

L'AMOUR D'UNE MÈRE

Scénario d'Herbert West

Semaine 7 ou plus

SYNOPSIS

En transfert au-dessus d'un état contaminé, l'appareil de la Z-Team répond à un signal de détresse dans un massif forestier.

Les Z-Corps croisent une militaire accompagnée de deux fillettes orphelines, pourchassées par des hommes armés.

L'oncle des enfants, désirant s'assurer le bénéfice de l'héritage familial, à éliminé les parents et se lance à la poursuite de ses nièces, accompagné d'un groupe de tueurs à gages chevronnés et surarmés.

Mais une force est à l'œuvre, qui dépasse tout ce que les Z-Corps n'ont jamais pu imaginer, cherchant à protéger les enfants.

Notes pour le Meneur : *L'intrigue repose sur un aspect clairement paranormal, qui devra être amené progressivement tout en laissant une incertitude quant à sa véracité au final, fonction de votre sensibilité.*

*Le visionnage du film **Mama** peut donner quelques indices sur l'ambiance recherchée et le thème abordé*
😊.

EVACUATION FORCÉE

Stationnée depuis 3 jours à la frontière de l'état de la Virginie et la Virginie de l'Ouest, la Z-Team a dû quitter en urgence et en pleine nuit (02:00 AM) l'aérodrome fortifiée qu'elle utilisait face à l'avancée spectaculaire d'une horde importante (près d'un millier d'hostiles).

Dans un désordre totale (explosions, fusillades, véhicules fonçant dans la base), la fuite à travers le campement jusqu'à un hélicoptère s'est faite précipitamment, les personnages n'emportant que ce qu'ils avaient à portée de main.

Ils sont seuls à bord avec le pilote, qui a pris la direction d'une base de replis.

Chaque joueur lance 2 fois 3D pour son personnage (c'est tout ce qu'il a pu prendre en s'enfuyant) :

Situation Logistique

3-10 : 1 arme blanche et 1 arme de poing (1 chargeur).

11-15 : 1 arme d'épaule (2 chargeurs) en plus.

16+ : Du matériel Z-Corps (de façon raisonnable) en plus.

Situation physique

3 : Blessure Moyenne.

4-8 : Blessure Légère.

9+ : Rien

EXT-VA-XXX-PX-TX-HX-12XX1892

L'appareil survole une immense zone boisée au bout d'une vingtaine de minutes. La pleine lune brille par moments à travers la couverture nuageuse. Les personnages commencent à reprendre leur souffle et leur esprit après cette fuite cauchemardesque. Tout semble s'arranger...

Phénomène 1

Les personnages qui seront reliés au réseau de communication interne (avec casque et micro) effectueront un jet de **Perception # Difficile** pour discerner faiblement une communication externe sur la fréquence radio d'urgence. On discerne une voix très faible, mais incompréhensible, du fait du vrombissement de l'hélicoptère.

Une fusée de détresse verte est tirée à ce moment-là des bois environnants que survole l'appareil. Intrigué, le pilote effectue un virage pour survoler la zone, respectant les procédures standards : Porter assistance à toute personne en détresse.

Le pilote contacte le trafic aérien pour signaler l'origine de son détour. Quelques secondes plus tard l'ordre de mission tombe sur les OWPads (s'ils en ont, sinon il leur sera communiqué sommairement par radio) des Z-Corps (cf. le titre de chapitre). Il dirige son appareil près de l'origine du tir de fusée, mais les phares de l'hélicoptère ne parviennent à traverser les feuillages épais. Il n'y a pas de treuil à bord, ni de corde.

Repérant une minuscule clairière bordée d'arbres hauts à moins de trois cent mètres, il y pose son appareil.

« *Magnez-vous d'aller voir qui a tiré cette fusée de détresse ! On fait assez de boucan pour ne pas s'éterniser ! Et ne jouez pas aux héros !* ».

Les Z-Corps ne devraient pas se le faire dire deux fois...

RENCONTRES NOCTURNES

Voilà la Z-Team débarquée en pleine nuit au milieu d'une forêt inconnue et dense de l'état de Virginie. Ne disposant pas de matériel adéquat (torches, tubes luminescents, lunettes de vision nocturne), la progression jusqu'au point de tir de la fusée va être délicate. Retrouver la zone de tir (**Perception # Difficile**) à travers cette forêt inconnue (**Navigation # Moyen**) va demander un effort aux personnages...

Quiiproquo

Au bout d'une marche rapide de quelques minutes, les Z-Corps arrivent sur la zone survolée.

La fusée de détresse fait partie d'une série de pièges dispersés protégeant une maison délabrée. Des hostiles (1D6+2) se sont pris dans les fils tirés entre les arbres, certains sont tombés, d'autres sont bloqués par des fils de différents types. Tous sont immobiles.

L'arrivée de chair fraîche les tire de leur torpeur ! Le combat rapproché qui s'ensuit est particulièrement déstabilisant : obscurité, fils obstruant les mouvements, tout le monde subit un **malus de 3** à ses actions.

En pleine milieu de l'affrontement, une lumière brille quelques secondes (**Perception # Moyen**), depuis l'intérieur de la maison abandonnée, à quelques dizaines de mètres de là (derrière les pièges rudimentaires). *Il s'agit de Rebecca qui a allumé une lampe-torche pour voir ce qui se passait dehors.*

Quelques pièges

Voici une série de pièges qui sont disséminés autour du périmètre de la maison. Ils sont destinés à gêner les intrus et alerter les occupantes.

Libre à vous de faire que les personnages puissent en subir certains. Dans ce cas, il faut réussir un jet de **Perception # Difficile** pour les détecter.

- **Fil tendu au sol (faire tomber sur des cailloux)** : La victime subit **2D6** de dommages au niveau de la tête.

- **Verre brisé et répandu sur une zone** : A moins de tomber dessus, ils font du bruit

- **Chausse-trappe (fait avec des clous)** : Outre la blessure (**1D6**), le risque de tétanos n'est pas à prendre à la légère.

- **Petit trou creusé avec piques** : La victime subit **2D6** de dommages.

- **Toile d'araignée (fil de canne à pêche)** : Toute personne prise dedans doit passer 2 rounds complets pour s'en défaire.

La maison au fond des bois

Les personnages devraient se diriger vers la maison protégée par les différents pièges environnants.

Plusieurs cas de figure se présentent :

1° Les Z-Corps sont bruyants, ils sont mis en joue par une femme armée et embusquée dans la maison.

2° La Z-Team a déclenché une fusillade pour se débarrasser des zombies. Une courte rafale de balles leur bloque ensuite le passage en direction de la maison délabrée. Un tireur y est visiblement embusqué.

3° L'équipe a réglé son compte aux zombies sans le moindre coup de feu. Elle arrive jusqu'à la maison sans encombre, surprenant la militaire et les fillettes en train de dormir.

4° Les personnages interpellent prudemment (sans crier, mains visibles loin des armes) les occupants supposés de la maison.

Les présentations sont de rigueur

La militaire est aux abois depuis 48 heures (elle s'est assoupie ce soir et n'a pas remarqué la fusée de détresse ni le bruit de l'hélicoptère). Elle n'a aucune confiance dans les nouveaux venus, suivant comment se déroule la séquence précédente. Elle braque son arme vers toute personne menaçante. Sa priorité est de protéger les enfants. Celles-ci, également effrayées, se collent derrière la jeune femme. Un jet d'**Empathie # Moyen** permet de comprendre la situation entre les trois réfugiés.

Notes pour le Meneur : Si les personnages s'introduisent dans la maison, Helen réagira en attaquant, sauf si les fillettes sont menacées.

Parvenir à établir une base de communication va nécessiter des gestes/actions de bonne foi :

- Rengainer les armes,
- Parler calmement, sans s'énerver,
- Proposer de la nourriture,
- Expliquer la situation du point de vue des personnages (sauvetage),

De base, le jet de **Persuasion** est **Très Difficile**.

Dans le cas où les personnages ont réussi le 4^e type d'approche, la difficulté baisse d'un niveau.

Notes pour le Meneur : *Si la situation ne s'améliore pas, passez à la séquence **Phénomène 2** pour débloquer temporairement l'histoire. Faisant front commun contre une menace externe, Helen s'appuie sur les compétences de combat des nouveaux venus.*

Phénomène 2

Cette séquence se produit quelques minutes après la rencontre des deux groupes. La tension est un peu retombée, le groupe se prépare à repartir en direction de la clairière où stationne l'hélicoptère. Helen expliquera que la fusée constituait un piège, sensé blesser l'intrus qui la déclencherait. Elle ne comprend pas comment la fusée a pu être tirée en l'air.

Le talkie-walkie d'un des Z-Corps (le plus en retrait du groupe) grésille à ce moment-là, le déconcentrant et lui faisant avoir un mouvement incontrôlé.

Une balle s'écrase à l'endroit qu'occupait la tête du personnage une fraction de seconde avant !

Une fusillade éclate aussitôt, provenant des bois faisant face à la maison. Les balles se font de plus en plus précises, malgré l'obscurité de la nuit. L'explosion d'une grenade propulsée devrait convaincre le plus belliciste des personnages de s'enfuir...

En fuyant la maison, à la suite de la militaire (elle sait comment éviter les pièges), le groupe s'enfonce dans les bois. Leurs poursuivants sont distancés, devant affronter plusieurs hostiles attirés par le bruit des combats.

De son côté, le pilote, en entendant les crépitements d'armes sur le canal radio panique et décolle précipitamment, laissant tout le monde en plan. Il déclarera la Z-Team MIA (Missing in Action) une fois en l'air. La fréquence radio et les canaux d'information réservés à la Z-Team sont coupés au bout de quelques minutes (à votre convenance), isolant les Z-Corps au milieu de nulle part.

Phénomène 3

Le dernier Z-Corps quittant la maison croira distinguer « quelque chose » durant un battement de paupières dans l'encadrement de la porte...*Faites-lui cette révélation à part du groupe.*

PERDUS DANS LES BOIS

La Z-Team et les survivantes parcourent une partie de l'immense étendue boisée, sans pouvoir s'orienter qu'à l'approximatif (plus d'accès au réseau d'OneWorld).

Épuisées, elles se retranchent dans l'épave d'un vieux pick-up abandonné au milieu des bois jusqu'au petit matin. Des attaques sporadiques d'hostiles auront lieu si le groupe ne prend pas de précautions (rien de bien sérieux toute fois).

Au petit matin, le groupe se trouve dans une forêt inconnue, sans moyen de s'orienter (plus de GPS, pas de repère sur les cartes possédées).

Notes pour le Meneur : *Si le groupe ne part pas au petit matin, les poursuivants ne vont pas tarder à se manifester...*

Voilà la Z-Team en territoire hostile, prise entre les hostiles et un mystérieux groupe de tueurs professionnels...

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Un couple de riche new-yorkais ; **Gérard** et **Alexandra d'Arcy**, est parvenu à fuir l'enfer de la Grosse Pomme, avec leurs deux fillettes **Rebecca** et **Tabata** en pleine milieu de la semaine 6. A la suite d'un accident de voiture (provoqué par le frère de la femme pour s'emparer de la fortune de celle-ci), le père meurt et la mère se transforme, en protégeant ses enfants d'hostiles perdus dans les bois.

Pourchassées par les hommes de mains de leur oncle, les enfants parviennent à survivre deux jours dans les bois, avant d'être recueillies par une militaire. Celle-ci est la seule rescapée de son unité. Les trois survivantes s'enfuient dans la forêt, pourchassées par les tueurs et les hostiles.

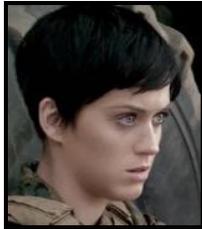
Mais un phénomène inexplicable semble protéger les enfants contre les diverses menaces...

CASTING

Voici les protagonistes principaux de l'aventure.

Les chassées

Première Classe Helen Malory (24 ans)



Durant une mission de reconnaissance de la région sur l'**US Highway 60**, il y a 48 heures, son unité est tombée sur une horde qui a massacré le groupe de soldat. Helen est parvenue à s'enfuir de justesse et a découvert les deux fillettes, perdues dans les bois, visiblement depuis plusieurs jours. Elles sont pourchassées depuis par des hommes lourdement armés. Elle est parvenue à fuir avec les enfants et tente de rejoindre un avant-poste de l'armée ou de la garde nationale.

Sous son air frêle, c'est une combattante aguerrie (2 séjours en Afghanistan). Elle s'est prise d'affection pour les deux fillettes.

Elle fait des rêves étranges depuis 2 jours, en rapport avec ce que les enfants lui ont raconté par bribes.

Tabata d'Arcy (6 ans)



Tabata est très renfermée à la suite des événements qu'elle et sa sœur ont traversés, surtout avec l'apparition de nouveaux inconnus (les personnages). Elle a commencé à développer un instinct de survie au cours des derniers jours passés dans les bois.

Elle sait que quelque chose les aide et les protège, mais que les « grands » ne comprendraient pas.

Rebecca d'Arcy (4 ans)



La petite Rebecca est traumatisée par les événements récents (mort de ses parents, méchants qui les traquent et les « monstres »), gardant le silence la majeure partie du temps. Elle reste collée à Helen dès qu'elle a peur. Elle est somnambule, rêvant de sa nounou (Hilary Monaghan) qui s'occupe d'elles.

Ce que se rappellent Les fillettes

Pour obtenir ces informations, il faudra être patient, faire preuve de psychologie enfantine, ou pouvoir hypnotiser les fillettes :

- La famille a quitté New York lorsque les « monstres » ont envahi la ville.
- Leurs parents ont eu un accident de voiture, provoqué par des coups de feu.
- La voiture est tombée dans un ravin. Leur maman est parvenue à les faire sortir, avant que la voiture ne prenne feu.
- Maman les a mises à l'abri, avant de disparaître dans les bois (elle a éloigné les zombies de ses filles).
- Des « monstres » et des « méchants » (les zombies puis les mercenaires) les ont pourchassées dans les bois.
- Elles ont passé 2 jours et 2 nuits toutes seules, au milieu des bois, avant de rencontrer Helen.

Le commanditaire

James Ballanger (48 ans)



Frère aîné de la défunte Alexandra d'Arcy, il a dilapidé la fortune familiale héritée à la mort de ses parents dans les années 2000, survenue dans des conditions troublantes. Lourdement endetté, il voit la situation

actuelle comme l'occasion de s'emparer du patrimoine de sa sœur. Il engage une équipe de professionnels pour maquiller le quadruple meurtre et le mettre sur le compte des monstres de l'épidémie.

Pistant les GPS de la voiture et des cellulaires, ils les localisent près de Clifton Forge (Virginie).

Ses nièces lui échappent pour l'instant, malgré les capacités des hommes qu'il a recrutés, ce qui l'énerve de plus en plus.

Porté sur la boisson, imbu de lui-même, son arrogance est supportée par ses employés actuels tant qu'il les paye grassement.

Les chasseurs

Une équipe de mercenaires, spécialisée dans les missions extrêmes (enlèvements, assassinats) a été engagée par **James Ballanger**. Ce sont tous d'anciens militaires venant du monde entier, renvoyés de leur corps d'armée pour conduite déshonorante (alcool, trafics divers, coups et blessures sur un supérieur, violences sur civils en zone de guerre).

Ils aiment la violence, les armes à feu et par-dessus tout, l'argent. Ils disposent d'un matériel de pointe (radios cryptés, lunettes nocturnes, silencieux). Ils sont très compétents et vicieux (surprenez vos joueurs).

Ils se déplacent en quads équipés de remorques, ce qui leur permet d'avoir des provisions de nourriture, armes, munitions conséquentes. Lorsqu'ils doivent progresser dans des zones inaccessibles, l'un d'eux reste avec les véhicules.

Mister Collins (53 ans)



Guerrier éprouvé (c'est un ancien Beret Vert), **Allister Collins** trouve déconcertante-mais pas préoccupante-la résistance dont fait preuve la militaire. Il sait que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il n'honore sa part du marché.

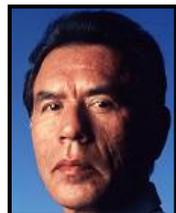
Il a toute confiance en ses hommes qui sont déterminés, sans scrupules et lui obéissent sans discuter.

Didier Donnadiou (40 ans)



Ancien légionnaire, adore le combat rapproché.

James « Bloody Bear » Kaniwa (55 ans)



Ex-Ranger, spécialiste des armes blanches.

Denis Ragston (39 ans)



Ancien SAS, porté sur la boisson. Expert dans les télécommunications, en électronique et en informatique.

Walter Mexerz (50 ans)



Ex-Delta Force. Spécialiste en armes lourdes.

PARCOURS FLÉCHÉ

L'exploration de la zone par les personnages, même si elle est laissée libre, va suivre une certaine logique, durant laquelle ils seront confrontés à des rencontres et des événements que vous placerez pour faire monter progressivement le danger et le côté étrange de cette aventure.

Point de départ :

Le groupe de survivant part de la forêt, située au sud de la Ville (Clifton Forge).

Il empruntera les routes (réseau routier entourant la ville), avant de passer par la forêt (nord) pour rejoindre la frontière de l'état.

La situation initiale

Les personnages devraient rapidement en venir aux constatations suivantes :

1° Ils sont poursuivis par des tueurs, capables de repérer leur piste.

Ces derniers ne sont jamais à plus d'une heure de marche à pied (au départ). Si les personnages parviennent à brouiller leurs traces, leurs poursuivants utiliseront leur matériel de surveillance (signaux GPS, triangulation des talkies walkies, capteurs thermiques) pour les localiser.

2° Des zombies ne cessent d'arriver de l'Est.

Pour chaque heure passée dans les bois après la première nuit, faites un tirage 3D6 sur la table suivante :

3-10 : 1D6/2 Hostiles.

11-12 : 1D6 Hostiles.

13-15 : 2D6 Hostiles.

16+ : 3D6 Hostiles.

En remontant vers le nord, ceux-ci risquent de les encercler par l'ouest.

3° La configuration du terrain (forêt) ne permet que de remonter vers le nord, en direction de la frontière de l'état.

4° Les axes de communication sont impraticables.

Le réseau routier est bloqué par de nombreux carambolages ou des bouchons dans le secteur de Clifton Forge.

5° Les fillettes ne peuvent pas suivre le rythme d'un adulte.

Des poses régulières seront nécessaires, ainsi qu'une alimentation/hydratation fréquente. Pleurs, crises ou malaises sont à prévoir dans le cas contraire...

Le plan de la militaire

Helen a prévu de remonter vers le nord pour rejoindre les avant-postes de la Garde Nationale stationnées à la frontière avec l'état de la Virginie Ouest. Elle doit trouver de la nourriture et un véhicule, devant explorer les maisons isolées et s'aventurer dans les agglomérations. Le trajet sera d'environ 20 kilomètres, à travers des zones forestières.

La jeune femme est épuisée, physiquement et nerveusement. Les fillettes ne vont guère mieux, traumatisées par les événements vécus.

Même si les Z-Corps ne veulent pas les aider, ce choix de direction et le fait de compter sur une combattante supplémentaire semblent judicieux pour survivre en zone hostile et face aux poursuivants.

Le trajet des personnages dans cette aventure est clairement orienté pour les conduire à des points précis, permettant le développement de l'intrigue.

Les actions des mercenaires

Ayant été tenus en échec depuis 48 heures, la patience de ces tueurs professionnels commence à atteindre ses limites.

Le fait d'être confronté à des « amateurs d'OneWorld » leur permet d'oublier ces déconvenues et le côté étrange de celles-ci. Pour l'instant...

Les mercenaires s'en tiennent à des règles simples :

Ecouter et brouiller les communications.

Bien que les canaux des Z-Corps soient coupés, les communications peuvent servir à localiser l'équipe. Et éventuellement à tendre un piège...

Effectuer une attaque dévastatrice.

Les mercenaires rattrapent le groupe et ouvre le feu avec toute la puissance dont ils disposent, dans l'espoir des les éliminer, d'en blesser un maximum ou de les orienter là où ils veulent. *Vous vous rappelez de la séquence « contact ! » dans Predator ?*

Pister la Z-Team.

Le but est de savoir où compte se rendre le groupe pour le devancer (embuscade) ou le surprendre (repos).

Blesser les membres du groupe pour réduire leur progression.

Lorsqu'il va apparaître que leurs opposants ne sont pas des amateurs, les mercenaires chercheront à les ralentir pour freiner leur rythme.

Proposer un marché à la Z-Team.

Leur vie contre les 3 survivantes. L'opposition des Z-Corps va convaincre les mercenaires de ruser. Ils ne tiendront pas leur parole bien sûr.

Attaquer les personnages pour les contraindre à prendre une autre direction.

Les mercenaires se divisent en deux groupes, le premier cherchant à repousser les fuyards dans un guet-apens.

Capter des membres pour les échanger contre les fillettes.

Si des personnages venaient à être capturés, un échange sera proposé, se déroulant à **L'asile psychiatrique** (cf. FINAL).

ACCROCHAGES

Les routes

Les axes routiers sur le secteur de Clifton Forge sont bloqués par des véhicules abandonnés dans toutes les directions. La majorité a été pillée et est endommagée ou inutilisable.

Trouver des objets nécessite un jet de **Chercher # Très Difficile** pour mettre la main sur un objet permettant (extincteur, jouet qui parle, pistolet de détresse, etc.).

Les mercenaires vont rattraper leurs proies sur une des portions de route, donnant lieu à un échange de tirs musclé.

Voici des événements qui surviendront durant cet affrontement :

- Un camion-citerne transportant des produits corrosifs non signalés.
- La remorque de rondins de bois qui lâche une partie de sa cargaison (les chaînes métalliques sont endommagées par des balles/explosions). Plusieurs troncs dévalent des deux cotés de la route, repoussant les voitures et écrasant tout sur leur chemin.
- La voiture dont le frein de parking lâche suite aux tirs, emboutissant d'autres voitures, ce qui provoque une séquence dominos qui poursuit les Z-Corps.

- Des hostiles coincés à l'arrière d'un camion, dont la porte coulissante lâche lorsque les créatures tentent de sortir pour localiser la source des bruits.

- Une balle perdue qui touche une bouteille de gaz de camping, provoquant une explosion, suivi par une série de réservoirs de voitures.

- Les classiques hostiles qui débarquent lorsque l'accrochage provoque un raffut de tous les diables.

Passage en ville

Les raisons pour se rendre à Clifton Forge sont nombreuses : Trouver un abri, du ravitaillement, un moyen de communication.

La ville est actuellement la proie de pillards organisés qui la saccagent méthodiquement, à la recherche de tout ce qui peut encore servir (nourriture, matériel divers, armes). Les malheureux qui croisent leur chemin connaissent un destin peu enviable : Etre tués pour s'emparer de leurs possessions ou devenir un(e) esclave durant quelques temps...



Ils ne s'associeront, ni ne négocieront, avec qui que ce soit (Z-Corps, mercenaires). Ils constitueront une menace annexe, devant dissuader les personnages de rester en ville et ses environs proches.

Ils disposent que d'armes de fortune (mêlée) et de peu de munitions pour leurs armes à feu (civiles majoritairement).

CLIFTON FORGE

Précédemment

Cette ville de 3000 habitants a subi les conséquences de l'épidémie à partir de la **semaine 5**. Une fuite massive a eu lieu, conjuguée aux masses de réfugiés fuyant l'Ouest (Kansas) et l'Est (New-York). Le réseau routier s'est rapidement saturé, figé par des carambolages et autant d'incendies, qui jettent des milliers de civils sur les routes environnantes.

Une poignée d'habitants est restée en ville, tandis que les autres sont partis se réfugier dans des chalets situés dans les bois environnants.

Un train a déraillé en arrivant en ville en fin de **semaine 5**, endommageant de façon irrémédiable les voies ferrées. Plusieurs wagons ont fini leur course folle dans des maisons proches, déclenchant plusieurs incendies incontrôlés.

Puis les premières hordes sont apparues en début de **semaine 6**...

La forêt

Voici les différents éléments de rencontres possibles dans les bois.

Le refuge occupé depuis plusieurs semaines par un chasseur à moitié fou. *L'homme hurlera comme un putois en découvrant des inconnus et ouvrira le feu, ne manquant pas de rameuter les hostiles et les mercenaires dans le secteur, quitte à les affronter à son tour.*



Le bunker. Un habitant s'est fait construire un abri souterrain durant les années 70. La porte blindée a été forcée et est entrouverte, révélant un tunnel plongé dans les ténèbres...

Un groupe de 4D6 hostiles s'y terre, attendant la nuit...



Le cimetière de vieilles voitures qui occupe une clairière laissée à l'abandon depuis un demi-siècle. *C'est l'endroit idéal pour tendre un piège ou se faire encercler par des hostiles.*



Sœur Abigaël, comme elle se nomme elle-même, erre dans les bois en priant sans cesse et parle aux morts. A moitié folle (elle a été témoin d'atrocités commises par les hostiles et les humains), elle considèrera que les fillettes sont l'engeance du démon et tentera de les éliminer après les avoir côtoyées plusieurs heures. Elle s'enfuira dans les bois (qu'elle connaît par cœur) pour tenter de les tuer plus tard.



Les survivalistes (Eddy & Bobby) effectuent une descente dans les environs de leur repère, pour s'équiper, se nourrir et se « divertir ». Le groupe représentera une aubaine inespérée. *Ils sont armés, dangereux et connaissent la région comme leur poche.*



L'étang recouvert d'un tapis de feuilles mortes. Un jet de **Perception # Difficile** permet d'éviter de tomber dedans. Un jet de **Natation # Moyen** est nécessaire pour en sortir.

L'incendie de forêt que déclenchent les mercenaires (lorsqu'ils auront plusieurs blessés/morts), oblige le groupe à fuir rapidement vers une zone déboisée ou un cours d'eau. Ils déboucheront à **L'asile psychiatrique** (cf. **FINAL**).



NUITS AGITÉES

Sur la durée de l'aventure, le moindre repos que vont prendre les personnages va être propice à une activité inhabituelle de leur subconscient. Celui-ci tentera de remettre en ordre les événements auxquels le personnage aura été témoin.

Mais s'agit-il de la vérité ou d'une réponse inconsciente ?

Pour chaque séquence révélée, celle-ci se rejoue au moment étrange vécu.

Phénomène 1

Il s'agit d'une voix de femme, très faible et qui semble très lointaine : « Mes filles...sauvez mes filles ».

Phénomène 2

Le grésillement du talkie-walkie ralenti, devenant une voix féminine qui chuchote : « Attention... »

Phénomène 3

Une silhouette humaine-de femme-se découpe hors de l'obscurité une fraction de seconde.

Notes pour le Meneur : *Des événements étranges survenant ensuite dans l'aventure (cf. MANIFESTATIONS), d'autres phénomènes risquent de nuire à l'effet recherché.*

Rêves, cauchemars et prémonitions

Durant cette aventure, le subconscient des personnages va être très stimulé.

En tant que meneur, vous allez devoir faire une liste des événements qui ont marqué chaque personnage depuis le début de sa participation à la campagne : proche ou collègue tué/dévoré/disparu, séquence(s) où le personnage a failli mourir, mission transformé en échec retentissant, moment de réconfort, etc.

Lorsque chaque PJ dormira au moins 4 heures ou tombera inconscient, vous effectuerez un jet (3D6) pour déterminer ce que son subconscient essaye de lui dire une fois durant le scénario :

3-11 : Rien

12-14 : Cauchemars

15-17 : Souvenir agréable

18 : Prémonition

Rien

La fatigue est telle que l'esprit du personnage s'est enfoncé dans des ténèbres oniriques sans réconfort ou accablement.

Cauchemar

Un des moments les plus horrible vécu par le personnage refait surface, plus réel que jamais : Certains détails occultés à l'époque, lui sont révélés par son subconscient. Le cauchemar va réveiller le rêveur, lui coupant l'envie de dormir et gênant sa récupération (fatigue physique, difficulté de concentration).

Souvenir agréable

Un des bons et rares moments de vie du personnage lui revient. A son réveil, le personnage devrait être mélancolique mais un peu remotivé et plus agréable envers ses compagnons.

Prémonition

A n'utiliser qu'une fois par personnage.

Les secrets de l'esprit dévoilent une bribe de ce qui va arriver à +/- long terme à un personnage. Cela doit correspondre à une courte séquence (danger imminent, choix à faire) sur un des moments clefs de l'aventure.

Influences

Les personnages ayant déjà subi des assauts sur leur psychisme au cours des semaines précédentes, vont constituer des réceptacles involontaires face aux événements qui vont se produire.

FINAL

Notes pour le Meneur : *La conclusion de cette aventure doit se dérouler dans l'établissement psychiatrique situé dans les bois. Plusieurs façons permettent d'y arriver : feu de forêt, échange de prisonniers, traque effrénée des mercenaires, ou le Destin™ ☺.*

L'asile psychiatrique

La vieille institution, abandonnée depuis le début du XX^e siècle, n'est mentionnée sur aucune carte papier. Sur le Net, c'est une autre affaire.

L'endroit a été visité par des générations de curieux, adeptes de ruines et de légendes associées classiquement aux instituts psychiatriques. De nombreux tags font références à des fantômes.

Mais les personnages ne sont pas censés pouvoir accéder à la Toile pour la durée du scénario.

Deux situations peuvent découler :

1° Les personnages s'y réfugient.

Ils ont l'opportunité de se préparer à l'assaut que vont lancer leurs poursuivants.

Donner aux joueurs le plan de l'hôpital et 15 minutes montre en main pour se préparer à ce qui va suivre.

Des pièges peuvent être réalisés pour peu que les personnages disposent de matériel (il n'y a rien d'exploitable sur place).

2° Les personnes s'y rendent (échange, piste).

Les mercenaires ont préparé les lieux pour y tendre un guet-apens. Ils ont installé des pièges pour prévenir toute tentative d'infiltration (Alarme) ou de fuite (Entrave, Blessure). Compte-tenu du temps dont ils disposent, ils auront installé des pièges compliqués à votre convenance.

Ils ont caché leurs quads dans la forêt, à proximité (100 mètres). Ceux-ci sont **Très Difficile** à localiser et des pièges mortels sont disposés autour.

La configuration des Lieux

La Toile regorge d'images qui vous permettront de donner un visuel angoissant pour cet établissement délabré depuis des décennies. Choisissez-les aussi inquiétantes que possibles.

L'état général de l'édifice est le suivant : Toutes les vitres ont été brisées, les peintures sont très abîmées, des tags couvrent de nombreuses portions de mur, le mobilier a été dégradé, voir déplacé. Les escaliers en bois sont vétustes et les planchers sont très abîmés par endroits (voir troués).

Les lieux n'étaient pas mixtes, hommes et femmes étant séparés.

Voici la présentation des lieux/pièces de l'institution.

Je laisse le soin à chaque meneur d'agencer l'asile comme il le sent (avec le sous-sol en prime) 😊.

Rez-de-chaussée : Accueil, salle des infirmiers, salles communes, salles de bains, dortoirs, chambres individuelles, salle de soins légers, WC, cellules d'isolement, cuisines, stock de nourriture.

Premier étage : salle de soins lourds, pharmacies, salles d'examen, WC, pièces du personnel (chambres individuelles, WC, salles de bains).

Sous-sols : Stockage à charbon, chaudières, débarras, installations électrique.

Règle sur Les pièges

Plutôt que de demander des jets de **Réparer/Perception** pour concevoir/détecter chaque piège, voici un système simple pour truffer les lieux de pièges qui empêcheront les intrusions ou les fuites.

Il est nécessaire que chaque personnage dispose de la compétence **Réparer** pour réaliser des pièges compliqués. Dans le cas contraire, seuls des pièges simples pourront être réalisés.

Complexité : Le degré de réalisation du piège (simple (S), compliqué (C)) regroupe sa dissimulation et ses effets.

Type : La nature du piège (Alarme, Entrave, Blessure) mis en œuvre.

Temps de réalisation (TR) : Se mesure en minutes. Plusieurs personnes peuvent travailler ensemble si elles ont la compétence Bricolage pour diviser le temps de réalisation.

Difficulté à battre (Diff) : La résolution pour repérer le piège se fait en lançant 1D6+indice de Perception du Personnage (sans les « + »). Le dé n'est pas un dé Joker.

Effets : Fonction du Type du piège.

Alarme : La présence d'un intrus est révélée. (S) : A quelques mètres. (C) : Sur une zone étendue.

Entrave : Une personne est bloquée. (S) : 1D6 rounds. (C) : 2D6 rounds.

Blessure : La victime est blessée. (S) : 1 à 2D6. (C) : 3 à 4D6.

Complexité	TR	Difficulté
------------	----	------------

Simple	5'	6
--------	----	---

Compliqué	10'	9
-----------	-----	---

Quelques idées de pièges :

- Fil en travers d'un passage relié à une boîte de conserve (Alarme simple).

- Plaque d'une marche en bois fragilisée pour bloquer une jambe (Entrave simple).

- Tube contenant une cartouche avec un percuteur simple (Blessure simple).

Confrontation

Cette partie dépendra de la façon dont on joué les Pjs. Il est donc impossible de prévoir le déroulement de l'affrontement final.

Les choses qui seront incontournables sont les suivantes :

- Les mercenaires savent qu'ils sont sur le point de gagner, malgré les petites déconvenues survenues.

- L'oncle a exigé que ses nièces et leurs protecteurs lui soient livrés. Il se délecte à l'idée de révéler son plan avant de tous les éliminer.

- Les mercenaires vont tenter de capturer les opposants, quitte à les blesser, sauf cas de danger mortel pour eux.

- Les étranges phénomènes qui se produisent à proximité des fillettes (cf. **MANIFESTATIONS**)

MANIFESTATIONS

Certains événements inexplicables vont se produire durant l'aventure. Elles auront toujours lieu en présence ou à proximité des fillettes.

Elles sont de trois types : Avertissements, Perturbations, Défense. Elles ne peuvent pas se produire à la suite les unes des autres. Elles doivent permettre aux personnages de prendre un court avantage face à leurs adversaires.

Avertissements

Une menace-non-repérée va se produire dans quelques instants.

La zone occupée devient silencieuse.

Les bruits extérieurs (chaussures, plancher en bois, poignées de porte rouillées, etc.) sont plus facilement perceptibles. Bonus (+5) au prochain **jet de Perception**.

Un personnage est pris subitement de frissons.

Son attention est exacerbée. Bonus (+5) au prochain jet d'Initiative.

Une silhouette apparaît.

L'ombre projetée d'objets crée l'illusion d'une présence, juste avant qu'un intrus n'apparaisse à proximité de cette silhouette.

Perturbations

Une distraction va gêner ceux qui poursuivent les personnages.

Un objet électronique se déclenche.

Téléphone, télévision, mixeur, alarme de voiture, etc., va se mettre en activité au passage d'un poursuivant, alors que sa source d'énergie est vide.

Un animal surgit.

Un rat file entre les jambes, un raton-laveur passant son chemin, un essaim d'abeilles est dérangé par l'ouverture d'un porte/fenêtre, un chat effrayé attaque.

Une silhouette apparaît dans un reflet.

L'assaillant est distrait quelques instants en ayant cru voir « quelque chose » dans un miroir à proximité. *Initiative pour les personnages présents.*

Un équipement électronique se dérègle.

Un objet d'un assaillant (oreillette, caméra thermique, lampe) le dérange une fraction de seconde.

Un objet tombe.

Un objet tombe de son support (étagère, meuble, etc.) et s'écrase violemment dans la zone où se trouve l'ennemi.

Défense

Les fillettes sont directement menacées.

Un oiseau s'écrase contre une vitre.

Elle éclate sur un attaquant en lui projetant des débris tranchants.

Le plancher s'effondre.

Cela provient du poids d'un assaillant ou de la fragilité due à des échanges de tirs au travers.

La température d'une zone fermée (pièce, couloir, cave) chute brutalement.

Les personnes affectées provoquent de la buée en respirant ou grelotent involontairement.

HAPPY END ?

L'affrontement va être violent et des plus étrange pour certains témoins (les personnages).

Si les personnages parviennent à sauver les fillettes, les quads des mercenaires et le matériel qu'ils contiennent permettront aux survivants de contacter

les secours et de rejoindre une zone sûre (les combats auront attiré).

Phénomène 4 (optionnel)

Alors qu'elles seront dans les bras les unes des autres, la silhouette d'une femme apparaîtra une fraction de seconde dans le reflet d'une vitre ou d'un miroir...

Dans le cas d'un échec (décès des fillettes), les personnages seront traqués par les mercenaires jusqu'à ce qu'ils se perdent dans les bois. Leur retour jusqu'à un avant-poste de l'armée constituera alors une petite aventure.

Des cauchemars et des impressions assailliront les personnages lorsqu'ils seront soumis à des échecs de Stress (à votre convenance).

AU FINAL

Le parti-pris de cette aventure est clairement le surnaturel, par la présence d'un fantôme : Celui de la mère des fillettes.

Pour que l'aventure fonctionne, sa présence et ses manifestations doivent être toujours suggérées et pouvoir être interprétées de façon rationnelle.

Pour les meneurs de jeu frileux d'utiliser ce genre dans le contexte de Z-Corps, une autre solution consiste à retirer toute mention au surnaturel et à ne laisser que des événements bizarres pouvant avoir une justification-certes très complexe.

Pour les meneurs experts, c'est l'occasion de faire du X-Files : Les personnages croiront ce qu'ils voudront croire. Après tout, les morts reviennent à la vie...

GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées :

- **Sauver les fillettes** : 2 point de personnage.
- **Sauver la militaire** : 1 point de personnage.
- **Neutraliser les mercenaires** : 2 point de personnage.
- **Découvrir la vraie nature des manifestations** : 1 point de personnage.

PNIS

HOSTILES

(cf. LdB p 208-210)

LES SURVIVANTES

PFC Helen Malory

Toutes les caractéristiques à 3D.

Armes à feu 4D+2, Discrétion, Endurance 4D, Navigation 4D, Survie.

Armes : Poignard, M9 (6 balles), M15A3 (1 ch.).

Tabata d'Arcy

Toutes les caractéristiques à 2D.

Rebecca d'Arcy

Toutes les caractéristiques à 1D+2.

LES POURSUIVANTS

James Ballanger

Toutes les caractéristiques à 3D+2.

Affaires, Armes à feu, Empathie 4D, Escroquerie 5D, Erudition, Jeux 4D+2

Arme : Glock 18 (2 ch.).

Mister Collins

Agilité 3D, Adresse 3D, Connaissance 3D, Perception 3D, Présence 4D, Puissance 4D.

Armes à feu 5D, Bagarre 5D, Camouflage, Commander 6D, Démolition, Discrétion 4D, Esquive 4D, Endurance, Intimidation, Grimper, Lancer, Mêlée 5D, Navigation, Persuasion 5D, Pister.

Armes : Poignard, M16-A4 (3 ch.) & M203 (4 obus), Walther P99 (3 ch.), 2 grenades offensives.

Didier Donnadiou

Agilité 4D, Adresse 4D, Connaissance 2D, Perception 3D, Présence 2D, Puissance 3D.

Acrobaties 5D, Armes à feu, Bagarre 6D, Discrétion 5D, Esquive 5D, Grimper 5D, Mêlée, Sauter, Courir, Camouflage, Démolition.

Armes : H&K G36 (3 ch.), H&K Mk 23 (3 ch.), 2 grenades.

James « Bloody Bear » Kawina

Agilité 4D, Adresse 3D, Connaissance 2D, Perception 4D, Présence 2D, Puissance 3D.

Armes à feu 4D, Bagarre, Discrétion 5D, Esquive 5D, Grimper, Mêlée 6D, Pister 6D, Camouflage 5D, Navigation 5D.

Armes : Poignards (4), Machettes (2), M15A3 (4 ch.), 2 grenades aveuglantes.

Denis Ragston

Agilité 3D+2, Adresse 3D+2, Connaissance 4D, Perception 4D, Présence 2D+2, Puissance 3D.

Armes à feu, Bagarre, Mêlée, Discrétion, Esquive, Sécurité, Electronique, Informatique, Navigation, Réparer, Démolition.

Armes : Poignard, H&K 416 (3 ch.), 2 grenades offensives, Beretta M9.

Walter Mexerz

Agilité 3D, Adresse 4D, Connaissance 2D+2, Perception 3D, Présence 2D+2, Puissance 4D.

Armes à feu (Lourdes) 5 (6), Bagarre, Démolition 5D, Discrétion, Lancer 4D, Mêlée, Grimper, Réparer, Sauter, Pister, Soulever 5D

Armes : M 249 (2x100 cartouches), Miklor MG-L (12 grenades 40 mm [HE, Incendiaires, Lacrymogènes, Fumigènes]), FN 5-7 (2 ch.).

LES RENCONTRES

Les pillards de Clifton Forge

Toutes les caractéristiques à 3D.

Armes à feu 4D, Bagarre, Mêlée, Piloter, Pister.

Sœur Abigaël

Toutes les caractéristiques à 2D.

Discrétion 2D+2, Mêlée 2D+1, Sciences Occultes 3D

Arme : Couteau

Les survivalistes (Eddy et Bobby)

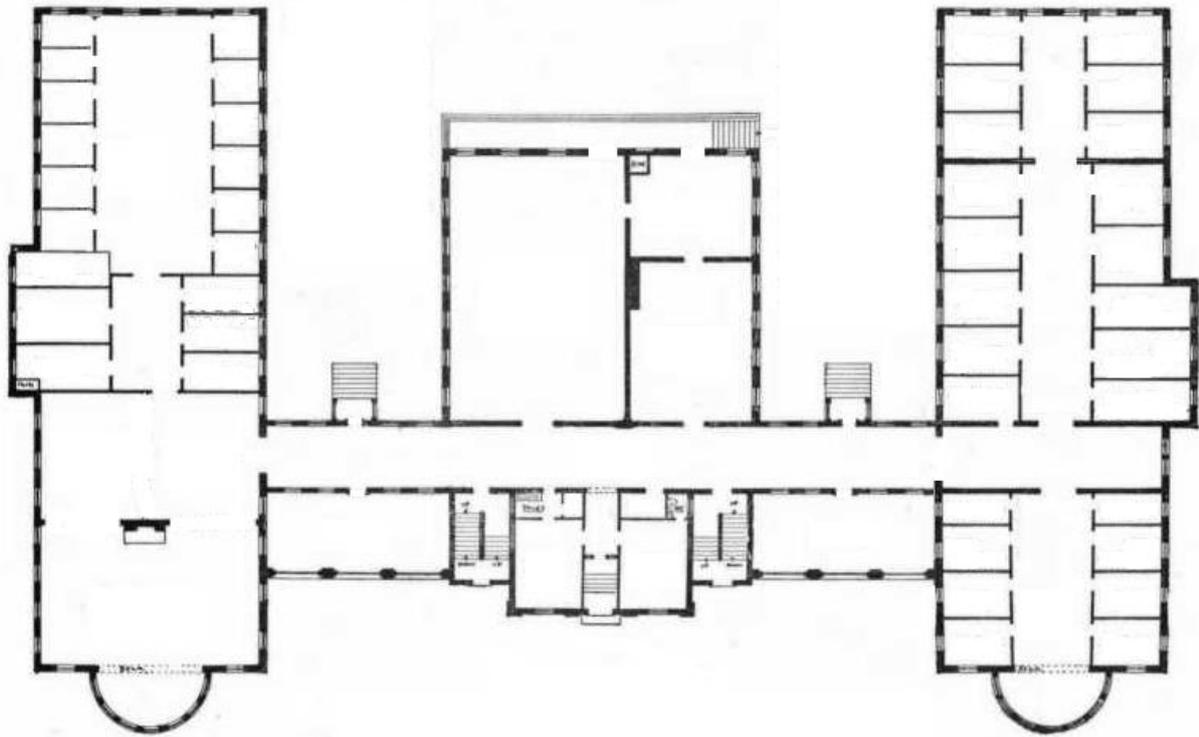
Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Armes à feu 4D+2, Bagarre, Camouflage, Discrétion, Mêlée 3D+2, Navigation 4D+2, Pister 4D+2.

Armes : Poignard, Springfield M1903 (Eddy), Winchester M1894 (Bobby).

PLANS DE L'ASILE ABANDONNE

Rez-de-chaussée



Premier étage

