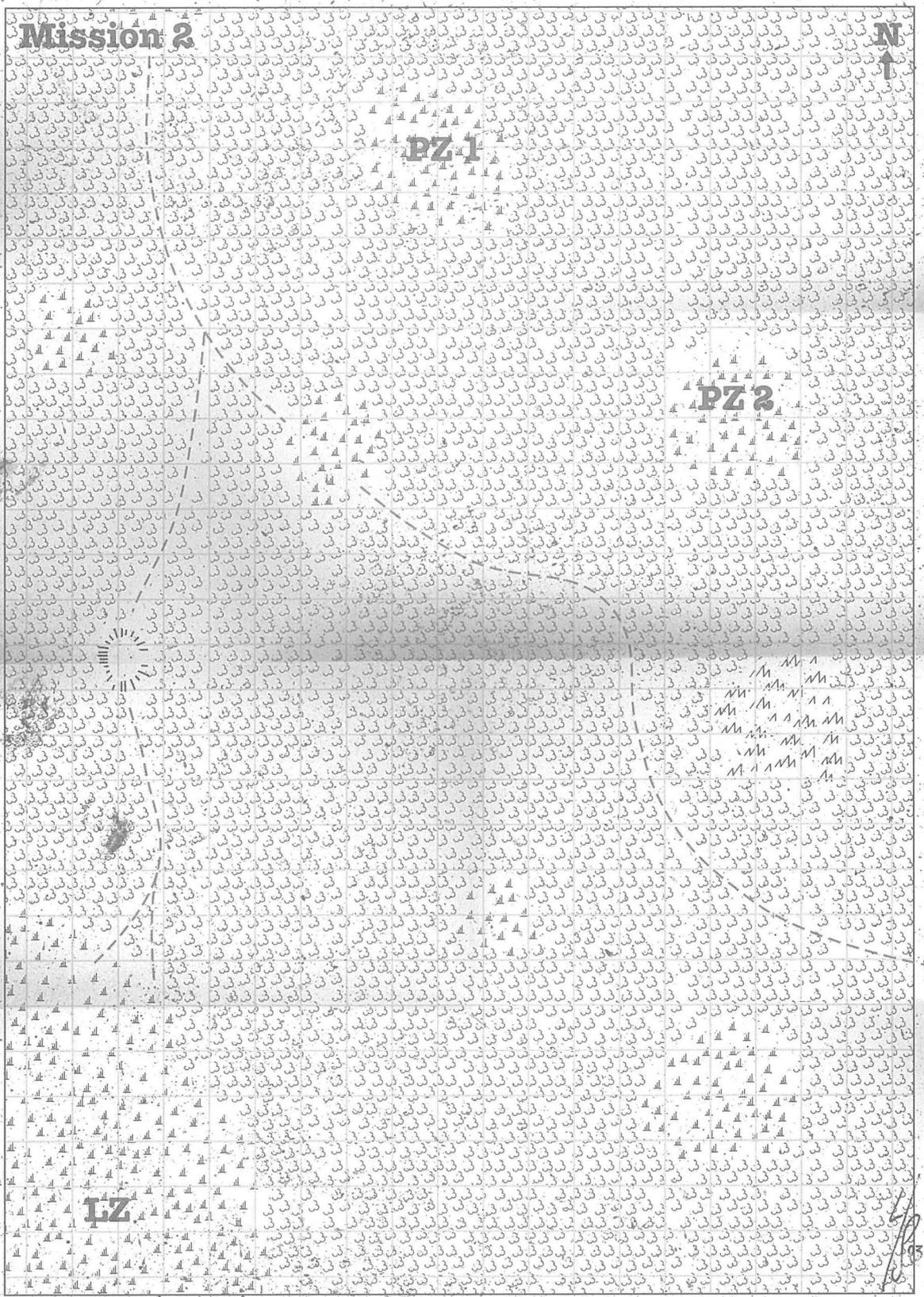
Spielleiterinfo:
Das Wohnhaus des Franzosen ist das einzige viereckige Gebäude.

Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 2

Ausspähen des nordöstlichen Teils der Landezone und der weiteren Umgebung. An einer vom Team gewählten Stelle soll ein Hinterhalt vorbereitet werden. Transport des Teams per Hubschrauber von der US-Marine-Basis Hue. Pickup erfolgt durch lagereigene Hubschrauber. Es nehmen insgesamt vier Teams an der Aktion teil. Zeitdauer: maximal vier Tage. Rufname des Teams über Funk: Tango Blue One.



Der Abflug mit dem Hubschrauber zur Lufterkundung und dann weiter nach Hue ist für den 03.01.1968 um 05:00 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist 11 Kilometer in Richtung Nordwesten bis zum Einsatzgebiet und dann weiter westlich nach Hue in 25 Kilometern Entfernung. Weiterflug von Hue zur Pickup-Zone um 08:45 Uhr. Während der Extraktion der dort operierenden Marines bewegen sich die eingeteilten Rangergruppen auf ihre Positionen. Sollte eines der Teams Kontakt mit dem Feind haben, so ziehen sich alle eingesetzten Gruppen auf ihre PZ zurück.



Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 3

Infiltration einer Transportstation des Ho-Chi-Min-Pfades. Neutralisierung der dort vorgefundenen Personen. Vorbereitung eines Hinterhalts, um einen Offizier namens Huu An Minh festzunehmen oder zu töten. Da der Einsatzort in Laos liegt, sind die Ranger, bis auf die Abholung durch einen Hubschrauber, auf sich selbst gestellt. Zeitdauer: maximal sechs Tage. Rufname des Teams über Funk: Target Victor One.

Es werden zwei schwarze Schlauchboote für die Überquerung des Flusses Sé Kong und 12 zusätzliche Claymore-Minen zur Verfügung gestellt. Der Einsatzort liegt 174 Kilometer südwestlich von Da Nang auf laotischem Gebiet (in der Nähe der Ansiedlung Thac Hiet). Abflug zum Einsatz am 10.01.1968 um 21:30 Uhr.



Mission 3

PZ 1

pza

LZ 1

LZ 2

Sé Kong



Huu An Minh,
*15.06.1939,
Phu Loc in
Südvietnam,
drei Brüder,
eine Schwester,
ledig.

Besondere
Merkmale:
linkes Auge fehlt.

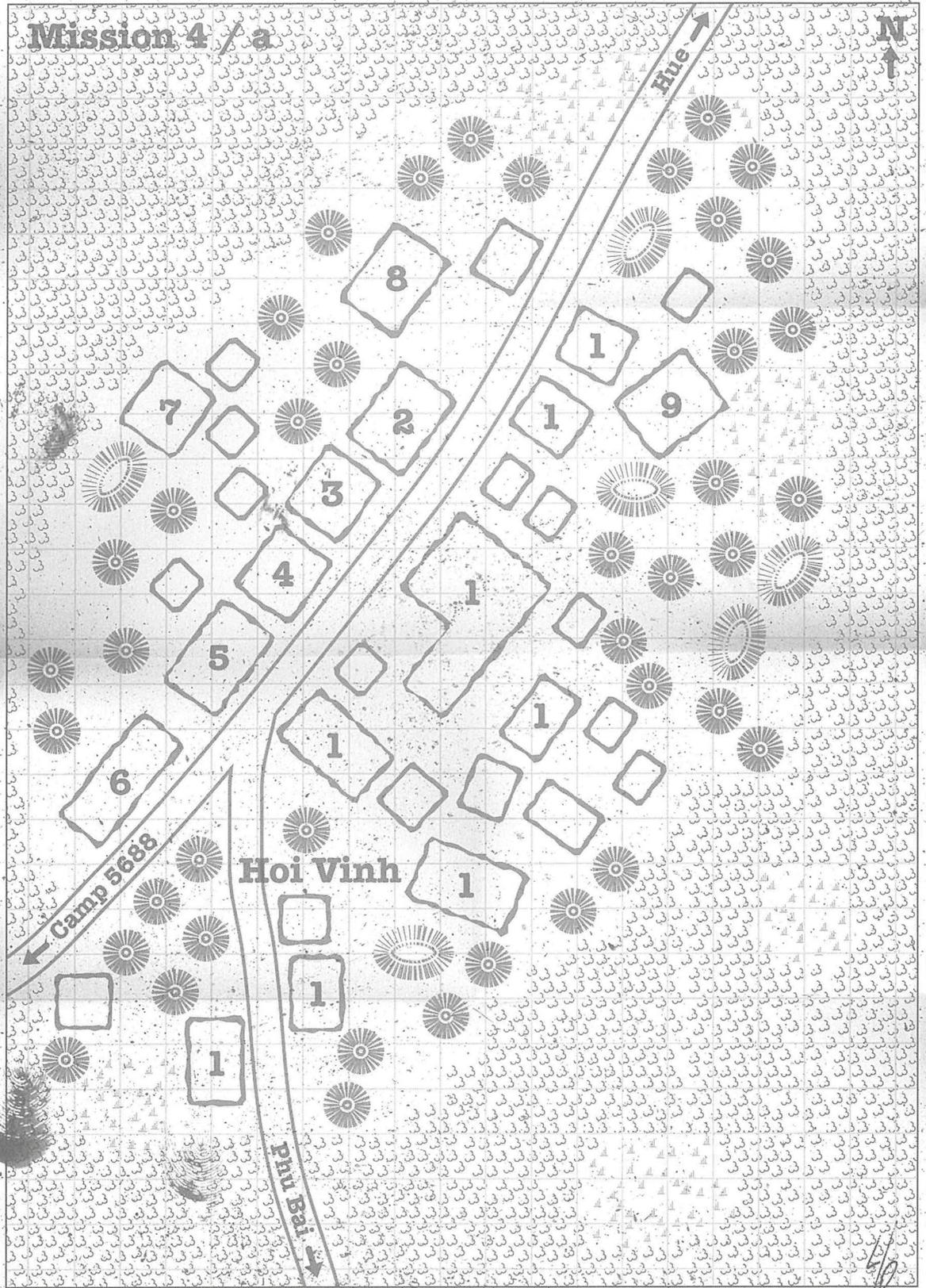
Seit 1959 aktiv
im Widerstand.



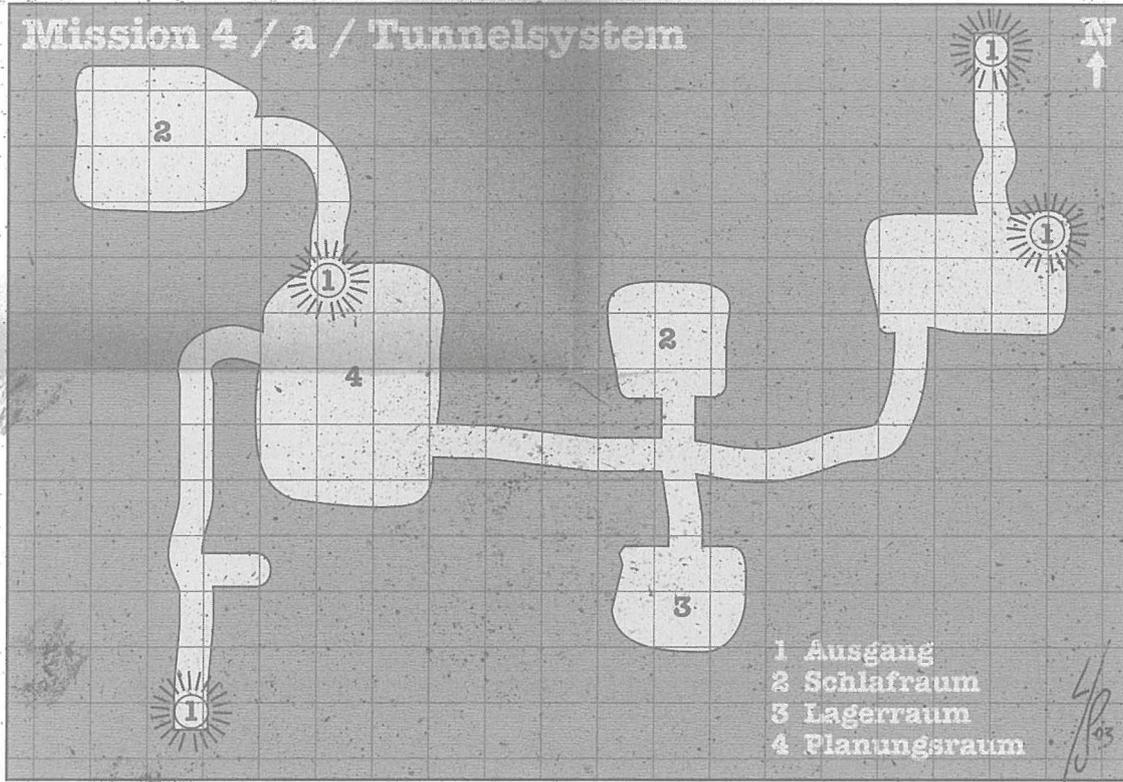
Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 4 a

Nur ein kurzer Stop auf einen Drink ...

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1 Mama San's Bordell & Bar | 5 Kinosaal |
| 2 Truong's Hardware Store | 6 Minh's Roadhouse |
| 3 Posten der Militärpolizei | 7 Verwaltungsgebäude |
| 4 GI-Tabledance | 8 American-Diner |
| | 9 Mama San Verwaltung |



Mission 4 / a / Tunnelsystem



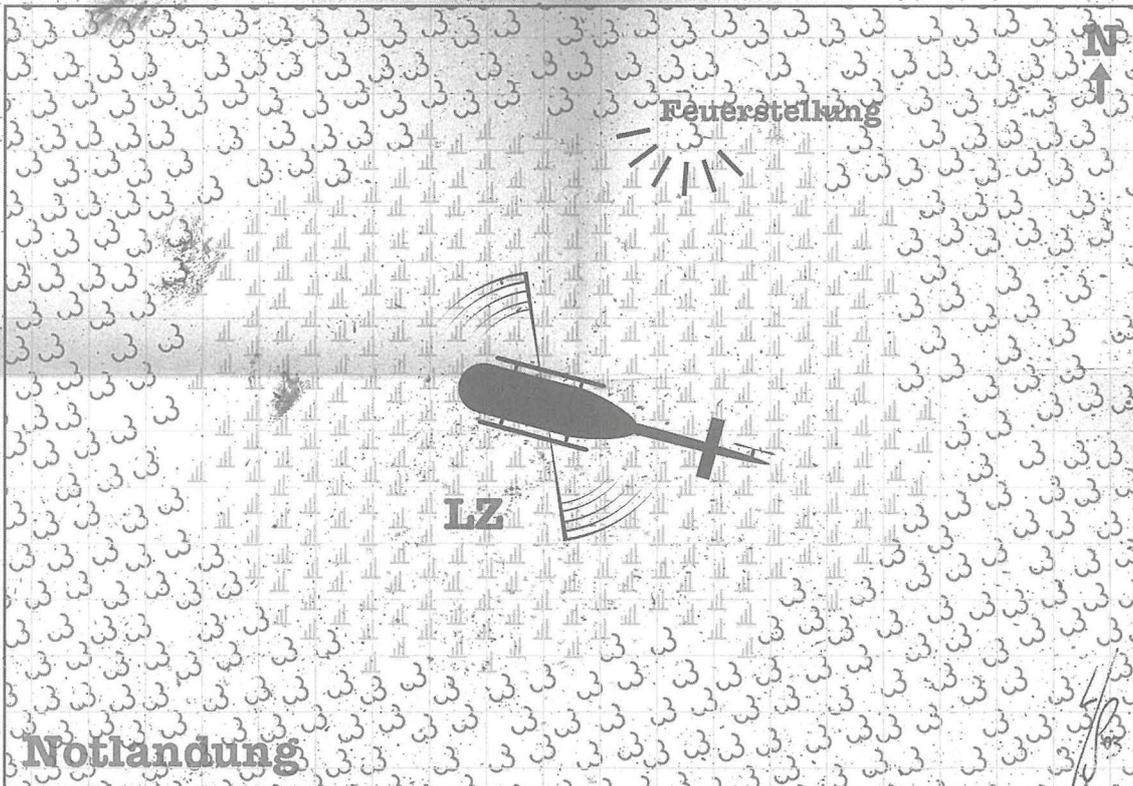
Spielleiterinfo: Diese Karte ist vorerst nur für den Spielleiter bestimmt. Er kann sie nach Wunsch auf der Karte für Mission 4 a platzieren, um die Tunnelausgänge für seine Zwecke zu optimieren.

Missionsparameter für LRRP-Team / Notlandung

Überraschender Angriff bei Transportflug. Nach der gelungenen Notlandung sind die dort angetroffenen Feindkräfte zu neutralisieren (Seitenlänge Rasterquadrate: 2 Meter).



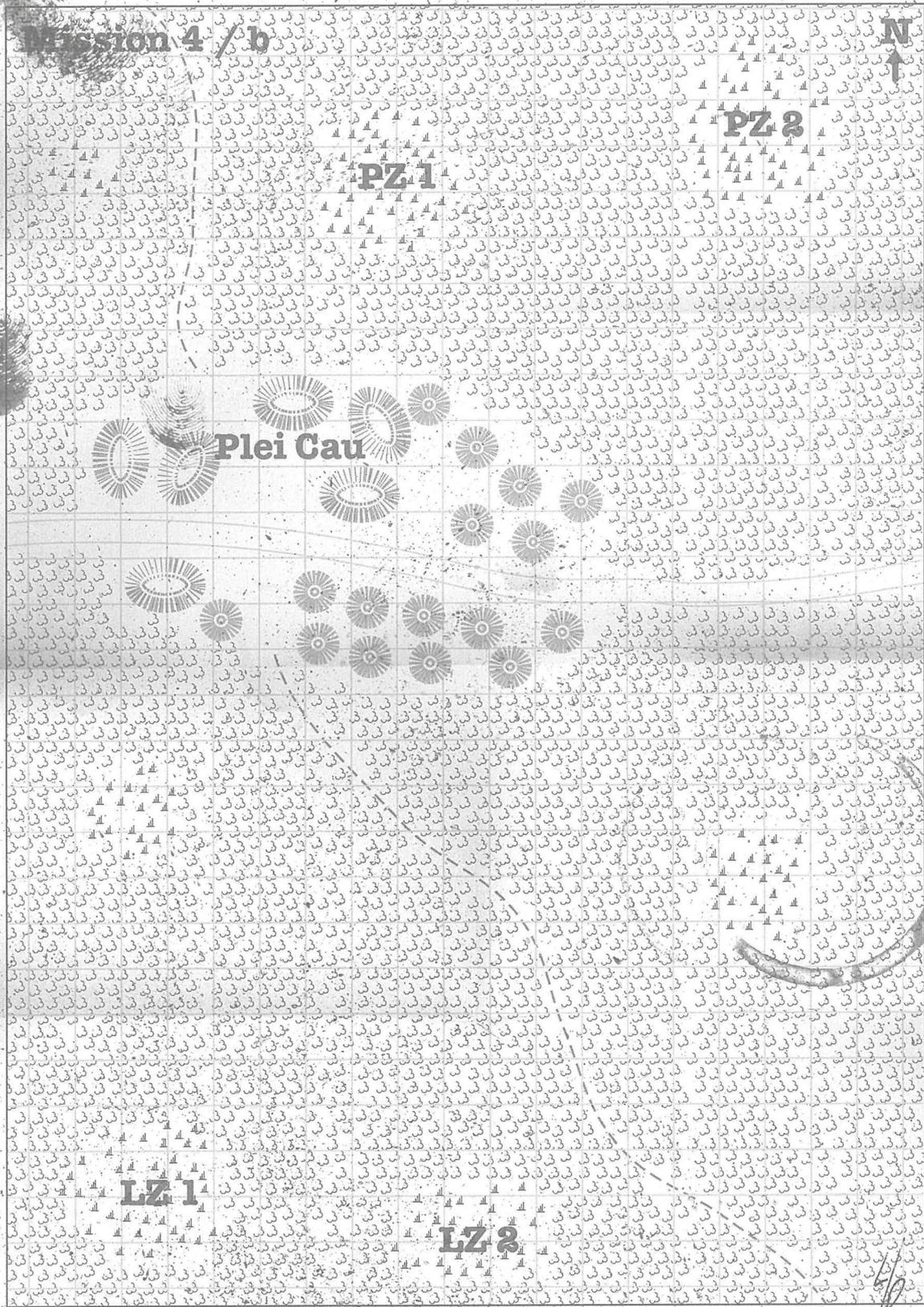
Spielleiterinfo: Sollte diese optionale Begegnung vom Spielleiter ins Modul integriert werden, so müssen die beiden „Veteranen“ vor Spielbeginn darüber informiert werden (siehe Seite 8 und 9).



Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 4 b

Nächtlicher Angriff auf die Ansiedlung Plei Cau, die vermutlich ein Punkt in der Versorgungslinie des Vietcong ist. Neutralisierung der dort vorgefundenen Personen und Zerstörung von Nachschubgütern. Transport durch Hubschrauber. Zeitdauer: maximal ein Tag. Rufname des Teams über Funk: Track Buster Zero.

10 C4-Päckchen mit Zeitzünder und vier LAW werden dem Team zusätzlich zur Verfügung gestellt. Der Einsatzort liegt 16 Kilometer westlich von Hue. Abflug zum Einsatz am 01.02.1968 um 22:45 Uhr.



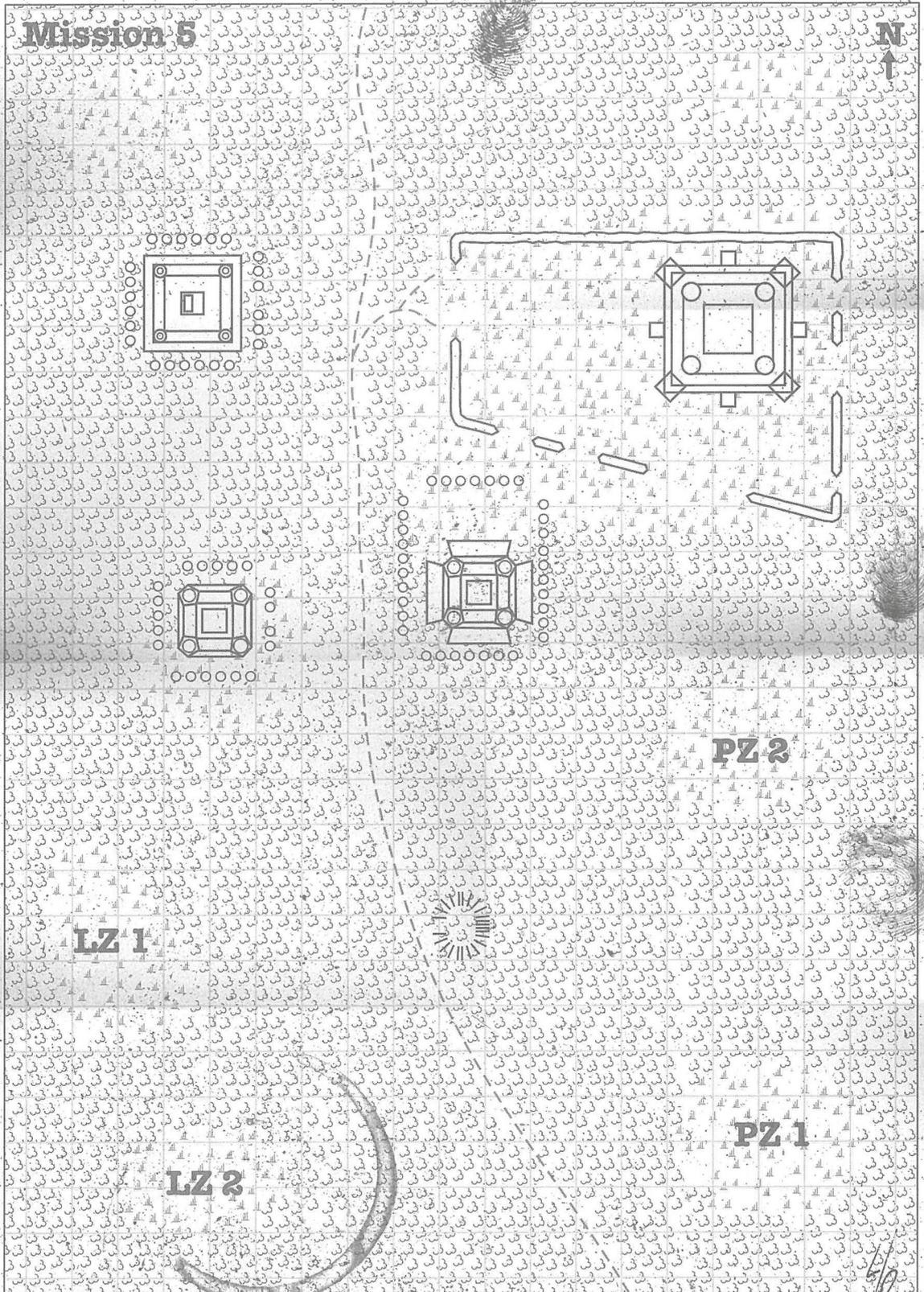
Missionsparameter für LRRP-Team / Mission 5

Erkundung des My Son-Tempeltales. Zeitdauer: maximal drei Tage.

Rufname des Teams über Funk: Ghost Hunter One.

Der Abflug mit dem Hubschrauber ist für den 12.03.1968 um 04:30 Uhr festgesetzt. Die Flugroute ist 136 Kilometer in südöstlicher Richtung bis zum Einsatzgebiet.

Sollte ein sofortiger Rückzug nötig sein, so kann über Funk mit dem Codewort „Allmighty“ eine Extraktion mit anschließender Bombardierung des Komplexes angefordert werden.



ADMINISTRATIV- UND MILITÄR-REGIONEN



Kartenlegende Missionskarten

Die Rasterquadrate der Stadtkarte von Hue (Mission 4 c) haben eine Seitenlänge von 1500 Metern. Für die Karte Notlandung gelten Seitenlängen von 2 Metern. Alle anderen Missionskarten haben eine Seitenlänge (je Rasterquadrat) von 10 Metern.



Dschungel



Reisfeld



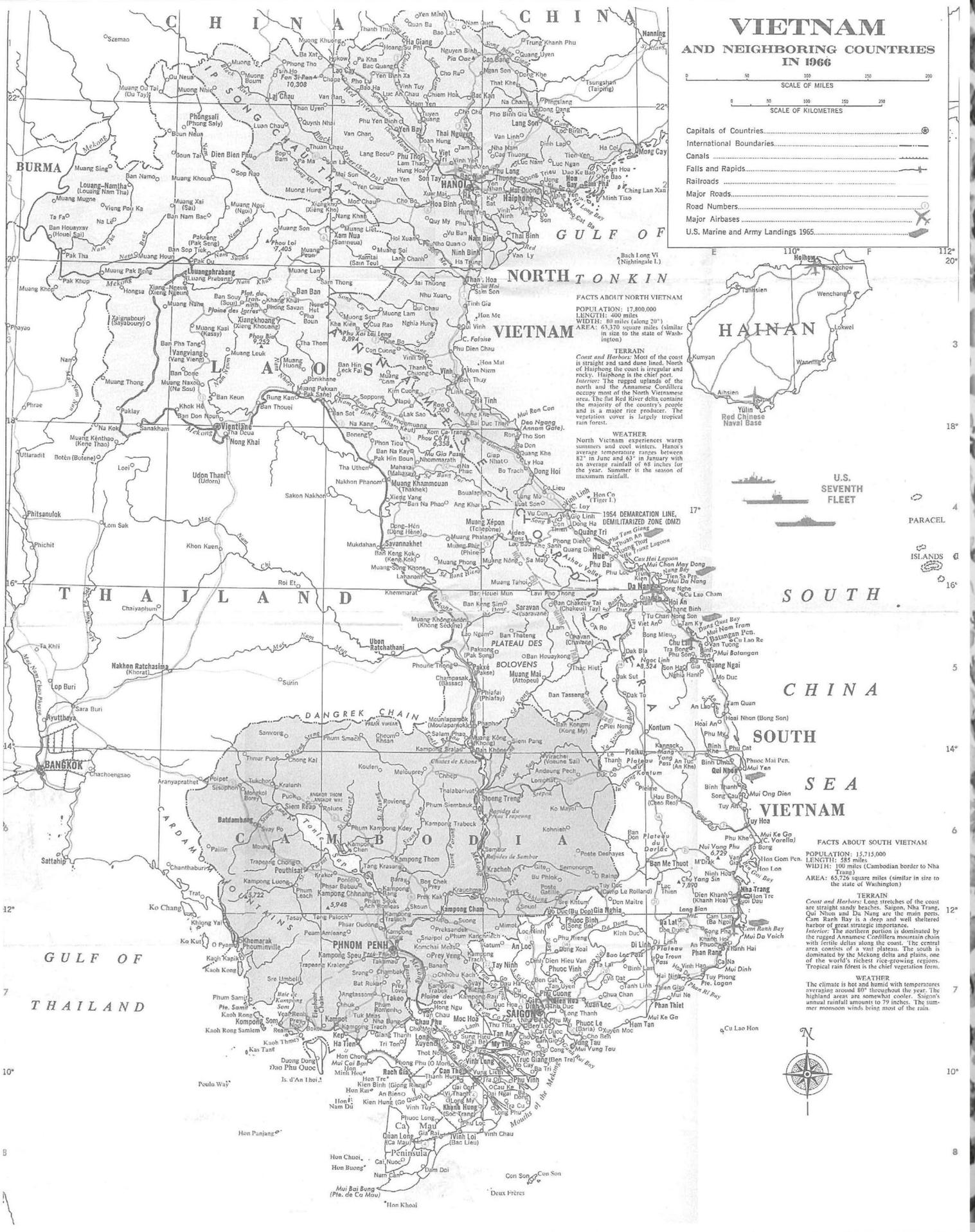
Hütte (Steinhäuser sind generell vier-eckig angelegt)



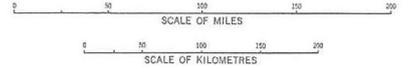
Freifläche/Lichtung mit hüfthohem Grasbewuchs



Berge (Hügel sind mit Halbkreisen gekennzeichnet)



VIETNAM AND NEIGHBORING COUNTRIES IN 1966



- Capitals of Countries.....
- International Boundaries.....
- Canals.....
- Falls and Rapids.....
- Railroads.....
- Major Roads.....
- Road Numbers.....
- Major Airbases.....
- U.S. Marine and Army Landings 1965.....

FACTS ABOUT NORTH VIETNAM

POPULATION: 17,800,000
 LENGTH: 400 miles
 WIDTH: 80 miles (along 20°)
 AREA: 63,370 square miles (similar in size to the state of Washington)

TERRAIN
 Coast and Harbors: Most of the coast is straight and sand dune lined. North of Haiphong the coast is irregular and rocky. Haiphong is the chief port. Interior: The rugged uplands of the north and the Annamese Cordillera occupy most of the North Vietnamese area. The Red River delta contains the majority of the country's people and is a major rice producer. The western coast is largely tropical rain forest.

WEATHER
 North Vietnam experiences warm summers and cool winters. Hanoi's average temperature ranges between 82° in June and 63° in January with an average rainfall of 68 inches for the year. Summer is the season of maximum rainfall.

FACTS ABOUT SOUTH VIETNAM

POPULATION: 13,715,000
 LENGTH: 585 miles
 WIDTH: 100 miles (Cambodian border to Nha Trang)
 AREA: 65,726 square miles (similar in size to the state of Washington)

TERRAIN
 Coast and Harbors: Long stretches of the coast are straight sandy beaches. Saigon, Nha Trang, Qui Nhon and Da Nang are the main ports. Cam Ranh Bay is a deep and well sheltered harbor of great strategic importance. Interior: The southern portion is dominated by the rugged Annamese Cordillera mountain chain with fertile deltas along the coast. The central area consists of a vast plateau. The south is dominated by the Mekong delta and plain, one of the world's richest rice-growing regions. Tropical rain forest is the chief vegetation form.

WEATHER
 The climate is hot and humid with temperatures averaging around 80° throughout the year. The highland areas are somewhat cooler. Saigon's annual rainfall amounts to 79 inches. The summer monsoon winds bring most of the rain.

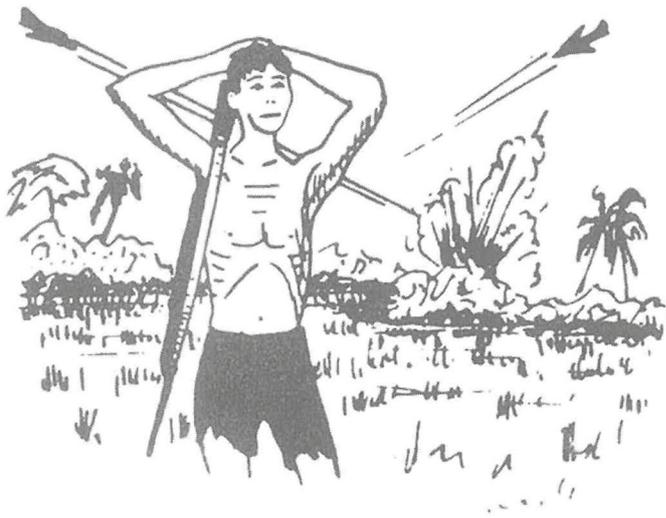
Follow these Instructions below to Surrender

1. Go out and present yourself to the Vietnam Republic Force, or be alienated with those who are half-naked.
2. Carry your Gun on your shoulder with the Barrel pointed to the ground.
3. Place your hands behind your head.

Don't be scared you are welcome

Übersetzung des
Textes (Seite A)

HÃY THEO NHỮNG LỜI CHỈ DẪN SAU ĐÂY ĐỂ RA QUI CHÁNH.



1. Ra trình diện với quân lực Việt Nam Cộng Hòa hay đồng minh với người ở trên không có áo.
2. Đeo súng trên vai với nòng súng chĩa xuống đất.
3. Hai tay để sau đầu.

ĐỪNG SỢ GI Ờ CẢ CÁC BẠN SẼ ĐƯỢC ĐÓN TIẾP NIỀM NỖ.

Flugblatt (Seite A)



Flugblatt (Seite B)

VIETNAM SLANG-AUSDRÜCKE

AAVF: Australian Army Force Vietnam
 AC: Aircraft Commander, 1ter und verantwortlicher Pilot
 Acid: Umschreibung für die Droge LSD
 AK-47: Sturmgewehr der Nordvietnamesen und Vietcong
 AFV: Australian Force Vietnam
 AFVN: Armed Forces Radio and Television Network in Vietnam, der bekannteste Moderator ist der PFC Pat Sajak, der folgenden Willkommensgruß verwendet:
 „Gooooood Morning Vietnam“
 Agent Orange: Entlaubungsgift
 AO: Area of Operation (Operationsgebiet)
 APC: Armoured Personnel Carrier (Gepanzertes Transportfahrzeug)
 ARTY: Artillerie
 ARVN: Army of the Republic of Vietnam (die Südvietnamesische Armee)
 Ash and Trash: alle Flüge, die nicht Kampfeinsätze sind (Transporte etc.)
 Ass in a sling: Ärger haben
 ATF: Australian Task Force
 Autorotation: Methode um einen Helikopter zu landen, nachdem die Maschine ausgefallen ist
 Bac Bac: vietnamesisch für „in die Schlacht geben“
 Bagged: Leichnam im Leichensack (Bodybag)
 Ball Game: laufende Operation oder Kampfkontakt
 Ba-Muio-Ba: leichtes vietnamesisches Bier
 Baptism: erster Kontakt mit gegnerischem Feuer
 Ba Si De: selbstgebrannter Reiswhiskey
 Barbecue: Napalm-Angriff
 Basketball: vom Flugzeug abgeworfene Leuchtkugeln
 Beans and Motherfuckers: C Ration mit Bohnen und Schinken
 Beaucoup: französisch für „viele“
 Beanie Weanies: C Ration mit Bohnen und Hot-Dog
 Bell Telephone Hour: Verhörmethode, bei der mit den Elektroschocks eines Feldtelefons gearbeitet wird
 Big Boys: Artillerie
 Bird: ein Helikopter
 Black Syph: Geschlechtskrankheit
 Bloater: Leichnam
 Blooper: Spitzname des M-79 Granatwerfer
 Blue Line: Fluß auf Landkarte
 BNG: Brand new guy (für Neuling)
 Bode: Kambodscha
 Body Count: Anzahl der toten, verwundeten und gefangenen Feinde. Indikator für die Militärführung und die Regierung, um den Fortschritt des Krieges zu messen
 Bogart: zu lange am Joint geblieben bzw. geraucht
 Boom Boom: Ausdruck von vietnamesischen Prostituierten, um ihr Angebot zu beschreiben
 Boonie Hat: weiche Kappe mit Tarnmuster
 Boonies: das Feld, der Busch oder der Dschungel
 Bouncing Betty: Springminen, die auf der Höhe des Unterleibs detonieren
 Bowl: Pfeife zum Rauchen von Drogen
 Bronco: zweimotoriger Aufklärer mit Raketen und Miniguns
 Brother: ein schwarzer Soldat
 Brown Bar: ein Lieutenant
 BS: Bronze Star oder Bullshit
 Buckle: Kampfhandlungen oder kämpfen
 BUFF: Bad Ugly Fat Fucker (Spitzname von B52-Bombern)
 Bug Juice: Moskito Gift
 Bullshit Bomber: Flugzeug der psychologischen Kriegsführung
 Butt Buster: Rucksack
 C-123: kleines Frachtflugzeug, Caribou
 C-130: mittleres Frachtflugzeug, Hercules
 C4: Plastiksprengstoff
 CC: Company Commander
 C Rations: Combat Rations (die Essensrationen für Einheiten im Feld)
 Cambodian Red: Lokale Marihuanasorte
 Charlie: Spitzname des Feindes
 Chicken Plate: Kugelweste mit Keramikplatten für Helikopterpiloten
 Chicom: chinesische Kommunisten
 Chieu Hoi: vietnamesisch für „Ich erbege mich“
 Chopper: Helikopter
 Church Key: Bierdosenöffner
 Clacker: manueller Auslöser für Claymoreminen
 Claymore: Schützenmine, die 750 Stahlkugeln gerichtet in 50 Meter Entfernung verschießt
 Clerks and Jerks: Unterstützungs- und Bodenpersonal
 CMH: Congressional Medal of Honor
 CO: junge und unverheiratete Vietnamesin
 Cobra: Kampf-Hubschrauber
 Co Cong: weibliche Vietcong
 Cold LZ: Landezone, die nicht unter feindlichem Feuer liegt
 Comics: Topographische Karten
 Commo: Kommunikationseinrichtungen
 Concertina Wire: Stacheldrahtrollen
 Condolence Award: Geldbetrag, der an die Familie eines gefallenen ARVN-Soldaten gezahlt wird
 Conex: große Stahlcontainer zum Transport von Waffen und Ausrüstung
 Contact: Feindkontakt
 Conus: Continental United States (für jeden Heimkehrer die einzige Sache an die er denkt)
 Corpsman: Sanitäter
 CP: Command Post
 Crane: Transporthelikopter
 Crispy Critter: verbrannter VC nach Napalm Angriff
 Dac Cong: Vietcong Special Forces Einheiten
 Dai Uy: vietnamesischer Rang, vergleichbar mit Captain
 Daily Daily: täglich einzunehmende Antimalaria Tabletten
 Daisy Cutter: 15000 Pfund Bombe zum Anlegen von Landezonen im Dschungel
 DDS: Defense Distinguished Service Medal
 Dead Zone: Gebiete mit Funklöchern
 De-Ass: verlassen des Helikopters oder Fahrzeugs
 Deep Shit: Großer Ärger
 Delta Tango: Verteidigte Ziele
 DEW: Marihuana
 Di Di Mau: vietnamesisch für „nichts wie raus hier“
 Diddybop: Funker
 Diddy Popping: unvorsichtig laufen
 Dime: die Nummer 10

Dink: jeder Vietnamesen
 DIVARTY: Divisionsartillerie
 DMZ: Demilitarisierte Zone, Trennung zwischen Nord- und Südvietnam
 Doggie: US-Marine-Spitzname für einen normalen Soldaten
 Dove: Spitzname für jemanden, der gegen den Krieg ist
 Downers: herunterziehende Drogen
 Driver: Flugzeugpilot
 Dung Lai: vietnamesisch für „Stop“
 Dustoff: Evakuierung per Hubschrauber
 EM: Enlisted Man (Mannschaftsdienstgrad)
 E Tool: Klappspaten oder Schaufel
 Fast Mover: Düsenflugzeug
 Feet Wet: Pilotenausdruck für „über Wasser fliegen“
 Firebase: Artilleriebasis für die Unterstützung von Bodentruppen
 Firefly: Ausdruck für einen Huey mit starken Suchlichtern
 Fire Team: die kleinste Infanterieeinheit von 3 bis 5 Soldaten
 First Shirt: Spitzname für 1st Sergeant
 FNG: Abkürzung für „fucking new guy“ (abfällig für Neuling)
 Fox Mike: FM Radiofrequenz
 Frag: Mord an einem Vorgesetzten
 Freedom Birds: jedes Flugzeug, das Truppen aus Vietnam heimfliegt
 Free Fire Zone: Gebiet, in dem Artillerie und Truppen ohne Genehmigung feuern dürfen
 FSB: Fire Support Base (siehe Firebase)
 FUBAR: Fucked up beyond all recognition
 G1: Personal-Offizier oder Abteilung
 G2: Aufklärungs-Offizier oder Abteilung
 G3: Operations-Offizier oder Abteilung
 G4: Logistik-Offizier oder Abteilung
 Garand: Name des M-1 Gewehrs, das schon früh im Krieg gegen die M-14 ausgetauscht wurde
 Garret Trooper: Etappensoldat, jemand der nicht mit dem Feind kämpfen muß
 Get some: einen Feind töten
 Ghosting: Sandsackstellungen herrichten oder neu bauen
 Go/No Go: Befahrtheit von Wegen für Kettenfahrzeuge
 Gook: Vietnamesen
 Gooner: Vietnamesen
 Go to Hell Rag: Handtuch oder Kleidungsstück, das von Infanterie um den Nacken getragen wird
 Grail: Name der SA-7 Boden-Luft-Rakete
 Greased: töten oder getötet
 Greens: A Klasse Uniform der amerikanischen Armee
 Greenseed: Neuankömmlinge
 Greenbacking: bezahlte Söldner
 Ground Powder: Grunt (Infanterist)
 Grunt: Infanterist
 Guard: Notfallfrequenz für Flugzeuge
 Guard the Radio: beim Funkgerät bleiben und Nachrichten abhören
 Guideline: Name der SA-2 Boden-Luft-Rakete
 Gung Ho: enthusiastisch sein
 Gunship: Bewaffneter Helikopter oder Transportmaschine, die Waffen transportiert
 GVN: Government of Vietnam
 Half Steppin': langsam/vorsichtig gehen
 Haul Ass: schnell laufen
 Hawk: jemand, der diesen Krieg unterstützt
 Head Hunter: inoffizielle Verhöre oder Terrorakte
 Heat Tabs: entflammare Tabletten zum Erwärmen von C Rationen
 Herringbone Formation: Formation, die von mechanisierten und Panzer-Einheiten benutzt wird. Einige Panzer richten die Front und die Bewaffnung zur Seite aus. In Mitte bleibt leer, um Bewegungsfreiheit und Schutz für nichtgepanzerte Fahrzeuge zu bieten. Ideal für spontane Verteidigung
 Hit: Verwundung oder ein Zug an einer Marihuana-Zigarette
 Hit the Head: die Toilette besuchen
 Ho Chi Minh Trailbreakers: aus Reifenstücken hergestellte Sandalen
 Hog: Modell B Huey mit 2,75 Raketen und vier M-60 Maschinengewehren
 Home Plate: Flugplatz oder Träger, auf dem ein Flugzeug stationiert ist
 Honcho: vietnamesisch für „Kommandant einer Einheit“
 Hook: Funkgerät
 Hootch: Unterschlupf, Basis, Schutz (egal ob vorübergehend oder für länger)
 Hot: Gebiet unter Feuer
 Hotel: Mediziner der Einheit
 Hoverdown: eine Landezone, die den Piloten zwingt, den Hubschrauber über eine längere Strecke gerade absinken zu lassen
 Huey: Bell UH-1D und UH-1H, die Bezeichnung war HU und wurde dann in UH umbenannt
 Hum: in einer schlechten Position sein
 Hump: zu Fuß unterwegs sein
 Hush Puppy: schallgedämpfte .22 Automatikpistole
 IIT: Intelligence Interrogation Team (Aufklärungs und Verhöreinheit)
 Illum: Leuchtpurgeschosse
 Incoming: feindliches Feuer, Beschuß
 In-Country: Ausdruck für die in Vietnam operierenden Truppen
 Indian Country: feindlich kontrolliertes Territorium
 Insert: von Hubschraubern in taktischem Gebiet abgesetzt werden
 Iron Triangle: vom Vietcong unterwandertes Gebiet zwischen Thi Tinh und den Flüssen Saigons
 Jack/Jank/Jink: Ausweichmanöver von Flugzeugen
 Jar Heads: Spitzname für Marines
 Jesus Nut: Befestigung der Rotorblätter am Hubschrauber
 Jockey: Helikopterpilot
 Jodie: der Typ, der in der Heimat dem eigenen Mädchen nachstellt, während man selbst hier im Krieg ist
 Jolly Green Giant: Sikorsky HH-53 Helikopter
 JP-4: verbessertes Kerosin für Flugzeuge
 Kabar: militärisches Kampfmesser
 KBA: Killed by Artillery (von Artillerie getötet)
 KBH: Killed by Helicopter (von Hubschraubern getötet)
 Khmer Serei: politische Untergrundgruppe in Kambodscha
 Khong Biet: vietnamesisch für „Ich weiß nicht“
 KIA: Killed in Action (während eines Kampfs getötet)
 Kingbees: Rufzeichen für südvietnamesische Helikoptereinheit
 Kit Carson Scout: ehemaliger VC, der jetzt für die Amerikaner oder ARVN arbeitet
 KKK: Khmer Kampuchea Kron, proamerikanische Exilgruppe in Kambodscha
 Klick: 1000 Meter, ein Kilometer
 Lao Dong Party: vietnamesische Arbeitsgruppe
 Lai Day: vietnamesisch für „Komm hey“
 Lay Chilly: stoppen, bewegungslos verharren

LBJ: Long Binh Jail oder Lyndon B. Johnson (Präsident)
Leatherneck: Spitzname für Marines
Legs: Begriff wird von Piloten verächtlich für die Infanteristen gebraucht
Lifer: karrierebewußter Soldat
Lima Lima: Telefon-Standleitungen
Little People: Vietcong, Nordvietnamesen
Lit Up: auf etwas feuern
LLDP: Luc Luong Dac Biet (Special Forces der Südvietnamesen)
Loach: Leichter Aufklärungshubschrauber
Log Bird: Versorgungshelikopter
LP: Listening Post (Horchposten)
LRRP: Long Range Reconnaissance Patrol
LT: Abkürzung für Lieutenant
LZ: Landing Zone (Landezone)
MACV: Military Assistance Command, Vietnam. 1964 ersetzt durch MAAG
Mad Minute: Schießübung oder Waffentest
Mamasan: Spitzname für alte vietnamesische Frauen
Marmite Can: Isolierbehälter für warmes Essen
MARS: Military Affiliate Radio System, erlaubt das Absetzen von Nachrichten zurück zur Welt (Amerika)
Marvin Arvin: südvietnamesischer Soldat
MIA: Missing in Action (vermißt im Kampf)
Mighty Mike: Kommerzielles Gerät zum Einblasen von Gas in Tunnelsysteme
Mike Mike: Millimeter
Minigun: Elektrisches Gatlinggewehr, 7,62 mm Munition
Monday Pills: Anti-Malaria-Fillen, jeweils Montags zum einnehmen
Monopoly Money: siehe MPC
Monster: ein PRC 77 Funkgerät
Most Trick Tick: schnellstens, sofort
MP: Militärpolizei
MPC: Military Payment Certificates. Das Geld der GIs.
Mr. Charles: Vietcong Soldat
Mule: M274 Mechanical Mule, Transportfahrzeug
Mustang: Offizier, der die Karriereleiter herauffällt
Nape: Napalm
Newbie: Neuling
NDP: Night Defensive Perimeter (nächtliche Verteidigungslinie)
Next: der Mann, der als nächstes nach Hause kommt
Nickel: die Nummer 5
Nineteen: Durchschnittsalter der eingesetzten Soldaten in Kampfeinheiten
No Sweat: leicht, kein Problem
No Sweat Pill: Antibakterielle Tablette
Nomex: Feuerfestes Material, das in Pilotensitzen verwendet wird
Non Hacker: jemand, der sein Gewicht nicht tragen kann
Nordo: jemand mit ähnlichen zwischenmenschlichen Fähigkeiten
Number One: das Beste
Number Ten: das Schlechteste
Nung: chinesischer Söldner
Nuts to Butts: in Linie strammstehen
NVA: die Nordvietnamesische Armee
O Club: Offiziersclub
O Dau: vietnamesisch für „Wo“
01 Bird Dog: einzelne Aufklärungsmaschinen für Luftkontrolle, Aufklärung und Funkkontakt zu LRRP-Teams
Off Ass: Helikopter oder Fahrzeug verlassen
Oil Spot: befriedetes Gebiet
OP: Observations Post (Beobachtungsposten)
P-38: Dosenöffner für C Rationen
Papasan: Spitzname für alte vietnamesische Männer
Papa Sierra: Spitzname für Platoon Sergeant
PBR: Pabst Blue Ribbon Beer (Biersorte)
PBR: River Patrol Boat (Patrouillenboot)
Peacenik: Antikriegsdemonstrant
Peta Prime: teerartige Substanz, die, auf dem Boden aufgetragen, Staubentwicklung in der Trockenphase verhindern soll (klebt perfekt an Schuhen, Kleidung und Ausrüstung)
Peter Pilot: Kopilot in einem Hubschrauber
PF: Popular Forces, südvietnamesische Soldaten, die aus den Einsatzgebieten stammen
PFC: Private First Class
PH: Purple Heart
Phoenix: Geheimdienstkampagne, die die Eliminierung der Vietcong-Struktur zum Ziel hat
PIG: M-60 Maschinengewehr
Piss Tube: im Boden versenkte Röhre für das kleine Geschäft
Point: der an der Spitze gehende Mann bei einer Patrouille
Pond: der Ozean
Poon Tang: siehe Boom Boom
Pop Smoke: mit Rauchgranate markierte Position
POS: Position
POW: Prisoner of War (Gefangener)
PRC-10: Funkgerät
PRC-25: standardmäßiges Infanteriefunkgerät
Progues: Spitzname für die Drückeberger im Hinterland
PSP: Perforated Steel Plate, perforierte Stahlplatten für Befestigungen und Straßen
Pull Pitch: Ausdruck von Helikopterpiloten für das Abheben
Pungi Stake: im Boden versteckter, angespitzter Bambusstab, oftmals mit Fäkalien verunreinigt
Puri Tab: Water Purification Tablet (Wasserreinigungstabletten)
Purple Haze: LSD-Sorte
PX: Post Exchange, Geschäft für US-Militärangehörige
Puzzle Palace: Pentagon
PZ: Pickup Zone (Aufnahmezone)
Que Lam: vietnamesisch für „Bauer“ oder „Hinterwäldler“
Rack: Bett
RAG: River Assault Group
Ranch Hand: am 12.01.1962 gestartete Operation der Air Force, um Entlaubungsmittel und andere Gifte über dem Dschungel abzuwerfen
Rear: weit weg von den Gefahrenzonen
Recon by Fire: Beschuß eines Gebietes mit der Hoffnung, daß der Gegner durch Antwortfeuer seine Position preisgibt
Redball: eine feindliche Straße oder Weg
REMF: Rear Echelon Mother Fuckers
Remington Raider: Sesselfurzer, Schreibtischsoldat
Riding the Skids: während des Helikopterflugs auf den Landekufen stehen
Road Sweep: Suche nach Minen
Rock N Roll: eine Waffe im vollautomatischen Modus abfeuern
Rome Plow: ein Bulldozer der Firma Rome Plow Company
RON: Remian Overnight (nächtliche Stellung)
Rough Rider: Eskortpersonal eines Konvois
Round Eye: ein kaukasischer Menschentyp
RP: Rally Point (Sammel- oder Auffangpunkt)
RPD: leichtes Maschinengewehr sowjetischer Bauart
RPG: Rocket Propelled Grenade
RTO: Radio Telephone Operator (Funker)
RVN: Republic of Vietnam (Südvietnam)
Safe Area: ein ausgewählter Abholpunkt
Sapper: Feind mit Kenntnissen in Sprengstoffen
SAR: Search and Rescue (Suchen und Retten)
Seabees: Pioniere der Navy
SET: Gruppe, Einheit
Shadow: AC-119G Gunship
Shake & Bake: frischgebackener Sergeant ohne Kampferfahrung
Shit Hook: Spitzname des Chinook-Helikopters, die Rotoren wirbeln während des Starts den am Boden liegenden „Shit“ hoch
Shotgunning: Marihuana-Rauch in den Lauf blasen, um den Waffeneffekt zu erhöhen
Short: Ausdruck für diejenigen, die ihren 12monatigen Dienst in Vietnam nahezu abgeschlossen haben
Short Final: der letzte Moment, bevor der Hubschrauber landet
Short Timer: siehe Short
Sin City: Rotlichtbezirk
SITREP: Situation Report (Situationsmeldung)
Six: Funkruf für Einheitenkommandeur
Sixty Mike Mike: 60 mm Mörser
Skate: eine Aufgabe, die wenig Aufwand oder Einsatz erfordert
SKS: halbautomatischer Karabiner sowjetischer Bauart
Sky Out: fliegen
Sky Pilot: Feldkaplan
Sky Six: Gott
Slack Man: zweiter Mann der Patrouille (siehe auch Point)
SNAFU: Situation normal all fucked up
Snake und Nape: Angriff mit Bordwaffen und Napalmbomben
Sneaky Pete: Soldat einer Sondereinheit (LRRP, Special Forces)
SOI: Signal Operating Instructions, Verzeichnis von Funkrufnamen und Frequenzen in Vietnam
Soul Brother: ein schwarzer Soldat
Spider Hole: Vietcong-Stellung an einem Tunnelleingang
Spray and Pray: vollautomatisches Schießen, ohne das Ziel zu sehen
Stack Trooper: guter Soldat
Starlite: Nachtsicht Zielgerät
Steel Pot: standard US-Stahlhelm
Strobe: Stroboskop-Handleuchte, um Landezonen zu markieren
Stormy Weather: Kodename der kambodschanischen Grenze
Stumper Jumper: Infanterist
Supreme Six: Gott
Swabbie: Angehöriger der Navy
Tacair: Tactical Air Support (Taktische Luftunterstützung)
Tanglefoot: Stacheldraht in Fußhöhe
The World: Vereinigte Staaten, Amerika, Heimat
Thumper: M-79 Granatwerfer
Tiger Piss: vietnamesisches Bier
Tiger Scout: ehemaliger Vietcong, der jetzt für die Amerikaner arbeitet
TOC: Tactical Operations Centre
Toe Popper: Schützenmine
Toke: Zug an einem Joint
TOP: 1st Sergeant
TOT: Time over Target, Zeit, die ein Flugzeug über Zielgebiet verbringt
Track: Jedes Kettenfahrzeug (M113, etc.)
Triple A: Luftabwehrgeschütz
Trung Si Nhat: vietnamesischer Rang, vergleichbar mit Staff Sergeant
Tunnel Rat: Tunnelratte, Soldat, der in Vietcong-Tunnel eindringt
Uncle Ho: Spitzname für Ho Chi Minh
UMZ: Ultramilitarized Zone, Spitzname der Soldaten für die DMZ (siehe DMZ)
US ARMY: Uncle Sam Aint Released Me Yet
USARV: US Army, Vietnam
VC: Vietcong
Victor Charlie: Vietcong
Vietnik: Antikriegsdemonstrant
VNAF: South Vietnamese Airforce
Water Buffalo: Wassertank auf zwei Rädern
Wax: prügeln, verprügeln
Weed: Marihuana
White Lie Ward: Abteilung im Da Nang Hospital für hoffnungslose Fälle
White Mice: südvietnamesische Militärpolizei (Spitzname rührt von den weißen Helmen her)
WIA: Wounded in Action (im Kampf verwundet)
Willie Pete: Phosphorgranaten
Wingman: Pilot, der ein anderes Flugzeug schützt
World: irgendwo, nur nicht Vietnam
WSO: Weapons System Officer
Yards: Bezeichnung für Montagnards, Angehörige eines Bergstammes aus Vietnam, die als Söldner und Scouts für die Amerikaner kämpfen
ZIP: Spitzname für Vietnamesen
Zippo: Flammenwerfer
Zippo Raid: Dorfhütten mit Benzinfeuerzeugen anzünden
Zoo: der Dschungel
Zulu: eine Verlustmeldung

Geschichte des Vietnamkonflikts

1939: Zweiter Weltkrieg.

1940: Okkupation durch Japan, Kooperation mit den Vertretern der faschistischen Vichy-Regierung.

1941: *Ho Chi Minh* kehrt nach 30jährigem Exil zurück und gründet die Widerstandsbewegung *Viet Minh* (Liga für die Unabhängigkeit Vietnams).

1945: Im August endet der Zweite Weltkrieg mit der Kapitulation Japans; die Japaner ziehen sich aus Indochina zurück. Am 02.09. proklamiert *Ho Chi Minh* in Hanoi die *Demokratische Republik Vietnam*. Kaiser *Bao Dai* dankt ab. In Laos wird ein unabhängiges Königreich ausgerufen.

1946: Im März erkennt Frankreich die Republik Vietnam an – als autonomen Staat der *Union Française*. Tatsächlich betreiben die Franzosen eine vehemente Rekolonialisierung Indochinas. Unter ihrem Schutz entsteht die Republik *Cochinchina* (Südvietnam). Frankreichs militärische Präsenz im Norden wird zunächst noch geduldet. Im November bombardieren die Franzosen nach einem „Zwischenfall“ *Hai Phong*. *Ho Chi Minh* ruft zum Widerstand gegen die Kolonialmacht auf. Damit beginnt der Guerillakrieg der kommunistischen nordvietnamesischen *Vietminh*.

1948: Frankreich beauftragt Ex-Kaiser *Bao Dai* mit der Bildung einer nationalvietnamesischen Regierung.

1949: Im Süden wird eine nationalvietnamesische Armee gegründet.

1950: Die *VR China* und die *UdSSR* erkennen Nordvietnam an und unterstützen den Befreiungskampf der *Vietminh*. Beginn der amerikanischen Militärhilfe für Frankreich.

1952: Die Stadt *Hoa Binh* wird von *Vietminh* eingekesselt und evakuiert. *Norodom Sihanouk* beginnt seinen „Königlichen Kreuzzug“ für die Unabhängigkeit Kambodschas.

1953: Vorstöße der *Vietminh* und der laotischen Befreiungsfront gegen Laos. *Sihanouk* verkündet die Unabhängigkeit Kambodschas.

1954: Während in Genf über Indochinas Zukunft verhandelt wird, fällt, nach 55tägiger Belagerung durch die Nordvietnamesen unter General *Giap*, die „uneinnehmbare“ französische Festung *Dien Bien Phu*. Damit endet die Kolonialherrschaft der Franzosen in Vietnam. Von den insgesamt 420000 eingesetzten Soldaten Frankreichs waren in acht Jahren 50000 Mann gefallen. Die Schlußakte der Genfer Konvention erklärt den 17. Breitengrad zur Demarkationslinie zwischen Nord- und Südvietnam. In Südvietnam etabliert sich das von den Vereinigten Staaten gestützte Regime unter Ministerpräsident *Ngo Dinh Diem*. In einer gigantischen Völkerwanderung flüchten über eine Million Katholiken vom Norden in den Süden und hunderttausende *Viet Minh* vom Süden in den Norden.

1955: *Diem* initiiert einen „Volksentscheid“, der die Monarchie abschafft und ihn selbst zum Staatsoberhaupt von Südvietnam macht.

1956: Landreform in Nordvietnam. Aufstände gegen die rigorose Kollektivierung werden mit Waffengewalt niedergeschlagen. Im Süden, wo amerikanische Militärberater die französischen ersetzen, verhindert *Diem* die vom Genfer Abkommen vorgesehenen freien Wahlen. Der Katholik bekämpft den Buddhismus und errichtet eine antikommunistische Diktatur.

1957: Ein amerikanischer Militärberater wird getötet.

1959: Zwei amerikanische Militärberater werden getötet.

1960: Gründung der Nationalen Befreiungsfront für Südvietnam, die unter dem Namen *Vietcong* bekannt wird. Fünf amerikanische Militärberater sterben.

1961: Der scheidende US-Präsident *Eisenhower* gibt seinem Nachfolger *Kennedy* die „Domino-Theorie“ mit auf den Weg, derzufolge der Verlust von Laos und Südvietnam an die Kommunisten zum Verlust ganz Südostasiens führe. Im Mai kehrt Vizepräsident *Johnson* von einem Besuch Südostasiens zurück und vertritt gegenüber *Kennedy* den Standpunkt, daß die USA entweder in die Verteidigungslinie gegen den Kommunismus investieren oder sofort jegliches Engagement stoppen sollte. Nach einem Treffen zwischen *Kennedy* und *Diem* wird vereinbart, daß die Anzahl der Militärberater von 340 auf 805 hochgesetzt wird. Im Dezember erreichen die ersten amerikanischen Helikopter, 33 *Vertol H-21 C Shawnee*, und 400 Mann Piloten und Bodenpersonal Südvietnam. 16 amerikanische Militärberater werden getötet.

1962: In Genf wird eine Vereinbarung über die laotische Neutralität unterschrieben. Prinz *Souvanna Phouma* wird als Ministerpräsident von Laos eingesetzt. Die Vereinbarung beendet, mit dem Segen der USA und der UdSSR, den Bürgerkrieg in Laos. Ab dem 12.01. wird die Operation *Ranch Hand* von den Amerikanern gestartet. Um dem *Vietcong* die Nutzung von Straßen und Pfaden zu erschweren, wird das Entlaubungsgift *Agent Orange* versprüht. Am 23. Juli bekommen die eingesetzten Helikopterbesatzungen den Befehl, zuerst zu schießen, sobald man auf feindliche Kräfte stößt. Dieser Befehl ist die Folge von zwei Helikopterabschüssen während des Transports von südvietnamesischen Einheiten. 53 amerikanische Militärberater sterben.

1963: Im Mai schießen südvietnamesische Truppen in Hue auf Buddhisten, um das Verbot der vielfarbigen Religionsflagge brutal durchzusetzen. Die Protestaktionen nehmen aber kontinuierlich zu. Am 11. Juni verbrennt sich der buddhistische Mönch *Thic Quang Duc* mitten in Saigon. Loyal zu *Diem* stehende Truppen attackieren, als reguläre Armee verkleidet, buddhistische Tempel und Heiligtümer im ganzen Land. Präsident *Kennedy* verurteilt diese Maßnahmen. Während eines Militärputsches werden am 02.11. mit amerikanischer Billigung der unpopuläre *Diem* und sein Bruder schließlich abgesetzt und erschossen. Die amerikanische Regierung erhofft sich dadurch eine Stärkung der *Vietcong*-Opposition. Der General *Nguyen Khanh* übernimmt die Macht. Am Ende des Jahres sind 16500 amerikanische Soldaten im Land, davon sind bei Kämpfen 118 umgekommen.

1964: Am 06.02. überqueren 500 *Vietcong*-Soldaten die Grenze und greifen drei strategisch wichtige Punkte an. Nach 14 Stunden Feuergefecht mit der *ARVN* (*South Vietnamese Army of the Republic of Vietnam*) werden die *Vietcong* zum Rückzug gezwungen. Sie verlieren 100 Mann, die *ARVN* nur vier. Im Juli werden 5000 weitere US-Soldaten nach Vietnam in Marsch gesetzt. Die U.S.S. *Maddox* wird am 02.08. von zwei nordvietnamesischen PT-Booten angegriffen. Als Antwort verfügt Präsident *Johnson* einen Gegenangriff unter Zuhilfenahme der Luftwaffe. Es nehmen *F-8 Crusader*, *A-4 Skyhawks* und *Skyraiders* an der Attacke teil. Am 07.08. beschließt der Senat der Vereinigten Staaten die *Tonkin Gulf Resolution*. Diese ermächtigt den Präsidenten, alle Maßnahmen zu ergreifen, die weitere Angriffe auf US-Streitkräfte abwenden können und zukünftige Attacken generell verhindern. 206 amerikanische Militärangehörige werden getötet.

1965: Nach sechs Tagen Kampf um die Ortschaft *Binh Gia* endet die blutige Auseinandersetzung mit einer großen Niederlage der südvietnamesischen Armee. Die landesweiten Proteste der Buddhisten verstärken sich weiter. *Camp Holloway* wird am 07.02. das Ziel eines Angriffs. Acht Amerikaner sterben und 126 werden verwundet. 49 Kampfmaschinen der US-Marine greifen daraufhin Nordvietnam an. Am 02.03. beginnt mit der Operation *Rolling Thunder* der reguläre Luftkrieg der Amerikaner gegen Nordvietnam. Dabei werden auch Napalm-Brandbomben eingesetzt, die Brände mit Temperaturen von über 2000° C auslösen. In Da Nang landen am 08.03. die ersten US-Kampftruppen. Die angelandeten 3500 US-Marines übernehmen die Bewachung der *Da Nang Air Base*. Im April folgt ein weiteres Kontingent nach, wovon ein Teil in *Phu Bai* (südlich Hue) eingesetzt wird. Das erste Anti-Vietnamkrieg Sit-In wird am 24.03. an der Universität von Michigan veranstaltet. Ein weiteres folgt bald darauf an der Universität von Columbia. Vom 13. - 19. Mai werden die Bombenangriffe wegen diplomatischer Bemühungen kurz ausgesetzt; nach sechs Tagen ohne Einigung setzt die *Air Force* die Bombardierungen fort. Ab dem 26. Mai werden die ersten australischen Truppenteile nach Vietnam versetzt. Das Hauptquartier der 1st Australian Task Force (ATF) befindet sich in den *Nui Dat* Gummipflanzungen (*Phuoc Tuy* Provinz/südöstlich von Saigon). Am 05. Juni gibt die US-Regierung offiziell bekannt, daß sich amerikanische Truppen ab jetzt an Kampfhandlungen beteiligen. Die erste große amerikanische Offensive beginnt am 28.06.; 3000 Mann der 173rd Airborne Division und 800 Australier durchkämmen Zone D (nördlich Saigon). Es wird kein Kontakt mit dem Feind erzielt. Die erste Congressional Medal of Honor wird am 12.07. posthum an Lieutenant Frank

Geschichte des Vietnamkonflikts (Fortsetzung)

Reasoner (USMC) verliehen. Ende *Juli* verkündet Präsident Johnson die Aufstockung amerikanischer Verbände von 75000 auf 125000 Mann. 5500 US Marines greifen im Zuge der Operation *Starlite* am 21.08. eine Vietcong-Basis nahe Van Tuong an. Mit Hilfe von Artillerie und Luftwaffe werden die Positionen überrannt und 668 Vietcong getötet. Die 1st Cavalry Division unterstützt vom 10. - 14. 10. einen südvietnamesischen Angriff im zentralen Hochland. Am 24.12. wird die Bombardierung Nordvietnams für 37 Tage ausgesetzt, um diplomatische Verhandlungen zu erleichtern. Nach dem Abbruch der Verhandlungen beginnen die Luftschläge erneut. 1863 amerikanische Militäranghörige sterben.

1966: Die größte *Search and Destroy*-Mission der Amerikaner, Operation *Masher* (später *White Wing*) läuft vom 24.01 - 06.03. Amerikaner und Vietnamesen greifen in kombinierten Aktionen an, es werden 2389 tote Vietcong vermeldet. Ein Special Forces Lager bei A Shau wird in der Zeit vom 09. - 11. 03. angegriffen und überrannt. Helikopter können 12 *Green Berets* und 172 Südvietnamesen retten. Vom 15.07. - 03.08. läuft die Operation *Hastings*; ein Versuch, die Quang Tri Provinz unter Kontrolle zu bringen. Die Operation *Attleboro* (14.09. - 26.11.) hat mehr Erfolg. US-Kräfte stoßen auf die Basis der 9th Vietcong Division. Nach harten Kämpfen sind die Verteidiger gezwungen, sich zurückzuziehen. 1106 tote Vietcong werden gezählt und das größte Waffenlager des Krieges von den Amerikanern entdeckt. Die Truppenstärke der Amerikaner beträgt am Ende des Jahres 385300 Mann. Die Vietcong werden nach wie vor über den Ho-Chi-Minh-Pfad aus dem Norden mit Nachschub versorgt. 6144 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

1967: Im Eisernen Dreieck beginnt von 08.01 - 26.01. die Operation *Cedar Falls*. Die klassische Hammer- und Amboß-Operation soll Vietcong-Verbände und -Basen vernichten. Zwar stellen sich die Gegner nicht zum offenen Kampf, es werden aber zahlreiche Depots entdeckt und 750 Vietcong getötet. Im Verlauf der Aktion werden 5987 Zivilisten zwangsumgesiedelt, um den Rückhalt für die Nordvietnamesen zu schwächen. Am 01.03. beginnt die größte Unternehmung des Krieges, Operation *Junction City*. Vier US-Divisionen durchkämmen Gebiete an der kambodschanischen Grenze. Drei Schlachten sind dabei vom Vietcong initiiert worden: Ap Bau Bang, *Fire Support Base Gold* und Ap Gu. Die Verluste der Vietcong sind mit 2728 und die der Amerikaner mit 282 beziffert worden. Im Mai legt die Army Verteidigungsminister *McNamara* ein Memorandum über einen möglichen Nukleareinsatz in Südchina vor. In den Hügeln von Khe Sanh wird vom 24.04. - 05.05. die verbissenste Schlacht des Krieges geschlagen. Um den Landeplatz Khe Sanh herum verlieren 160 Amerikaner und 940 Vietcong das Leben. Während der Operation *Kingfisher* wird eine 130-Mann-Kompanie der *173rd US Airborne Brigade* in einem Hinterhalt fast ausgelöscht. Im Dezember stehen insgesamt 485000 Mann in Vietnam und 11153 sind in diesem Jahr gefallen.

Geschichte des Vietnamkonflikts (ACHTUNG: Nur für den Spielleiter!)

1968: Die Schlacht um Khe Sanh dauert vom 20.01. - 14.04. Die Nordvietnamesen versuchen mit dieser Aktion, den Sieg von 1954 bei Dien Bien Phu zu wiederholen. Nachdem im frühen April die Operation *Pegasus* von amerikanischer Seite gestartet wird, kann die Belagerung gebrochen werden. Am ersten Tag der Tet-Feierlichkeiten (30.01./Neues Mondjahr) starten die Vietcong ihre größte Offensive des Krieges. Überall im Land werden Städte und Einrichtungen angegriffen. Die amerikanische Botschaft in Saigon und die Festung in Hue werden erobert. Es dauert fast zwei Wochen, bis alle NVA-Truppen eliminiert oder vertrieben sind. Für die Nordvietnamesen, die über 10000 Mann verlieren, ist es ein militärisches Desaster und gleichzeitig ein politischer Sieg. Für viele Amerikaner zu Hause, die fest glauben, daß der Krieg bereits gewonnen sei, sind die Kämpfe um die amerikanische Botschaft in Saigon schockierend. Die Proteste in der Welt nehmen zu. General Westmorelands Forderung nach weiteren 200000 Mann wird von der Regierung abschlägig beschieden. Am 16.03. folgt ein weiteres schwarzes Ereignis. Die Einheit der Charlie Kompanie 1st Battalion 20th Infantry massakriert 200 bis 500 Dorfbewohner in My Lai. Unter der Führung von Lieutenant William Calley ist dem Platoon befohlen worden, das Dorf feuernd zu betreten. Präsident Johnson erklärt in einer Rede, daß er für eine zweite Amtszeit nicht zur Verfügung steht. Die zweite kommunistische Offensive vom 05.05. - 13.05. gegen südvietnamesische Städte wird mit erheblichem Aufwand zurückgeschlagen. Die Pariser Friedensgespräche zwischen Amerika und Nordvietnam werden begonnen. *Richard Nixon* gewinnt die Wahl zum US-Präsidenten u. a. mit dem Versprechen, den Krieg zu beenden. 16589 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

1969: Ein Angriff der Vietcong auf Saigon und 115 weitere Städte (22.02. - 15.03.) wird in dreiwöchigem Einsatz zurückgeschlagen. Im April sind die amerikanischen Truppen auf 543400 Mann angewachsen, der Höchststand. Von nun an reduzieren die Amerikaner zwar ihre Truppenstärke – aber die Kämpfe weiten sich durch die Bombardierung des Ho-Chi-Minh-Pfades auch auf die Nachbarländer aus. Im Zeitraum vom 10.05. - 20.05. wird ein blutiger Kampf um den Ap Bia Berg ausgetragen, den die Amerikaner für sich entscheiden können. 56 Amerikaner und 597 Nordvietnamesen sterben. Diese Schlacht führt in den Medien zu kritischem Echo und der Berg wird unter dem Namen *Hamburger Hill* bekannt. Mitte August ist das Que Son Tal der Platz einer heftigen Schlacht. Am 02.09. stirbt Ho Chi Minh – „offiziell“ erst am 03.09., da man in Hanoi ein Zusammentreffen mit dem Feiertag zur Staatsgründung 1945 vermeiden möchte. Die größte Demonstration gegen den Vietnamkrieg versammelt in Washington mehr als 250000 Personen. Präsident Nixon verfügt im Dezember den Beginn des Truppenabzuges aus Vietnam. 11614 amerikanische Militäranghörige fallen.

1970: In Kambodscha putscht Premierminister *Lon Nol* gegen Prinz Sihanouk, der von einer Auslandsreise nicht mehr zurückkehren darf. Die Monarchie stürzt. 6083 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

1971: Nach der Veröffentlichung der „Pentagon-Papiere“, der geheimen Akten zur Vorgeschichte des amerikanischen Engagements in Indochina, wächst die öffentliche Kritik am Vietnamkrieg weiter. 2357 amerikanische Militäranghörige sterben.

1972: Präsident Nixon läßt nach der Oster-Offensive des Nordens sieben nordvietnamesische Häfen verminen. Im Dezember erfolgen die bisher schwersten Bombenangriffe der Amerikaner. 640 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

1973: Vertreter Nord- und Südvietnams, der USA sowie der Vietcong unterzeichnen am 27.01. das Pariser Abkommen. Der vereinbarte Waffenstillstand hält allerdings nicht, auch wird der vorgesehene Rat der nationalen Aussöhnung nie gebildet. Im selben Jahr werden die Unterhändler *Henry Kissinger* und *Le Duc Tho* mit dem Friedensnobelpreis ausgezeichnet, der Nordvietnamese lehnt den Preis ab. Im April ziehen sich die letzten amerikanischen Soldaten aus dem Kriegsgebiet zurück. Der Kongreß beschließt den Verzicht der Vereinigten Staaten auf jedes weitere militärische Engagement in Vietnam. Das Abkommen von Vientiane regelt den Waffenstillstand in Laos. 168 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

1974: Großoffensive der Roten Khmer gegen das Lon-Nol-Regime in Kambodscha. 178 amerikanische Militäranghörige sterben.

1975: Am 29.03. nehmen die Nordvietnamesen Da Nang ein. Am 21.04. tritt Präsident Nguyen Van Thieu zurück. Nach der Einnahme Saigons kapituliert Südvietnam bedingungslos. Die letzten Amerikaner und viele Südvietnamesen werden vom Dach der amerikanischen Botschaft in Saigon ausgeflogen. Am 17.04. marschieren die Roten Khmer in Phnom Pen ein. Dort beginnt Pol Pot seine Schreckensherrschaft. Mitte des Jahres kontrollieren die kommunistischen Pathet Lao ganz Laos. Im Dezember dankt der König ab, die Volksdemokratische Republik Laos wird ausgerufen. 160 amerikanische Militäranghörige werden getötet.

Die Vereinigten Staaten kostete dieser Krieg insgesamt 58178 Gefallene und etwa 150 Milliarden Dollar. Die Zahl der getöteten Vietnamesen geht in die Millionen.

ERSTELLUNG VON DORFNAMEN

BUCHSTABENTABELLE

1W100	Buchstabe
01 bis 06	A
07 bis 15	B
16 bis 23	C
24 bis 31	D
32 bis 37	G
38 bis 43	H
44 bis 49	K
50 bis 55	L
56 bis 61	M
62 bis 67	N
68 bis 73	P
74 bis 79	S
80 bis 87	T
88 bis 94	Vinh
95 bis 00	X

NAMENSTABELLEN

A	
1W100	Wort
01 bis 33	Ap
34 bis 66	An
67 bis 00	Au

B	
1W100	Wort
01 bis 10	Ba
11 bis 20	Bac
21 bis 30	Bak
31 bis 40	Bao
41 bis 50	Bat
51 bis 60	Bau
61 bis 70	Ben
71 bis 80	Bien
81 bis 90	Binh
91 bis 00	Bong

C	
1W100	Wort
01 bis 11	Cai
12 bis 22	Cau
23 bis 33	Canh
34 bis 44	Can
45 bis 55	Chu
56 bis 66	Chi
67 bis 77	Con
78 bis 88	Cu
89 bis 00	Cong

L	
1W100	Wort
01 bis 11	Lac
12 bis 22	Lam
23 bis 33	Lap
34 bis 44	Lai
45 bis 55	Lao
56 bis 66	Loc
67 bis 77	Linh
78 bis 88	Long
89 bis 00	Ly

M	
1W100	Wort
01 bis 25	Mai
26 bis 50	Me
51 bis 75	Minh
76 bis 00	My

N	
1W100	Wort
01 bis 16	Nang
17 bis 32	Ngoc
33 bis 48	Nghia
49 bis 64	Nha
65 bis 81	Nhi
82 bis 00	Nhon



WETTERTABELLE VIETNAM '67

Der Spielleiter kann das Wetter für jeden Tag auf dieser Tabelle einfach auswürfeln.

Monat	1W6					
	1	2	3	4	5	6
Januar	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt	Bewölkt
Februar	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt
März	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt
April	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Leichter Regen
Mai	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt
Juni	Schwerer Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt	Sonnig	Sonnig
Juli	Schwerer Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Heiß & Sonnig	Sonnig	Sonnig
August	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Sonnig	Sonnig
September	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt
Oktober	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt
November	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt
Dezember	Schwerer Regen	Schwerer Regen	Leichter Regen	Leichter Regen	Bewölkt	Bewölkt

D	
1W100	Wort
01 bis 11	Da
12 bis 22	Dai
23 bis 33	Dak
34 bis 44	Dinh
45 bis 55	Dien
56 bis 66	Diem
67 bis 77	Do
78 bis 88	Dong
89 bis 00	Duc

G	
1W100	Wort
01 bis 50	Gia
51 bis 00	Giai

H	
1W100	Wort
01 bis 16	Hao
17 bis 32	Hau
33 bis 48	Hiep
49 bis 64	Hoa
65 bis 81	Hoi
82 bis 00	Hoang

K	
1W100	Wort
01 bis 20	Kha
21 bis 40	Khe
41 bis 60	Kien
61 bis 80	Kinh
81 bis 00	Kong

P	
1W100	Wort
01 bis 14	Pham
15 bis 28	Phan
29 bis 42	Phu
43 bis 56	Phung
57 bis 70	Plei
71 bis 85	Prong
86 bis 00	Phong

S	
1W100	Wort
01 bis 33	Sanh
34 bis 66	So
67 bis 00	Son

T	
1W100	Wort
01 bis 10	Tan
11 bis 20	Tay
21 bis 30	Tho
31 bis 40	To
41 bis 50	Ton
51 bis 60	Tre
61 bis 70	Trai
71 bis 80	Tri
81 bis 90	Tong
91 bis 00	Tuong

X	
1W100	Wort
01 bis 25	Xa
26 bis 50	Xoai
51 bis 75	Xuan
76 bis 00	Xuyen

CTHULHU

Schwerer Regen: Sichtweite um 50% reduziert, Luftschläge nicht möglich, Hubschrauber starten nur in Notfällen (+20 Modifikator für Piloten), Fahrzeuggeschwindigkeit um 50% reduziert.

Leichter Regen: Sichtweite um 30% reduziert, Luftschläge möglich, Fahrzeuggeschwindigkeit um 25% reduziert.

Bewölkt: Sichtweite um 15% reduziert.

Sonnig: Keine Einschränkungen.

Während des Spieles kann es nötig sein, einen oder mehrere Dorfnamen parat zu haben. Mit diesen Tabellen sind fiktive Namenskombinationen mit 1W100 leicht erstellbar. Die meisten vietnamesischen Dörfer haben zwei Wörter im Namen, einige wenige sogar drei. Zuerst wird auf die Buchstabentabelle gewürfelt (2 oder 3mal, je nach Namenslänge) und dann auf die erwürfelten Buchstaben innerhalb der Namenstabellen.

Übersetzung des Sanskrit-Steins der Cham



Wehe unseren Kindern und Kindeskindern!
 Unsere Heimat ist der Spielball von Invasoren.
 Doch es gibt den Weg des einäugigen Kriegers.
 Er ist der Pfad unserer Rache, und er gewährt
 uns die Verteidigung der Heimat. Er ist das
 Bindeglied zum Urvater der See und der Sterne.
 Gebraucht die Bücher und die Schale zur heiligen
 Konstellation der Sterne, und der Weg öffnet sich
 ohne Umkehr.

Kevin Whitehill

*12.05.1936, Waco im Bundesstaat Texas, zwei Brüder, eine Schwester, ledig.

Berufssoldat seit Juni 1947, Rang **Sergeant**, 09.05.63-25.10.63
Beratertätigkeit in Saigon, 30.06.66-19.12.67 196th Light Infantry Brigade (Operation Attleboro, Operation Cedar Falls, Operation Junction City), Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

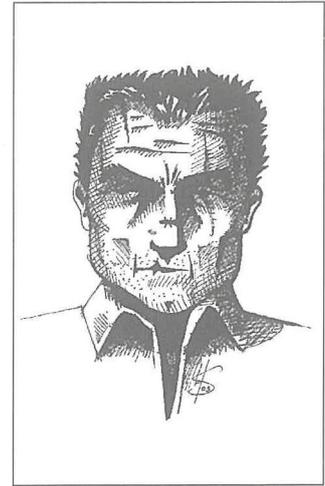
Attribute: ST 15, GE 12, IN 13, KO 16, ER 10, MA 11, GR 13, gS 55, BI 14, Idee 65, Glück 55, Wissen 70.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 280 Punkte, Hobbyfertigkeiten 130 Punkte, 15 Punkte auf vietnamesische Sprache, 35 Punkte frei verfügbar (Veteranenbonus).

Trefferpunkte: 15. **Magiepunkte:** 11.

KE: 0. **Vergiftung:** 6 Kästchen.



John „Red“ Rock

*16.01.1942, Chinook im Bundesstaat Montana, vier Brüder, drei Schwestern, ledig.

Freiwilliger seit Mai 1966, Rang **Corporal**, 05.12.66-19.12.67
196th Light Infantry Brigade (Operation Cedar Falls, Operation Junction City), Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

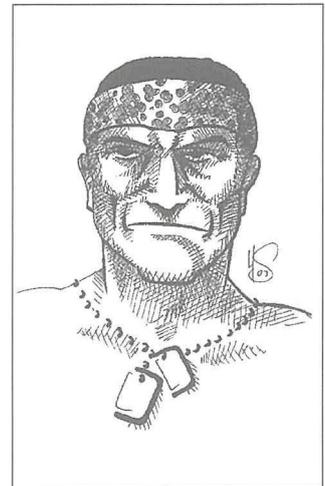
Attribute: ST 12, GE 16, IN 12, KO 14, ER 16, MA 14, GR 10, gS 70, BI 12, Idee 60, Glück 70, Wissen 60.

Schadensbonus: kein Bonus.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 240 Punkte, Hobbyfertigkeiten 120 Punkte, 5 Punkte auf vietnamesische Sprache, 35 Punkte frei verfügbar (Veteranenbonus).

Trefferpunkte: 12. **Magiepunkte:** 14.

KE: 0. **Vergiftung:** 4 Kästchen.



Auszug / Militärbereich Indochina / Patrouillenbericht / 12.04.1947 / Capitaine Arnaud de Peyrac

... Nachdem wir das Dorf ... erreicht hatten, fanden wir eine entsetzliche Szene vor. Die dort anwesenden Menschen waren im Schein des Feuers dabei, sich ihr linkes Auge ausschaben zu lassen. Die Wunden wurden nach dem Eingriff säuberlich vernäht.

Keiner schrie und weinte dabei, im Gegenteil: Die Dorfbewohner wirkten entspannt und ruhig.

Jemand spielte innerhalb des Dorfes auf einer Flöte. Die Melodie war wunderschön und fast etwas einschläfernd. Der Musikant war jedoch nicht zu sehen.

Die unfassbare Ansicht ließ mehrere meiner Soldaten zusammenbrechen. Glücklicherweise lagen wir an einem höheren Punkt und sind so in der Dunkelheit nicht entdeckt worden.

Alle Augen wurden in ein Gefäß gelegt. Ein alter Mann saß auf dem Boden neben dem Feuer und las aus einem Buch vor. Die monotonen Laute waren von unserer Position nicht zu verstehen.

Nach zwei Stunden war alles vorüber und die Vietnamesen liefen torkelnd in ihre Hütten zurück.

Das Gefäß und das Buch blieben auf dem Dorfplatz liegen. Wir zogen uns zurück, und ich ließ meine Männer lagern. Eine weitere, persönliche Erkundung des Terrains, noch in dieser Nacht, erbrachte für mich keine zusätzlichen Erkenntnisse. ...

Robert Yates

*18.03.1947, Almanor im Bundesstaat California, drei Brüder, eine Schwestern, verheiratet.

Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**, Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

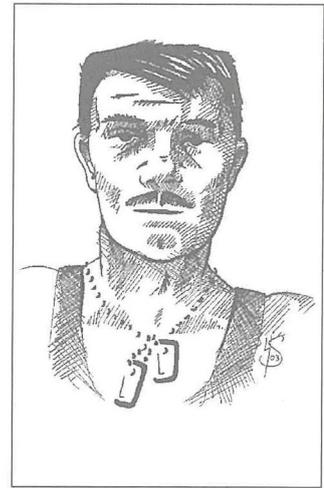
Attribute: ST 11, GE 15, IN 13, KO 13, ER 12, MA 10, GR 10, gS 50, BI 11, Idee 65, Glück 50, Wissen 55.

Schadensbonus: kein Bonus.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 220 Punkte, Hobbyfertigkeiten 130 Punkte, 30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 12. **Magiepunkte:** 10.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Ralph Jenkins

*03.05.1949, Vaiden im Bundesstaat Mississippi, drei Brüder, zwei Schwestern, ledig.

Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**, Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

Attribute: ST 14, GE 12, IN 11, KO 12, ER 12, MA 11, GR 11, gS 55, BI 10, Idee 65, Glück 55, Wissen 70.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 200 Punkte, Hobbyfertigkeiten 110 Punkte, 30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 12. **Magiepunkte:** 11.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Fred van der Sijs

*09.09.1949, York im Bundesstaat Nebraska, sechs Brüder, vier Schwestern, verlobt.

Freiwilliger seit August 1967, Rang **Private First Class**, Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

Attribute: ST 12, GE 14, IN 14, KO 13, ER 9, MA 13, GR 10, gS 65, BI 10, Idee 70, Glück 65, Wissen 50.

Schadensbonus: kein Bonus.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 200 Punkte, Hobbyfertigkeiten 140 Punkte, 30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 12. **Magiepunkte:** 13.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Achtung Spielleiter:

Für die Charaktere (Spezialausbildung Ranger) gelten, in Abweichung vom Regelwerk, die folgenden Berufsfertigkeiten:

Ausweichen, Erste Hilfe, Funken, Horchen, Mechanische Reparaturen, Orientierung, Schleichen, Spurensuche, Verbergen, Verborgenes erkennen, Werfen, Gewehr, Faustfeuerwaffe, Granatwerfer, Messer, Maschinengewehr, Maschinenpistole.

Achtung Spielleiter: Der südvietnamesische Charakter wird in der Gruppe sicherlich immer eine Art Außenseiter sein. Bitte nur an entsprechend erfahrene Spieler ausgeben!

Hong Tan Yuen

*15.06.1943, Binh Long in Südvietnam, zwei Brüder, drei Schwestern, ledig.
Freiwilliger seit Juni 1965, Rang **Trung Si** ARVN (Sergeant), 08.10.65-9.12.67 Einsatz in der ARVN (Operation Hastings, Operation Attleboro), Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) als Dolmetscher und Verbindungsmann zum 20.12.67.

Attribute: ST 12, GE 14, IN 14, KO 13, ER 12, MA 11, GR 9, gS 55, BI 12, Idee 70, Glück 55, Wissen 60.

Schadensbonus: kein Bonus.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 240 Punkte, Hobbyfertigkeiten 140 Punkte, 45 Punkte auf englische Sprache, 20 Punkte frei verfügbar (Veteranenbonus).

Trefferpunkte: 11. **Magiepunkte:** 11.

KE: 0. **Vergiftung:** 5 Kästchen.



Bill Washington

*13.04.1948, Milton im Bundesstaat Alabama, ein Bruder, zwei Schwestern, ledig.
Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**, Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

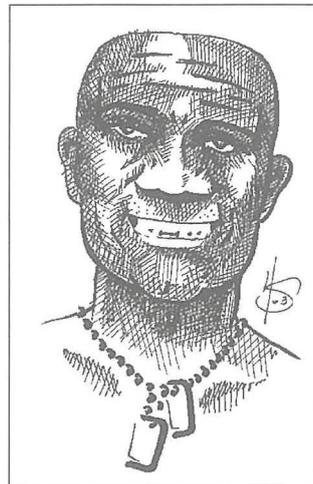
Attribute: ST 17, GE 8, IN 10, KO 16, ER 9, MA 16, GR 15, gS 80, BI 11, Idee 50, Glück 80, Wissen 55.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 220 Punkte, Hobbyfertigkeiten 100 Punkte, 30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 16. **Magiepunkte:** 16.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Leon Kerridge

*31.10.1949, Westboro im Bundesstaat Wisconsin, eine Schwester, ledig.
Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**, Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division) zum 20.12.67

Attribute: ST 14, GE 12, IN 9, KO 13, ER 11, MA 9, GR 12, gS 45, BI 12, Idee 45, Glück 45, Wissen 60.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 240 Punkte, Hobbyfertigkeiten 90 Punkte, 30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 13. **Magiepunkte:** 9.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Frank Dupret

*15.06.1949, Big Falls im Bundesstaat Minnesota, zwei Schwestern, ledig.
Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**,
Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division)
zum 20.12.67

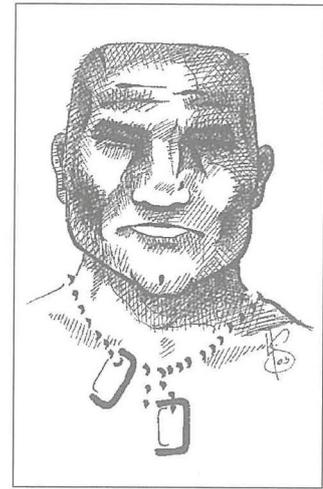
Attribute: ST 16, GE 11, IN 9, KO 17, ER 10, MA 9, GR 16,
gS 45, BI 10, Idee 45, Glück 45, Wissen 50.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 200 Punkte,
Hobbyfertigkeiten 90 Punkte,
30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 17. **Magiepunkte:** 9.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Mike Strasinsky

*20.11.1949, Nappanee im Bundesstaat Indiana, zwei Schwestern, ledig.
Freiwilliger seit August 1967, Rang **Private First Class**,
Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division)
zum 20.12.67

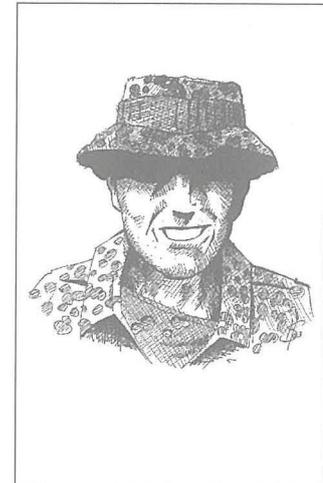
Attribute: ST 15, GE 10, IN 10, KO 15, ER 8, MA 10, GR 12,
gS 50, BI 11, Idee 50, Glück 50, Wissen 55.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 220 Punkte,
Hobbyfertigkeiten 100 Punkte,
30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 14. **Magiepunkte:** 10.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Simon Slater

*05.08.1948, Abilene im Bundesstaat Texas, ein Bruder, verlobt.
Eingezogen seit August 1967, Rang **Private First Class**,
Versetzung zu Co E 52th SpF-Group (LRP/1st Cavalry Division)
zum 20.12.67

Attribute: ST 14, GE 12, IN 9, KO 14, ER 13, MA 10, GR 14,
gS 50, BI 13, Idee 45, Glück 50, Wissen 65.

Schadensbonus: +1W4.

Fertigkeitenbonus: Berufslernpunkte 260 Punkte,
Hobbyfertigkeiten 90 Punkte,
30 Punkte frei verfügbar (Rangerausbildung).

Trefferpunkte: 14. **Magiepunkte:** 10.

KE: +30. **Vergiftung:** 0 Kästchen.



Heeresränge (Stand 1966)

Amerikanische Armee

Offiziere

General of the Army
General
Lieutenant General
Major General
Brigadier General
Colonel
Lieutenant Colonel
Major
Captain
First Lieutenant
Second Lieutenant
kein (Cadet Military Academy)
kein (Officer Candidate)

Mannschaften

Sergeant Major
First Sergeant
Sergeant First Class
Sergeant
Corporal
Private First Class
Private
Recruit
kein (Conscript)

Südvietnamesische Armee (ARVN)

Offiziere

Thuong Tuong
Dai Tuong
Trung Tuong
Thieu Toung
Chuan Tuong
Dai Ta
Trung Ta
Thieu Ta
Dai Uy
Trung Uy
Thieu Uy
Chuan Uy
Sinh Vien Si Quan

Mannschaften

Thuong Si Nhat
Thuong Si
Trung Si Nhat
Trung Si
Ha Si Nhat
Ha Si
Binh Nhat
Binh Nhi
Trung Dinh

Rang „kein“ = Diese Ausbildungs-Rangklassen werden im Spiel (bei Fronteinsätzen) nicht verwendet.

Verfahrensweise bei anstehenden Missionen

Die LRRP-Teams erhalten ihre Aufträge normalerweise zwei oder drei Tage vor der geplanten Ausführung. In Notfällen kann diese Zeit auch unterschritten werden. Die folgende Prozedur ist als Standardverfahren anzusehen. Jede Änderung des Ablaufs kann möglich sein, wenn der Auftrag es erfordern sollte.

- a. Kompanie bekommt Missionsparameter von der G-2 Abteilung (Aufklärung) der Division. Dieser wird mit der G-3 Abteilung (Operationsplanung) abgestimmt.
- b. Die verfügbaren Informationen zum Einsatzgebiet etc. werden zusammengestellt.
- c. Der Operations Sergeant (Planung) der LRRP-Kompanie wählt mindestens zwei Landezonen für das Absetzen des Teams aus.
- d. Das Kartenmaterial wird, mit den neuesten Anmerkungen versehen, bereitgestellt.
- e. Mit der G-3 Abteilung wird der Einsatzablauf von angeforderter Lufttransport und -unterstützung festgelegt.
- f. Der Team Leader und der Assistant Team Leader machen mit dem eingeteilten Piloten einen Überflug der geplanten Landezone und des Wegs, sofern möglich.
- g. Nach dem Überflug werden alle gesammelten Daten abgeglichen und besprochen (Landezone, Funkcodes, Frequenzen, Marschrouten, Terrain, Feindaktivitäten und Abholpunkte für den Notfall).
- h. Ausrüstung anfordern und verteilen.

Regeln der Ranger

(von 1759)

1. Vergiß niemals etwas.
2. Halte Deine Muskete so sauber wie eine Flöte, sechzig Kugeln und Schießpulver immer griffbereit, und sei bereit, in einer Minute aufzubrechen.
3. Wenn Du auf dem Marsch bist, verhalte Dich so, als würdest Du Dich an einen Hirsch anschleichen. Erspähe den Feind zuerst.
4. Sage die Wahrheit über das, was Du siehst und tust. Die nachfolgende Armee verläßt sich auf unsere Informationen. Du kannst alle über die wahre Natur der Rangers belügen, aber belüge niemals einen Ranger oder einen Offizier.
5. Ergreife keine Möglichkeit, die Du nicht hast.
6. Wenn wir unterwegs sind, marschieren wir so weit auseinander, daß ein Schuß niemals zwei Männer treffen kann.
7. Wenn wir Sumpf oder schwammiges Gelände angreifen, schwärmen wir aus, um es Verfolgern schwer zu machen.
8. Wenn wir unterwegs sind, marschieren wir bis in die Dämmerung, um dem Feind die kleinste Chance zum Angriff zu geben.
9. Wenn wir lagern ist die Hälfte der Gruppe wach, während die andere Hälfte schläft.
10. Wenn wir Gefangene machen trennen wir sie, damit diese keine Gelegenheit haben, gemeinsam eine Geschichte zu erfinden.
11. Nimm niemals den gleichen Weg heimwärts. Benutze eine andere Route, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.
12. Es ist egal, ob wir in kleinen oder großen Gruppen unterwegs sind, jede Einheit läßt einen Scout jeweils 30 Meter auf beiden Flanken und im Rückraum marschieren. So kann die Hauptgruppe niemals überrascht und ausgelöscht werden.
13. Jede Nacht wird Dir gesagt, wo Dein Platz ist, wenn man von einer übermächtigen Einheit umkreist ist.
14. Setze Dich nicht zum Essen auf den Boden, wenn keine Wachen postiert sind.
15. Schlafe nicht bis zur Dämmerung. In dieser Zeit greifen die Franzosen und die Indianer an.
16. Überquere niemals Flüsse an regulären Furten.
17. Wenn Dich jemand verfolgt, gehe einmal im Kreis, komme auf Deine Spuren zurück und lege einen Hinterhalt für diejenigen, die Dich angreifen wollten.
18. Stehe nicht auf, wenn der Feind auf Dich zukommt. Knie Dich hin, lege Dich hin oder verstecke Dich hinter einem Baum.
19. Lasse den Feind nah genug herankommen, um ihn zu berühren. Dann spring aus Deinem Versteck und erledige ihn mit Deinem Gewehrkolben.

Missionsziele von LRRP-Teams

Normalerweise operieren LRRP-Einheiten in gegnerischem Territorium, um Informationen über feindliche Aktivitäten oder Befestigungen zu erlangen. Missionsziele können folgende Punkte enthalten:

- a. Die Stärke, Ausrüstung, Aufstellung, Organisation und Bewegungen feindlicher Kräfte auskundschaften und rückmelden.
 - b. Lokalisieren von Reserven, Kommandoposten und wichtigen Einrichtungen.
 - c. Durchführung von Aufklärungs- und Überwachungsmissionen von speziellen Plätzen, Routen und Gebieten.
 - d. Überwachung von Infiltrationswegen und Annäherungsmöglichkeiten.
 - e. Lokalisieren von Zielen für Luftschläge, Artillerie und Bodenangriffe.
 - f. Schadensaufnahme von Luftschlägen und Artillerieangriffen in feindlichem Gebiet.
 - g. Hinterhalte legen, Patrouillen und Überfälle auf bestimmte Ziele.
 - h. Gefangene machen.
 - i. Plazieren und ablesen von Meßgeräten.
 - j. Sichern und retten von abgestürzten Flugzeugen und deren Crew.
 - k. Informationen über mögliche Landezonen für geplante Einsätze sammeln.
1. Unterweisen und trainieren von anderen Einheiten in Aufklärungsoperationen und die Durchführung von Spezial-Missionen nach Anweisung.

Namensliste für Camp 5688

Die einzelnen Abteilungen verfügen natürlich noch über diverses Unterstützungspersonal.

Hauptquartier LRRP:

Lagerkommandant

Major James Willard

Executive Officer

First Lieutenant Frank Saverno

1st Sergeant

First Sergeant Teddy Hendershot

Company Clerk

Sergeant First Class Edward Munny

Supply Sergeant

Sergeant First Class Bill Travis

Supply Clerk

Sergeant First Class Lou Henson

Operationen:

Operations Sergeant

Sergeant First Class Jim Cohen

Intelligence Sergeant

Sergeant First Class Elroy Simpson

Operations Specialist

Sergeant Charles Frazer

Kommunikation:

Sergeant

Sergeant Allan Berliner

Radiotechniker

Corporal Michael Fitzgerald

Platoon A:

Platoonführer

Second Lieutenant Martin Joyce

Platoonsergeant

Sergeant First Class Ernesto Sloan

Platoon B:

Platoonführer

Second Lieutenant Harvey Conroy

Platoonsergeant

Sergeant First Class Paul Kozlowsky

Platoon A:

Team 1:

Sergeant (Spielercharakter)

Corporal (Spielercharakter)

PFC (Spielercharakter)

PFC (Spielercharakter)

PFC (Spielercharakter)

PFC (Spielercharakter)

Team 2:

Sergeant Tim Fairfax

Corporal Enzo Carlucci

Corporal William Trent

PFC Dan Oswald

PFC Daniel Willen

PFC Phil Mireck

Team 3:

Sergeant Harvey Tailor

Corporal Orson Richmann

PFC Bill Lincoln

PFC Zachary Miller

PFC Peter Duncen

PFC Fred Snowdon

Team 4:

Sergeant Pete Frazier

Corporal John Hammond

PFC Dan Parker

PFC Toby Richmond

PFC Jason Walker

PFC Dan Hancock

Team 5:

Sergeant Lou Stoneham

Corporal Ralph Henderson

PFC Paul Kayser

PFC Gordon Miller

PFC Sam Bloker

PFC Willard Boyd

Team 6:

Sergeant Bull McCabe

Corporal Peter Warden

Corporal Michael Pastrella

PFC Sam Krafft

PFC Allan Parker

PFC Fred Carver

Team 7:

Sergeant Joe Svensson

Corporal Cordell Yates

PFC Silvio Castrano

PFC Jeb Coghlan

PFC Richard Larson

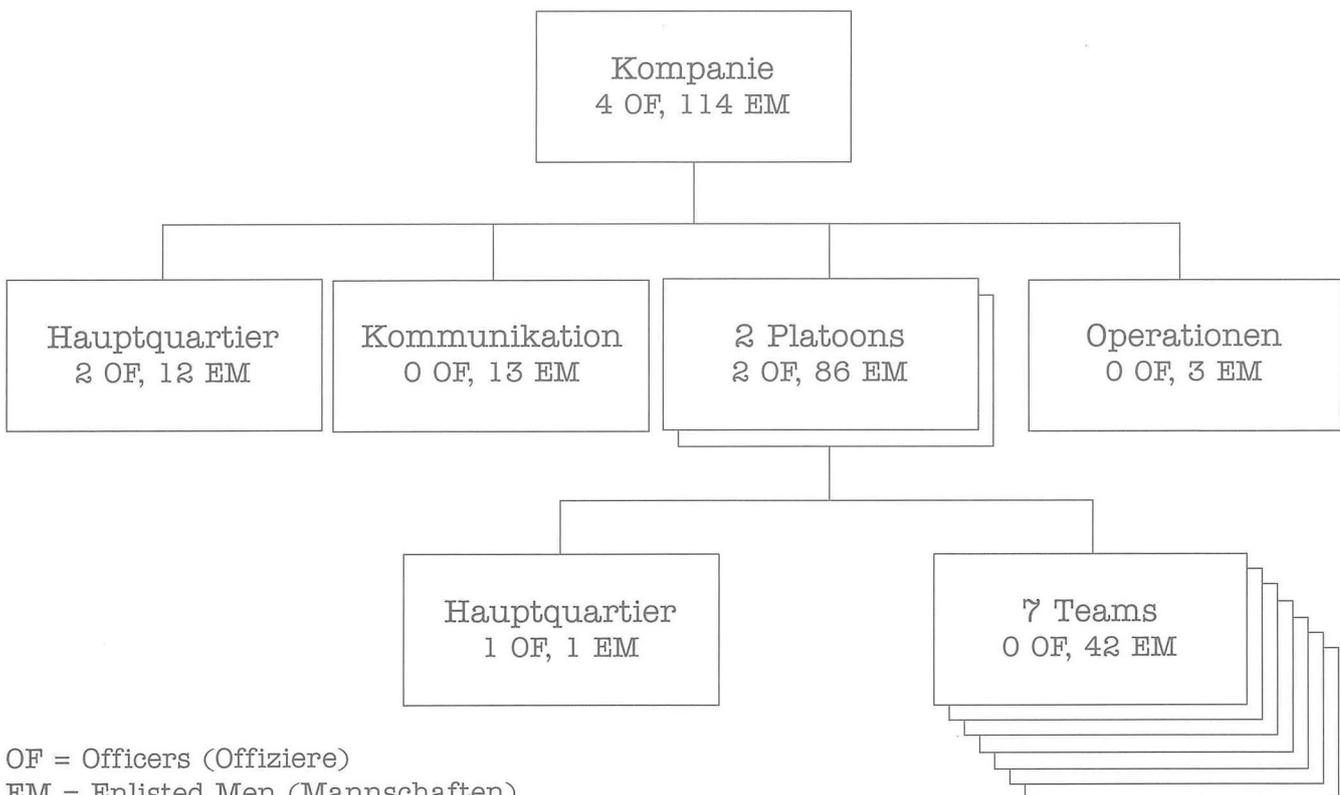
PFC Glenn Jainkew

Achtung: Es sind nicht alle Lagerbewohner auf der oben abgebildeten Liste namentlich vertreten. Bei Bedarf muß der Spielleiter weitere Personen improvisieren.

Die Organisation einer LRRP-Kompanie

Die LRRP-Kompanie unterteilt sich mehrere Sektionen: Hauptquartier, Operationen, Kommunikation und die zwei Patrouillen-Platoons.

- a. Hauptquartier: Kompaniechef, Executive Officer, 1st Sergeant, Company Clerk (Büro), Supply Sergeant (Ausrüstung), Supply Clerk (Versorgung) und Unterstützungspersonal.
- b. Operationen: Operations Sergeant (Planung), Intelligence Sergeant (Aufklärung) und Operations Specialist (Planung).
- c. Kommunikation: Sergeant, Radiotechniker, Besatzung für drei Empfangsstationen.
- d. Patrouillen-Platoons: Platoonführer, Platoonsergeant und sieben LRRP-Teams mit jeweils vier bis sechs Mann. Die Teams unterteilen sich in folgende Positionen: Team Leader (Teamführer), Assistant Team Leader (Stellvertreter), Senior Scout Observer (Scoutführer), Junior Scout Observer (Scout), Senior Radiooperator (Kommunikation), Junior Radiooperator (Kommunikation).



OF = Officers (Offiziere)

EM = Enlisted Men (Mannschaften)

Geschichte der Ranger

Die Kriegsführung in Amerika des 17. Jahrhunderts hat sich sehr von der in Europa üblichen Vorgehensweise unterschieden. In Europa treffen meist große Mengen Soldaten auf ebenen Schlachtfeldern aufeinander. Dort wird dann der Kampf ausgetragen, bis eine Entscheidung gefallen ist. Die Kampfweise der amerikanischen Kolonisten orientiert sich schon früh an den örtlichen Begebenheiten und den Eigenarten des Gegners. In einem Land, das über kein ordentliches Straßennetz für marschierende Armeen verfügt und wo nicht gelichtete Wälder die Normalität sind, können keine großen Soldatengruppen zu ausgerichteten Schlachtreihen formiert werden, um dann nach allen Regeln der damaligen Kriegskunst zu kämpfen. Die Indianer sind außerdem Spezialisten des verdeckten Kampfs und weichen einer offenen Feldschlacht in den meisten Fällen aus.

Kleine Gruppen von Waldläufern imitieren recht bald die Vorgehensweise der indianischen Gegner und haben so den Grundstein einer neuen Taktik geschaffen. Sehr oft sind in den Berichten dieser Scouts Phrasen wie „ranged five miles down river in pursuit of the enemy“ enthalten. Daraus hat sich schnell die Bezeichnung „Ranger“ entwickelt. Die erste Einheit, die auch formal als Ranger bezeichnet worden ist, sind die Church's Ranger (Massachusetts Militiamen). Diese Einheit kämpft in König Philips Krieg von 1675 bis 1676. Die angewendeten Techniken werden von den Rangern im Laufe der Zeit immer weiter verbessert. Diese Truppenteile sind im Unabhängigkeitskrieg verwendet worden und auch für Texas speziell als Texas-Ranger bekannt geworden. Im amerikanischen Bürgerkrieg fechten Ranger-Einheiten auf beiden Seiten mit erheblichem Erfolg. Nach dem Ende der Indianerkriege um 1890 herum haben lange Zeit keine Rangertruppen existiert. Im Ersten Weltkrieg ist durch den Grabenkrieg keine Notwendigkeit entstanden, Spezialisten hinter die feindlichen Linien zu senden. Erst ab dem Zweiten Weltkrieg sind solche Einheiten wieder verwendet worden. Im Korea-Krieg hat jede Infantriedivision die Order, eine Kompanie Ranger bereitzustellen. Da die Verlustrate der Ranger in diesem Krieg sehr hoch gewesen ist, stellt sich bald ein Mangel an geeignetem Personal ein. Nach diesem Krieg schält sich die Erkenntnis heraus, daß andere Kriege auch andere Soldaten benötigen, und man beginnt mit der Bildung von vollwertigen Ranger-Einheiten. In den Anfängen des Vietnam-Engagements wird mit verschiedenen Faktoren, wie Gruppenzusammensetzung, Größe, Mission, Bewaffnung und Kommunikation experimentiert. Diese Probe-Einheiten werden intern Delta-Teams genannt. Die ersten vollwertigen LRRP-Einheiten werden ab September 1967 gebildet und eingesetzt.

Nha Trang, 03/1968
Im Armeehospital von Nha Trang haben sich mehrere spektakuläre Morde ereignet. Alle Opfer sind nachts auf den institutseigenen Toiletten erwürgt worden. Der wohl geistesgestörte Täter hat allen Opfern das linke Auge herausgebissen. Die Militärpolizei ermittelt.

Kommunikationsvorschriften

Direkt nach dem Erreichen des Absetzpunktes und während der Mission hat das LRRP-Team mit der Basis per Funk Kontakt aufzunehmen. Die übermittelten Informationen müssen folgende Fakten enthalten.

- a. Absetzpunkt: Ort, genaue Zeit und vorherrschende Feindsituation („heiß“ oder „kalt“).
- b. Situationsmeldungen: Jeweils um 0600, 0900, 1200, 1500 und 1800 Uhr wird eine kurze Meldung an die Basis abgesetzt. In der Nacht ist eine stündliche Meldung vorgesehen. Inhalt ist der Aufenthaltsort (laut Karte und Kompaß) und die Feindsituation („heiß“ oder „kalt“).
- c. Punktmeldung: Wenn wichtige Ereignisse vorkommen oder Feindsichtung besteht, ist sofort eine Meldung abzusetzen. Es wird erwartet, daß die Anzahl der feindlichen Truppen, Aktivitäten, Ort, Zeit und sonstige Beobachtungen gemeldet werden.
- d. Sonstige Meldungen: Alle sonstigen Meldungen sind auf die jeweilige Mission abzustimmen.

Waffentyp	Grundchance	Schaden	Basisreichweite	Angriffe pro Runde	Ladekapazität	Trefferpunkte	Fehlfunktion
M-14 Sturmgewehr	25%	2W6+2	160 m	2/Feuerstoß	18	13	98
M-16 Sturmgewehr	25%	2W8	130 m	2/Feuerstoß (3)	30	11	95
M-60 Maschinengewehr	15%	2W6+4	200 m	Feuerstoß	100 (Gurt)	17	99
M-79 Granatwerfer	15%	3W6/2 m	20 m	1/3	1	12	99
LAW	15%	8W6/1 m	150 m	1	1	10	98
M-1911A1 Pistole	20%	1W10+2	15 m	1	7	8	00
Remington 870 Shotgun	30%	4W6/2W6/1W6	10/20/50 m	1	5	10	00
M-18 Claymore Mine	Glückswurf	6W6+6/3W6+2/1W6	10/25/50 m	einmalig	einmalig	12	99
M-26 Splittergranate	Werfen	4W6/4 m	siehe Werfen	1/2	einmalig	8	99
M-27 Spenggranate	Werfen	5W6+1/2 m	siehe Werfen	1/2	einmalig	8	99
CS Granate (Reizgas)	Werfen	5 m/Probe KOx1	siehe Werfen	1/2	einmalig	8	99
Rauchgranaten	Werfen	5 m/Rauchwolke	siehe Werfen	1/2	einmalig	8	99
Tretmine (<i>Probe Tarnen</i>)	Glückswurf	4W6/5 m	plaziert	einmalig	einmalig	9	99
AK-47 Sturmgewehr	25%	2W6+1	120 m	2/Feuerstoß	30	12	00
SKS Karabiner	25%	2W6+1	50 m	1	10	10	95
RPD Maschinengewehr	15%	2W6+1	170 m	Feuerstoß	50/100 (Gurt)	14	95
RPG Raketwerfer	15%	2W6+1/4 m	60 m	1/4	1	12	99
TT-33 Pistole	20%	1W8	10 m	1	8	9	00
Booby Traps	Glückswurf	Spielleiter	plaziert	einmalig	einmalig	Spielleiter	Spielleiter

© 2003 Fantastische Spiele GbR unter Lizenz von Pegasus Spiele GmbH. Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

LRRP-Ausrüstung

Nachdem die Planungen und Vorbereitungen abgeschlossen sind, nimmt jedes Team spezielle Ausrüstung auf. Waffen, Rationen und Spezialausrüstung wird auf Anordnung des Gruppenführers aufgenommen. Die Minimum-Ausrüstung schließt die folgenden Objekte ein.

Standardausrüstung für jedes Teammitglied:

- 6x M-26 Splittergranaten
- 1x M-27 Sprenggranate
- 2x CS Reizstoffgranaten
- 2x Claymore Minen
- 3x Rauchgranaten
- 1x Regenponcho
- 1x Büchse Fußpuder
- 2x Paar Socken extra
- 1x Erste-Hilfe-Kit
- 1x Seil (10m) mit Karabinerhaken
- 5x Tagesrationen (8x während des Monsuns)
- 1,5 Liter Wasser mit einer Packung Wasserreinigungstabletten
- 1x Tarnstift/Schminke

Standardausrüstung für das gesamte LRRP-Team:

- 3x Stroboskoplampen
- je 2x Signaltafeln und -spiegel
- 3x Kompass
- 3x Signalpistolen mit Munition
- 2x Mini-Handlampen
- 1x Erste-Hilfe-Tasche
- 2x Funkgeräte
- 1x Notfunkgerät
- 2x Batterien für Funkgerät
- 1x Feldantenne

