

OPERATION SCHOOL'S OUT



**WOLVES IN THE
WOODS**



OPERATION SCHOOL'S OUT

UNE AVENTURE POUR WOLVES IN THE WOODS

Holly Springs, le soir d'Halloween. Cette ville de Caroline du Nord, située dans le Comté de Wake, se préparait à célébrer l'évènement lorsque la police reçut un appel d'urgence en début de soirée provenant du lycée public de la ville : le bus scolaire du lycée, qui s'apprêtait à emmener l'équipe de football à un match, a violemment été attaqué par un individu non identifié. L'assaut a été rapide et l'assaillant s'est enfui avec une des cheerleaders de l'équipe, Kelly Sommers.

Trois membres de l'équipe de football ont été tués pendant l'attaque, et sept autres lycéens ont été blessés.

Suite à cet incident, le Night Wolves Squad a été dépêché sur place, l'assaillant ayant été identifié par la SHADE Unit comme potentiel SBE.

Règles d'Univers : N'utilisez pas la règle de Fireteam pour cette première aventure. *Operation School's Out* est une introduction à l'univers de *Wolves in the Woods*, conçue pour de nouveaux joueurs. Il n'y a pas réellement de défi majeur dans cette courte aventure, considérez-la plutôt comme une première mission de rodage pour l'équipe.

Utilisez vos talents de meneur de jeu pour créer une ambiance stressante pendant la traque. Leurs personnages auront, de toute façon, l'occasion d'utiliser leurs marqueurs Fireteam bien assez tôt !

HOLLY SPRINGS HIGH SCHOOL

Les opérateurs arrivent sur le terrain peu après 22 h 00, Holly Springs étant à environ une heure de Fort Liberty en voiture. La police est sur place et le capitaine Casey Mace les accueille pour leur présenter la situation.

Le forcené est entré avec son otage à l'intérieur du lycée, qui a rapidement été évacué.

Une patrouille de police s'est rendue sur les lieux peu de temps après l'incident, et les officiers ont déjà interrogé les témoins. Ces derniers pensent avoir identifié l'agresseur comme étant l'un de leurs camarades, Alex Anderson, bien que ce dernier semblait porter un masque de monstre d'Halloween sous sa capuche lors de l'attaque.

Ce jeune homme est un ami d'enfance de Kelly Sommers, et cela fait plusieurs jours qu'il est malade et absent du lycée. Ses camarades témoins de l'enlèvement sont sous le choc et ne s'expliquent pas la violence et la force du suspect, habituellement timide et réservé. Ce dernier a en effet arraché à mains nues le bras d'un des membres de l'équipe de football américain, avant de tuer de sang-froid deux autres camarades de l'équipe – l'un d'eux a même été aspergé d'acide sur le visage !

Puis les deux officiers ont appelé du renfort et sont entrés dans le lycée pour interpellier le suspect. Ils ne sont jamais ressortis et ne répondent plus à la radio...

Le commissariat a contacté la famille Anderson, qui est arrivée aussi vite que possible sur les lieux. La mère est en larmes et incapable de parler et le père complètement bouleversé. Ils confirment que leur fils était bien malade et fiévreux ces derniers temps, et cloué au lit depuis plusieurs jours. Le médecin de famille est venu l'ausculter et a diagnostiqué une forte grippe. Mais depuis trois jours, Alex, refusant de prendre ses médicaments, s'était enfermé dans sa chambre. Lorsque la police a appelé, les parents ont forcé la porte de la chambre de leur fils. Ils ont alors découvert une pièce complètement dévastée, la fenêtre brisée et grande ouverte sur la rue.

Laissez quelques minutes à vos joueurs pour récupérer ces informations, puis déclenchez la traque !

LA TRAQUE

Soudain, un cri strident retentit dans le bâtiment du lycée. Il est temps d'agir !

Laissez le groupe s'organiser, puis entrer par la porte principale, juste en face d'eux. Le lycée de Holly Springs est un lycée américain classique. Les opérateurs arrivent dans le hall d'entrée qui donne sur un long couloir, bordé de chaque côté de casiers, et desservant les salles de classes (fermées à clef).

Il n'y pas de cartes ou plans proposés pour ce scénario (voir l'encart *East Texas University ? Eh, mais je connais !*). Outre des jets de Perception réguliers afin d'instaurer l'ambiance (mouvements furtifs, grattements... voir plus le paragraphe Salles de Classe plus loin), ils auront en plus l'opportunité de faire un jet groupé de Survie (Pistage) toutes les 20 minutes pour trouver des indices supplémentaires :

- Un des conduits de chauffage du lycée est entrouvert, et on peut y voir des traces de sang (ces conduits sont le mode de déplacement privilégié d'Alex Anderson, le souffle d'air chaud masquant sa présence thermique).

- Un morceau d'uniforme de cheerleader déchiré est accroché à un des casiers proche de l'entrée du gymnase.

SALLES DE CLASSE

Les salles sont bien sûr plongées dans le noir, mais l'une d'elles, tout au fond du couloir principal, est ouverte et allumée. À l'intérieur se trouvent les corps des deux officiers de police. Ces derniers n'ont pas fait usage de leur arme de service. L'un d'eux est à terre, dos au mur, son corps tuméfié couvert de piqûres. Un Succès en Soins ou Survie permet de déterminer qu'il s'agit en fait de morsures de centaines d'araignées, qui ont réussi à étouffer le pauvre homme. L'autre corps gît sur un amoncellement de tables et de chaises, la nuque brisée. Un Succès en Soins révèle que son corps a violemment été projeté de plusieurs mètres. Son cadavre porte également des traces d'acide sur le visage.

Les autres salles ne présentent pas d'intérêt particulier, mais les joueurs pourront être tentés de les inspecter car un essaim d'araignées, contrôlé par Alex, surveille le rez-de-chaussée et pourrait faire tomber des objets dans certaines pièces (voir Essaim de Gabarit Moyen, SWADE p.184). Il passera à l'attaque lorsqu'Alex considérera que le moment est opportun.

SALLE DES PROFESSEURS ET BIBLIOTHÈQUE

Rien à signaler dans ces salles, mais elles font partie du terrain de chasse des araignées si les joueurs s'y aventurent.

LOCAL TECHNIQUE

Les opérateurs peuvent y trouver le tableau électrique du lycée et un moyen efficace de se débarrasser des araignées : ce local contient évidemment des produits inflammables et des insecticides. Les héros peuvent également se rappeler que le vinaigre blanc est un répulsif efficace (Succès en Culture générale).

ou Survie). Ça tombe bien, il y a plusieurs bidons de 5 litres dans ce local !

GYMNASÉ

La salle de sport du lycée est elle aussi plongée dans le noir. Les opérateurs y trouvent un terrain de basket entouré de deux gradins et, au fond de la salle, les portes des deux vestiaires. Kelly Sommers est blottie, seule dans le noir, au fond du vestiaire des filles, terrorisée par le monstre qu'est devenu son ami Alex. Elle est Secouée et Effrayée (voir Règle de Terreur SWADE p. 144). Les opérateurs n'ont pas d'autre choix que de repasser par le gymnase pour repartir.

Si les opérateurs ont déclenché leur vision nocturne ou thermique, Alex allume les projecteurs du gymnase pour les aveugler. Ils doivent réussir un jet de Vigueur à -2 ou être Distracts. Alex passe ensuite à l'attaque avec l'aide d'un essaim d'araignées de Grand Garabit (Moyen si le premier a été détruit). Les opérateurs découvrent alors que le pauvre adolescent ne porte pas de masque d'Halloween : c'est son propre visage qui est devenu totalement hideux suite à sa transformation ! Ils doivent faire un jet de Terreur.

Si les opérateurs ont eu la présence d'esprit de couper l'alimentation électrique du lycée, Alex se positionne alors au-dessus de la porte des vestiaires, grâce à son pouvoir d'adhérence pour éviter d'être vu, et attaque la personne à l'arrière du groupe. Il se battra jusqu'à la mort.

ÉPILOGUE

Les opérateurs n'auront hélas guère d'autre choix que d'abattre le jeune homme. Il est complètement possédé par l'entité maléfique, et n'a plus grand-chose d'humain, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Sa transformation aurait de toute façon été totale d'ici quelques jours, et il aurait fini par dévorer son amie.



EAST TEXAS UNIVERSITY ? EH, MAIS JE CONNAIS !

Operation School's Out propose une aventure aux déplacements abstraits, sans plan, dans un lycée public américain.

Mais vos joueurs connaissent-ils peut-être déjà ETU ? Si c'est le cas, n'hésitez pas à transposer l'action dans cet univers *Savage Worlds* !

L'un des opérateurs a peut-être fait ses études dans cette université ? Vous aurez ainsi quantité de descriptions, plans et cartes à votre disposition pour étoffer cette aventure !

CRÉDITS

Écriture : Argyre.

Relecture : Éric de Monte, Pierre Debut, Jean-Bernard Lagrange, LaStef.

Maquette : Argyre.

Illustrations : MidJourney.

Icônes : John Colburn, Lorc, MidJourney.

PROTAGONISTES

ALEX ANDERSON

Alex est possédé par Nur-Salmu, un ancien démon sumérien, seigneur du mas-sacre et des araignées.

L'adolescent est en pleine transformation physique, et il possède désormais des réflexes surhumains et une force décuplée. Des pattes d'araignées sont apparues sur son dos, et sa peau est recouverte d'une chitine épaisse et suintante. Il a développé la capacité de cracher un puissant jet d'acide, qui lui permet de liquéfier les chairs de ses proies pour se nourrir. Son visage, autrefois humain, n'est plus qu'un masque cruel et terrifiant, et il n'est presque plus capable de parler.

Revoir une dernière fois son amie Kelly et la prendre dans ses bras étaient ses dernières volontés. Il n'a désormais plus aucun espoir de salut, et n'a plus la force de lutter contre le démon...



ALEX ANDERSON



Allure : 8, Adhérence.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12	d8	d10

Handicaps: Impitoyable, Rien à perdre.

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d10, Intimidation d8, Perception d8, Survie d6.

Parade	Résistance
6	10 (3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

***Action supplémentaire** : peut ignorer 2 points de malus d'actions multiples chaque tour.

***Armure +3.** Peau épaisse et chitineuse.



***Ami des Araignées** : contrôle les araignées, lien télépathique.

***Démon** : annuler Secoué +2, immunisé aux maladies et aux poisons.

***Infravision** : réduit de moitié les malus de Visibilité pour attaquer une cible chaude.

***Rapide** : dé de course d10.

***Terreur.**

ACTIONS

✂ **Griffes** : Combat d8, d12+d4. PA1.

+ **Frénésie** : peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps, action limitée.

☞ **Jet d'acide** : Athlétisme d8, 3d4. Max. 5/jour. Évitable.

+ **Corrosion** : Si la cible est au moins Secouée, lancez un d6. Sur un 6, tout objet touché par l'attaque est détruit (une armure perdra 1 point de protection).

+ **Brûlures** : 3d4 lors de l'attaque, puis à nouveau 2d4 lors de l'action suivante.

"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com.

Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."

OPERATION BLIND RAT



COMING SOON