

CENTRE D'ESSAI 3188

*La première aventure de John pour Cthulhu Rising en Janvier 1999
Mise à jour en Janvier 2002*

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN 1 : Background

Cette aventure de Cthulhu Rising est écrite pour une équipe de la taille d'un squad de soldats, avec de préférence un Comtech et un Armstech. Si l'un d'eux manque dans vos PJ, créez un PNJ pour en disposer.

Le groupe ne doit pas être trop lourdement équipé ou armé. N'autoriser rien qui soit plus gros que les armes de soutien de squad et l'équipement standard. Le Comtech devrait avoir une trousse à outil électronique et l'Armstech un kit de démolition.

Le Vortex

Le puissant Motokatsu-Kyono Combine, une méga-corporation Japonaise, a fait une percée scientifique et technologique dans le champ de la physique interdimensionnelle : le vortex.

Le Vortex permet à la matière d'être transportée instantanément entre deux points de l'espace réel, au moyen de deux portails Vortex agissant comme 'expéditeur' et récepteur. En gros, c'est un téléporteur.

Malheureusement, l'immense quantité d'énergie requise pour traverser l'espace et le temps, et l'ouverture de portails interdimensionnels, a attiré l'attention de quelqu'un, ou quelque chose. D'anciennes créatures extraterrestres, enchaînées depuis des siècles dans d'autres dimensions par Elder Bonds, ont bougé.

En se servant du vortex situé dans les laboratoires de recherches de Motokatsu-Kyono sur la Lune comme balise, ces êtres ont ouvert leurs propres portails, et ont envoyés leurs subordonnés dans notre monde.

Le laboratoire de recherche a été pris depuis des heures. Motokatsu-Kyono n'a pas eu d'autre choix que de prévenir le Gouvernement Fédéral, qui a isolé les sites d'envoi et de réception pour contenir les envahisseurs.

Centre d'Essai 3188

Le Centre d'Essai 3188 se situe à 100km au nord est de l'Aire 51, profondément implanté

au côté d'une chaîne de montagne. C'est le lieu du 'récepteur', le deuxième des deux dispositifs Vortex expérimentaux.

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS 1: Introduction

...Une explosion se fait sentir sous le monte-charge dans lequel vous vous trouvez actuellement, vous envoyant tous balader alors que des miasmes de fumée âcre et de poussière remplissent l'air. Les moteurs de l'ascenseur protestent en gémissant et pendant une seconde il semble qu'ils vont lâcher, puis ils recommencent à le faire descendre vers les niveaux inférieurs du complexe.

Le Lieutenant Christian, votre officier commandant, doit crier ses ordres par dessus le broutement de la radio déformée et le sifflement statique du système de communication de la base :

"Ok – nous prenons ce monte-charge jusqu'au niveau Bêta, et nous allons aux hangars par le Contrôle de Sécurité et le silo à missile 17, quand nous y seront-"

Juste à ce moment une autre explosion bascule le monte-charge, et il s'incline comme un fou à un angle de 30° angle et arrête de se déplacer. De la poussière de particules ionisées emplit l'air.

Une voie coupe le bruit statique de la radio dans le Système de Comms, c'est celle du Colonel Verhoeven :

"Maintenant écoutez. Ici le Colonel Verhoeven. Il est 04h32 TST j'assume le commandement du Centre d'Essai 3188. Le Général Yates est mort. Il se trouvait dans le centre de commandement quand l'ennemie a détruit le Niveau Alpha. L'origine et la puissance exacte de ces forces ennemies est inconnu. Ce que l'on sait, c'est qu'ils utilisent le vortex prototype situé dans le laboratoire du niveau Oméga pour envahir le Centre, et qu'ils se servent du même vortex pour se renforcer. Par conséquent, la sécurité de cette base a été compromise, et je suis en train de donner l'Ordre d'Evacuation d'Urgence Epsilon 4 – tout le personnel évacue la base. Le centre sera scellé dans moins de 30 minutes. Je répète –vous avez 30 minutes pour évacuer le centre. Bonne chance, que Dieu soit avec nous tous."

Le Système de Comms est à nouveau rempli de charges statiques, entrecoupé de crachats intermittents. Le Lt. Christian fronce les sourcils et

vous regarde tous.

“On ne peut pas laisser ces enfoirés prendre la base. Il y a 25 missiles dans ces silos, chacun équipé d'une tête MIRV – ce qui fait 10 têtes par missile, chacune développant une force de 25 kilotonne nominale. S'ils arrivent à décoder la séquence de lancement, nous serons vraiment dans la merde. Donc voici le plan les gars et les filles : nous devons passer par le silo à missile 17 quoi qu'il arrive pour aller aux hangars.

(pour le PJ/PNJ Comtech) – *tu crois que tu peux avoir l'unité centrale en ligne assez longtemps pour obtenir ces codes de mise à feu pour les missiles ?* (Mouip, le PJ/PNJ Comtech PC/NPC reconnaît qu'il peut)

(pour le PJ/PNJ Armstech) – *tu penses pouvoir déclencher une tête MIRV pour qu'elle explose dans, disons, 20 minutes ?* (le PJ/PNJ Armstech PEUT le faire). *“Bien, alors c'est ce qu'on va faire, prendre un des vaisseau de transport du hangar pour se tirer et nucléariser toute la base.”*

En jetant un oeil, vous pouvez voir que le monte-charge s'est arrêté à 3m des portes pressurisées qui mènent au Complexe de Sécurité. Vous allez devoir sortir pour ouvrir les portes en manuel.

INFORMATIONS DU GARDIEN 2: Contrôle de sécurité (Carte 1)

1. Monte-charge :

La porte pressurisée du monte-charge est faite de l'habituel acier mat de la science-fiction, les bords peints de rayures blanches et noires. Un panneau à touches scellé se trouve à gauche des portes – une fois ouvert (jet d'*Informatique*), les circuits de la porte seront accessibles. (jet en *Electronique*) pour ouvrir les portes. Les portes (7m de diamètre) s'ouvrent de chaque côté puis la puissance tombe et une douche d'étincelles inonde la console. Un espace de 4' s'est fait jour entre les portes. Un jet d'*Ecouter* (si le Système de Comms dans le monte-charge est silencieux) révèle le bruit de consoles informatiques et des grognements (les marines zombie).

2. Contrôle de sécurité :

Cette pièce de 20x26' est sur deux niveaux, le monte-charge s'ouvre en (a), où se trouvent de nombreuses consoles d'ordinateurs etc.

(a) *Zone de Commande* : des consoles informatiques criblées de balles, qui font des étincelles et qui fument. Un petit feu électrique brûle dans une des consoles. 4 Zombies sont debout autour du cadavre d'un marine. Ils portent des mitrailleuses (2) et des fusils à pompe (2). Ils attaquent instantanément les PJ. Le Lt. Christian

sera touché par une rafale de mitrailleuse pendant le combat, et mourra. Le marine mort est le soldat Lee. Il porte un gilet pare-balle, et est armé d'un pistolet.

- (b) *Zone de Commande Basse* : Visible à travers la grande fenêtre blindée en (a), en bas des escaliers. Il y a 3 corps de marines, mutilés et dépouillés de leur équipement. 2 Zombies armés de fusils à pompe.
- (c) *Porte pressurisée* : 2 Zombies gardent cette zone, armés comme en (b). La porte n'est pas fermée.
- (d) *Porte de sécurité* : de grandes lettres sur la porte indiquent 'Centrale Hydraulique'. La porte est blindée et pressurisée. Elle n'est accessible qu'avec le passe de Sécurité Argent présent sur le corps de l'officier en (10). Un jet Spécial en *Electronique* permettra de contourner les mesures de sécurité, mais déclenchera une alarme silencieuse en (10) ce qui lancera les ennemis.

ZOMBIE :

Cadavres mort-vivants du personnel civil tué lors de l'invasion extraterrestre

FOR :	14	MR :	3	JD :	1/5
CON :	14	PV :	14	JG :	1/5
TAI :	12	DEX SR :	3	AB :	4/5
INT :	09			PT :	4/6
POU :	12			BD :	1/4
DEX :	10			BG :	1/4
APP :	03			TT :	0/5

<i>Attaques :</i>	<i>RT</i>	<i>%Att</i>	<i>Dom</i>
Pistolet	3/6/10	50	1D10
Morsure	7	50	1D3+ Spécial*

Armure :

Gilet pare-balle (4 PA).

Spécial : le poison cause 1D10 dommages supplémentaires si échec d'un jet de CONx5%.

Les morts-vivants ne peuvent être tués ou blessés – il faut les démembrer ou les volatiliser. Les balles et les armes à rayon font un maximum de 1 PV après l'armure. Les morts-vivants ne régénèrent que s'ils sont sur le sol (zéro PV sans être détruit).

Notes : le personnel militaire non combattant tué au cours de l'invasion a été transformé en zombies au service des extraterrestres. Des sondes ont été insérées dans leur centre du plaisir, déclenchées quand ils tuent quelqu'un, les conduisant au paroxysme de l'extase. Par essence, ce sont des serial killers. Les zombies ne savent que tuer. Ils ne connaissent pas les concepts de retraite ou de reddition. La plupart portent des armures équivalentes à des gilets pare-balles.

3. Couloir :

Les cloisons sont étanches, faites de métal et d'acier. Des étincelles de lumière fournissent une lumière faible et erratique. 4 Zombies errent ici. 1 est armé d'un Mini Gun.

4. Bureau extérieur :

La lumière de cette pièce vacille stroboscopiquement et bourdonne. Deux bureaux avec consoles informatiques. Classeurs pour disquettes. 2 employés morts gisent au sol, on leur a arraché les yeux. Il y a du sang sur les murs.

5. Bureau intérieur :

Sur la porte est écrit 'Lt. Myers, Chef de la Sécurité'. L'éclairage est identique à celui du bureau extérieur. Le Lt. Myers est assis à son bureau. Sa tête manque. On ne peut identifier son corps que par son badge et ses plaques d'identité. Le bureau est couvert de sang.

Recherche : Une carte derrière le bureau montre une partie de l'ouest des Etats Unis.

Scan : Des traces de pas d'animaux sanglants et bestiaux se trouvent sur les murs et le sol.

6. Stockage :

Des caisses cryogéniques en plastique vert sombre, contenant du matériel informatique. Tout est scellé par des verrous électroniques.

7: Armurerie :

Sur la porte est indiqué 'Armurerie : Personnel Autorisé Uniquement'. La porte a été ouverte en étant déchirée et est couverte de profondes traces de gouge (des traces de griffes ?).

Recherche : Tout est en désordre. Après 20 minutes on trouvera 3 fusils à pompe, 3 pistolets, 1 fusil d'assaut, 2 fusils à électrochoc, 43 cartouches pour fusil à pompe, 200 balles de 10mm.

8: Couloir :

Ces couloirs sont étroits, et sont en pente descendante à 20°. Des fentes dans le plancher révèlent de l'eau dessous. 2 zombies y patrouillent.

9: Couloir :

Identique à (3).

(a) *Entrée principale* : une explosion a produit un affaissement. L'entrée principale est bloquée par 100t de décombres. Il y a 4 Troufions ici, armés de Fusils à pompe (2), Fusils de Combat (2).

(b) *Porte de sécurité* : De grandes lettres écrites sur la portent indiquent 'Personnel Autorisé Uniquement : Silo de Lancement 17'. Il faut avoir le Passe Sécurité Or pris sur l'officier mort en (21a) pour entrer. Ou

un jet critique en *Electronique*. 2 Troufions gardent l'endroit, chacun armé d'un Fusil d'assaut.

(c) Un jet de *Scan* critique révélera un passe-plats caché.

TROUFION :

Soldat mort-vivant, laquais du mal

FOR :	16	MR :	3	JD :	8/5
CON :	15	PV :	14	JG :	8/5
TAI :	13	DEX SR :	3	AB :	8/5
INT :	11			PT :	8/6
POU :	11			BD :	8/4
DEX :	14			BG :	8/4
APP :	03			TT :	8/5

<i>Attaques :</i>	<i>RT</i>	<i>%Att</i>	<i>Dom</i>
Fusil d'Assaut	3/6/10	56	2D6
M71 SAW	3/6/10	56	2D6 (10 - 30)
Fusil à pompe	3/10	56	3D6/1D6
Morsure	7	50	1D3+ Spécial*

Armure :

Armure de Combat (8 PA)

Spécial : le poison cause 1D10 dommages supplémentaires si échec d'un jet de CONx5%.

Les morts-vivants ne peuvent être tués ou blessés—il faut les démembrer ou les volatiliser. Les balles et les armes à rayon font un maximum de 1 PV après l'armure. Les morts-vivants ne régénèrent que s'ils sont sur le sol (zéro PV sans être détruit).

Notes : Zombie, Niveau Deux. Le personnel militaire tués lors de l'invasion du Centre d'Essai 3188 ont été transformés en zombies au service des attaquants extraterrestres. Les Troufions sont munis d'une Armure de Combat et sont mieux armés que les Zombies.

10: Commandement Tactique :

Grande pièce en open-space. On trouve partout des serveurs LAN, des caisses bleues (contenant des CPU refroidis), des bureaux et des consoles. Des impacts de balles constellent les murs. 4 Zombies sont occupés à traîner des corps pour les empiler au milieu de la pièce.

Recherche : Un des corps porte des insignes d'officier, et possède un passé de sécurité argent attaché à une corde en plastique autour de son cou, avec ses plaques d'identité.

11: Local électrique :

Console d'Accès pour la Puissance Electrique. Elle fonctionne actuellement sur le circuit de secours. Une *Larve* se cache dans le plafond.

LARVE :

Une forme bondissante semi-intelligente suintant le chaos brut

CON :	40	PV : 25	Corps : 5/25
TAI :	10	DEX SR : 2	
INT :	03		
POU :	12		
DEX :	16		
<i>Attaques :</i>	<i>RT</i>	<i>%Att</i>	<i>Dom</i>
Enveloppe	5	50	1D8*
*Ces dommages détruisent l'armure.			
<i>Armure :</i>			
5 PA caché			
<i>Spécial :</i> A zéro PV, la Larve explose, éclaboussant de morceaux acides tous ceux qui se trouvent à moins de 3m. Ils reçoivent 1D3 éclaboussures acides— comme pour l'attaque enveloppe			

12: Couloir :

Mène en (26) sur 15m.

13: Couloir :

Après avoir ouvert la Porte de Sécurité Argent, les PJ seront attaqués par 2 Ghosts.

- (a) Une fenêtre barrée s'ouvre sur la salle de stockage en contrebas (16).
- (b) Porte Pressurisée : 4 Zombies et un Troufion sont de garde ici.

GHOST :

Race de Serviteur indépendant

FOR :	23	MR :	5	JD :	4/6
CON :	14	PV :	20	JG :	4/6
TAI :	26	DEX SR :	3	AB :	4/6
INT :	04			PT :	4/7
POU :	11			BD :	4/5
DEX :	13			BG :	4/5
				TT :	4/6

<i>Attaques :</i>	<i>RT</i>	<i>%Att</i>	<i>Dom</i>
Morsure	7	40	1D10
Griffes	7	45	1D6+2D6

Armure :
Cuir épais (4 PA)

Notes : les Ghosts habitant dans des cavernes où le soleil n'entre jamais. Ceux-ci viennent d'une autre dimension, attirés par l'odeur du sang.

14: La passerelle :

Cette pièce est éclairée par les lumières rouges de secours. Une passerelle mène à travers les déchets toxiques sifflants. L'équipement électrique encombrant et les tuyaux dépassent des murs et du plafond. Une entrée à l'extrémité de la passerelle est gardée par 2 Troufions, armés de Fusil d'assauts.

15: Passerelle :

L'entrée s'ouvre sur une passerelle étroite autour du plafond de la centrale électrique. Des escaliers descendent dans la pièce (17).

Au centre de la pièce se trouve le régulateur de courant pour toute cette partie du Centre.

16: Stockage :

Salle de stockage sombre et froide. Des caisses contiennent différentes pièces pour la centrale énergétique.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN 3 :

Traitement des déchets (Carte 2)

17: Générateur et Hydraulique :

La puissance hydraulique des portes et de l'ascenseur est coupée, et l'électricité doit être réactivée d'ici. Pièce de 15x15m et 9m sous plafond. La passerelle en (15) fait le tour des murs près du plafond. Il y a beaucoup de tuyaux et de panneaux clignotants. Seule la lumière rouge de secours fonctionne.

Habitants : 2 Ghosts se cachent dans l'ombre des escaliers provenant de (15). 4 Zombies patrouillent dans la pièce.

- (a) *Couple Electrique Principal :* depuis cet endroit un ComTech compétent peut restaurer partiellement le courant (éclairage de secours et alimentation des portes) avec un jet *Spécial* en *Informatique* suivi d'un jet normal en *Electronique*.
- (b) *Caisses d'emballage :* Contiennent des pièces de machine.

18: Sous-Chambre vide :

Pièce faiblement éclairée de 9x9m. Une demi douzaine de rottweilers ont été enfermés dedans, et se disputant le corps d'un marine.

Habitants : 6 Rottweilers.

Recherche : le marine décédé est une femme. Elle porte les restes d'un gilet pare-balle et porte un blaster. Un fusil à pompe vide est près d'elle. Il y a également trois chiens morts.

Recherche Spécial : Un panneau métallique trapézoïdal dans le mur cache un petit ascenseur d'accès à (16).

19: Monte-charge : Maintenance

L'ascenseur mène vers la zone de stockage (16).

20: Antichambre :

Petite chambre au toit bas. Fourrée de machines, caisses, pupitres de commande clignotants et ainsi de suite.

21: Entrepôt de déchets toxiques :

Grande pièce ouverte, la lumière filtrant par des orifices situés dans le plafond (il est couvert de tubes et de tuyaux qui sifflent quand ils laissent échapper de la fumée).

- (a) *Commande de passerelle* : commande servant à déployer la passerelle au-dessus des déchets toxiques. Cet endroit grouille de marines morts. *Habitants* : 8 zombies, dont le malsain Capitaine Keyes, qui détient le passé de sécurité or pour (9b).
- (b) *Garde caché* : un Troufion armé d'un fusil à pompe attend ici.
- (c) *Passerelle* : une passerelle métallique rétractable qui passe au-dessus de l'entrepôt. Contrôlée depuis (a).
- (d) *Déchets toxiques* : des déchets toxiques verts pétillants et sifflants. C'est de l'acide.
- (e) *Containers* : De grands bidons métalliques contenant des déchets toxiques.
- (f) *Cachette secrète* : Il y a un soldat mort ici – qui semble être décédé après avoir été blessé à l'abdomen par du shrapnel. A côté se trouve un SADAR chargé, un pistolet, 2 grenades, 3 Stimpacks, une mitraillette avec 13 cartouches dans el chargeur, 2 chargeurs MG et une paire de lunettes IR. Elle porte une armure de combat calcinée (section de l'abdomen abîmée – pas de casque sur elle).

22: Couloir d'accès au monte-charge :

La porte pressurisée est marquée 'Monte-charge 24'. Un vaste couloir vide de 3m sans rien de remarquable. Le plafond élevé disparaît dans le noir – lumière rouge de secours uniquement.

Scan : des raclements sur le sol révèlent un grand trafic (caisses, etc) ici. Une large rampe mène en (25)

Habitants : 4 Monstres se cachent dans l'ombre du plafond, et sauteront sur les marines qui ne se doutent de rien.

23: Monte-charge 24 :

Monte-charge octogonal de 9x9m.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN 4 : Silo 17 (Carte 3)

24: Point de Sécurité :

Bureau de sécurité circulaire, des parasites au communicateur, un écran de surveillance montre différents endroits de la base, en particulier :

- (a) *Le Silo à Missile 17* : une vue du centre de commande montre des zombies en patrouille.
- (b) *Les Missiles* : en état de marche.
- (c) *L'entrée principale* (9).

25: cratère de lancement du Silo 17 :

Le couloir partant de (26) s'ouvre sur un ciel nocturne clair. Un grand abîme, approximativement circulaire, un puit de 90m de profondeur.

- (a) Rochers, leur surface a fondu comme de la glace à cause de la chaleur intense.
- (b) *Portes externes* : Les portes blindées en béton et plastacier peuvent survivre au moins à un tir de missile direct.
- (c) *Gardien* : Un Gardien est une plateforme armée statique robotisée. Malheureusement pour les PJ, cette dernière a été reprogrammée par l'ennemie et ouvrira le feu sur tout PJ qui rentre dans le cratère depuis (26).
- (d) *Porte blindée pressurisée* : il est inscrit 'Commande de Missile 17' sur les portes. 2 Commandants gardent l'endroit, l'un armé d'un SADAR, l'autre d'un Smart Gun. La porte est fermée et scellée – les passes or et argent ainsi qu'un jet en *Electronique* ouvriront la porte (d'une épaisseur de 60cm !)

COMMANDANT :

Soldat mort-vivant, laquais du diable

FOR :	17	MR :	3	JD :	10/5
CON :	16	PV :	14	JG :	10/5
TAI :	16	DEX SR :	2	AB :	10/5
INT :	12			PT :	10/6
POU :	13			BD :	10/4
DEX :	16			BG :	10/4
APP :	03			TT :	10/5

Attaques :		RT	%Att	Dom
Smart Gun	2	80	2D6/3D6+2	
Fusil à Plasma	2/5/9	80	2D6+2	
SADAR	3	80	4D6/3m	
Morsure	7	80	1D3+ Spécial*	

Armure :

Armure de Bataille (10 PA)

Spécial : le poison provoque 1D10 dommages en plus si échec d'un jet de CONx5%.

Les morts-vivants ne peuvent être tués ou blessés – il faut les démembrer ou les volatiliser. Les balles et les armes à rayon font un maximum de 1 PV après l'armure. Les morts-vivants ne régénèrent que s'ils sont sur le sol (zéro PV sans être détruit).

Notes : Zombie, Niveau Trois. Les plus mauvais et mesquins personnage du personnel militaire tué au cours de l'invasion du Centre d'Essai 3188 sont devenus des Commandants. Les Commandants portent soit des Armure de Bataille soit des Armures Energétiques et utilisent l'ordonnance la plus lourde qu'ils ont pu trouver.

GARDIEN :

TAI : 30
INT : 5
DEX : 10
PA/PV : 15/50

Attaques :	RT	%Att	Dom
Minigun	3/6/10	50	2D8 (20-60)

SADAR	4	50	4D6/3m
-------	---	----	--------

Le Gardien est une plateforme armée de défense statique de périmètre à distance en usage dans la FATU. Il est essentiellement composé d'un trépied, avec une batterie, des armes assemblées, des senseurs et des munitions, le tout intégré dans une tourelle blindée.

Le Gardien a une capacité de tir à 360°, et les variants proposent un grand choix d'armement – celui-ci a 2 miniguns et un lanceur SADAR 5 coups. Ses senseurs sont composés de détecteurs infrarouges, lidar, optique, un détecteur de mouvement à ultrason. Positionné en "auto-remote", le système Gardien scannerait toutes les cibles, puis les classera au moyen d'un transpondeur Identification Friend Foe (IFF – Identification ami/ennemi), et agira en conséquence.

Malheureusement pour les PJ, celui-ci a été reprogrammé par l'ennemi et fera feu sur tout PJ qui entrera dans le cratère depuis (26).

26: Réception lugubre :

Bureau de la Sécurité et marines morts.

- (a) Des Troufions patrouillent ici. Les marines se lèveront sous forme de zombies 1D10 rounds après que les Troufions aient été tués.
- (b) Couloir mal éclairé. Les murs sont constellés d'impacts d'armes de petit calibre. Des câbles dénudés étincellent et des feux électriques vacillent.

INFORMATIONS POUR LE GARDIEN 4 : Silo 17 (Carte 4)

27: Ascenseur à munition :

Pièce octogonale, les murs couverts de câbles et de fils verticaux. Un fossé de 1' se trouve entre le couloir et l'ascenseur. Les commandes sont placées sur la face la plus éloignée de l'ascenseur. La cage de l'ascenseur se trouve à 150' du quai de chargement (30).

28: Quai de chargement :

Pièce de 60x30'. Un escalier sur la gauche monte à la passerelle qui parcourt environ la moitié du mur gauche et la totalité du mur droit devant (4,5m de hauteur).

- (a) *Ascenseur* : voir (27) pour les détails.
- (b) Escalier qui monte vers la passerelle.
- (c) *Passerelle* : couloir large de 3m, une rampe d'acier courant le long du quai de chargement. La rampe peut être abaissée vers (g). 4 Troufions y patrouillent.
- (d) 3 Ghosts se battant pour le corps d'un marine. Un Lance missile et 3 missiles sont au sol.
- (e) *Porte pressurisée* : marquée 'Hangar 12'.

(f) *Power Loaders* : Vous vous souvenez des Extraterrestres ? La compétence *Armure Energétique* est nécessaire pour agir.

(g) *Monte-charge* : Un petit monte-charge de 4,5m de côté pour déplacer des munitions et autres vers la passerelle.

29: Pièce vide :

Des signes placés au-dessus d'un escalier qui disparaît en se dirigeant en haut à droite indiquent 'Centre de Commandement – Personnel Autorisé Uniquement.

30: Centre de commande :

Centre de commande à la Blade Runner – mal éclairé par les lumières rouges de secours. Des banques de consoles clignotantes, radio crachotant des parasites.

- (a) Consoles clignotantes et personnel mort. Les codes de sécurité pour les missiles peuvent être cassés depuis ici avec une jet Spécial en *Informatique*. Une Larve se cache dans le plafond.
- (b) Fenêtre sur le silo à missile. Les missiles peuvent être vus plus bas. Les protections contre le souffle sont relevées.
- (c) Plus de consoles. Les commandes de tir sont ici. L'un des cadavres est un Zombie.

31: Commande de guidage:

L'observation et le guidage des missiles sont contrôlés d'ici.

- (a) Consoles. Une Larve est caché dans le plafond.
- (b) Porte pressurisée : ouverte.

32: Bureau extérieur :

Bureau de l'officier de réception. Un Commandant se cache là, armé d'un Smart Gun, avec un Monstre en support.

33: Bureau Intérieur et Salle de réunion :

Grande pièce. Zone de bureau et grande table propre en verre. Le corps ensanglanté du Capitaine Reilly repose sur la table, visage vers le haut. Son cœur et ses yeux ont été extraits et manquent. De nombreux symboles inconnus ont été écrits tout au long des murs avec son sang.

34: Monte-charge d'accès :

Monte aux Ogives. Il faudra 20 minutes à un ComTech pour ouvrir le panneau d'accès du cône et armer une des ogives. En plus d'un jet réussit en *Electronique* et les codes provenant de l'ordinateur du Centre de Commandement.

35: Silo.

36: Hangar 12 :

Un sas fermé peut être court-circuité (jet d'Electronique). Un vaisseau CMC Cobra de classe Navette de débarquement attend sagement dans cette endroit gigantesque, avec le plein et prêt à s'arracher.

Malheureusement, il y a aussi des Zombies se baladant à côté de la rampe d'entrée. A l'intérieur se trouvent Plusieurs rampes de missiles, des pompes à carburant, des caisses d'équipement et 2 Power Loaders.
