

DOUZE HEURES

Introduction

(scénario pour deux joueurs)

L'aventure se déroule en l'an 2055 dans l'Unité de lancement ICCM¹ #4 de la base de missile McKenna. Elle commence avec quatre soldats pétrifiés par une alerte rouge dans une base de lancement de missiles. Au cours de l'aventure, les deux personnages joueurs seront exposés à des menaces et à l'horreur et seront forcés de prendre la décision la plus cruciale et la plus terrible de leur vie : lancer l'holocauste nucléaire ce qui tuerait certainement des millions de vies ou laisser se perdre ces âmes malheureuses, ce qui pourrait s'avérer encore pire.



La Base de Missile McKenna

La base ICCM est l'une des six unités de lancement de missiles intercontinentaux des Etats Unis d'Amérique.

Celle de McKenna est en Alaska. La base elle-même consiste en un ensemble de bâtiments renforcés comme les baraques, le mess, le groupe électrogène et les bureaux. Bien que ces bâtiments soient importants pour la vie au jour le jour, les structures les plus importantes sont les Unités de lancement ICCM. Chaque Unité de lancement est un environnement autonome capable d'accueillir une équipe de quatre hommes pour une durée de trente jours sans aucun échange de nourriture, d'air, d'énergie et d'eau. Chaque Unité est armée de six missiles Lance ICCM qui sont capables de frapper au cœur du territoire de l'ex-Union Soviétique, si le besoin s'en faisait sentir. Ces ICCM ont la possibilité de transporter une grande variété de charges utiles, et sont généralement équipés d'ogives nucléaires ou biologiques.

La situation en 2055

La Base de Missile McKenna a été construite en 2024 lors d'une sorte de "Crise des Missiles Cubains" survenue après qu'un satellite espion américain détecta ce qui semblait être des sites de lancement de missiles positionnés tout prêt de l'Alaska. Pour aggraver les choses, tandis qu'une équipe d'inspection de l'ONU se rendait sur les lieux (pour vérifier les dires indiquant que les sites de lancement étaient destinés à la conquête spatiale et non à des ICBM²) une guerre civile se déclencha, empêchant les autorités américaines d'enquêter. D'abondantes rumeurs disaient qu'une faction marxiste radicale avait l'intention de lancer un missile sur les Etats Unis et dans la confusion et la peur qui s'ensuivirent, les EU commencèrent la construction d'une base militaire offensive et défensive en Alaska et l'Amérique commença à redéployer ses forces de dissuasion. Fort heureusement, un des camps belligérants fut rapidement victorieux et l'équipe d'inspection de l'ONU eut la possibilité d'entrer librement dans le pays et de vérifier que les sites de lancement de missiles étaient destinés à des fusées spatiales et non à des ICBM. Après ces révélations, le monde montra des signes de soulagement collectif et les bases militaires, dont beaucoup étaient en construction depuis le début de la crise, furent abandonnées et offertes aux communautés locales.

1- ICCM (Intercontinental Cruise Missile) : Missiles de Croisière Intercontinentaux

2- ICBM (Intercontinental Ballistic Missile) : Missiles Balistiques Intercontinentaux

La base McKenna fut terminée au cours de la crise et fut plus tard donnée à une ville proche, également nommée McKenna, et les bâtiments furent convertis en écoles. La petite ville poursuivit sa croissance jusqu'à entourer la base. La petite cité qui s'étendait dans la ville continua son existence paisible jusqu'en 2040. C'est alors qu'arrivèrent des incidents côtiers tout autour du monde ainsi qu'une augmentation alarmante du nombre de crimes et de démenes. La petite cité était très peu affectée par ces événements, jusqu'à ce qu'en 2044 le gouvernement réclame la base de missiles McKenna.

Sans donner d'explications aux autorités de la cité, des ingénieurs militaires arrivèrent et réclamèrent les bâtiments. Au cours de plusieurs mois, la base retourna à son statut opérationnel, les maisons et les autres équipements furent rasés du sol de la base par des bulldozers et de lourdes barrières furent dressées. Finalement, de gros camions emportant de mystérieux chargements arrivèrent un matin avant le lever du soleil.

Alors que la population locale était outragée par le comportement du gouvernement, dans les années 2046 à 2054 ils se satisfirent de la présence de la base dans leur ville. Au cours de ces années la folie et les crimes se répandirent sur la cité comme une traînée de poudre et des rapports furent faits sur des choses venant de la mer et du ciel. Heureusement pour les habitants de la cité, les troupes de la base furent capables de maintenir l'ordre tout au long de ces années. Après ces huit années, la population de McKenna gonfla comme dans d'autres cités et les villes cessèrent plus ou moins d'être des espaces civilisés. Des flots et plus tard des torrents de réfugiés déferlèrent sur McKenna de toutes les communautés proches et furent casés dans des baraques construites à la hâte. Finalement, en 2054 tout contact fut perdu avec Washington et le commandant de la base instaura la loi martiale à McKenna.

En 2055, McKenna est un îlot de stabilité et sécurité relative dans un monde devenu fou. Des barricades et des murs faits avec de vieilles voitures et des monticules de débris encerclent presque toute la cité. Son périmètre est surveillé par des patrouilles mixtes de soldats et de civils armés. Les conditions sont difficiles car les stocks de nourriture et de médicaments sont presque épuisés. Les maladies sont très répandues, à cause des conditions sanitaires et du manque de médicaments. En bref, McKenna est très proche d'une citée médiévale en état de siège. Malheureusement, personne ne sait véritablement ce qui assiege la citée (il faudrait dire le monde entier). Cependant, les conditions dans McKenna sont bien meilleures qu'elles ne le sont à l'extérieur.



Action

Les informations qui suivent guident les actions qui prennent place au cours de l'aventure.

Démarrage

Il y a deux personnages joueurs dans cette aventure, chacun d'eux est officier de ce qui reste de l'Armée des Etats Unis d'Amérique. Ces deux officiers sont des vétérans et sont affectés à la Base de Missiles McKenna depuis un moment. Par conséquent, ils sont familiers du déroulement des opérations de la base. Bien qu'ils sachent que quelque chose d'étrange est en cours, on leur a seulement dit que l'orbite de la lune a été modifiée, et que cette altération a eu d'importantes conséquences sur Terre.

L'aventure se déroule uniquement dans l'Unité de Lancement ICCM #4. Les personnages joueurs se trouvent dedans depuis quatre jours et ils doivent être relevés quelques minutes avant le début de l'aventure. Les deux personnages s'attendent à retourner à la surface. Le Capitaine Summers désire retrouver sa femme et son enfant, tandis que le jeune Lieutenant Chambers désire

aller n'importe où du moment qu'il ne soit plus sous quelques mètres de terre. Cependant, ils vont subir une grande et désagréable surprise. Lors du commencement de l'aventure, vous devez lire ce qui suit (ou quelque chose d'approchant) aux deux joueurs :

« Vous venez de passer quatre jours dans l'Unité et l'équipe de relève va arriver dans quelques instants. Dans quelques minutes, vous serez hors de ce trou creusé dans le sol et de retour à la surface. C'est vrai, McKenna n'est pas en bon état, mais il sera agréable de respirer de l'air pur et de voir du monde. Vous vous asseyez dans la salle de contrôle avec Larken et Parsons, attendant d'entendre le doux fredonnement de l'ascenseur qui s'approche. Comme d'habitude, Parsons raconte des blagues salaces et répète sans cesse qu'il ne peut attendre de se retrouver dans un de ces endroits où les filles sont si accueillantes avec les soldats. Le Major Larken semble anxieuse de retrouver son nouveau mari, mais elle paraît aller mieux qu'il y a quelques mois. Vous vous rappelez tous les deux de quelle manière elle parlait de ces histoires folles à propos de son premier mari emporté par une horrible chose venant des cieux. Vous aviez alors tous résolu de vous changer l'esprit avec le plus fin des distillateurs locaux, ainsi vous aviez mis son histoire sur le compte de l'ivresse d'une personne très triste et très seule. Cependant, les marques profondes sur son jeune visage et le terrible regard dans ses yeux avaient réveillé certaines peurs primitives en vous lorsqu'elle avait raconté son histoire. Vous vous étiez tous réjouis quand elle rencontra un pilote et se maria avec lui, principalement parce que cela atténuait la folie qui semblait luire dans ses yeux.

Quand l'heure de la relève arrive, la pièce devient silencieuse car vous attendez tous le ronron de l'ascenseur. Les minutes passent et rien n'est audible. Parsons fait une blague, mais personne ne rit. Pas même Parsons. Larken déplace sa chaise jusqu'à la console de communication, juste au moment où les sirènes retentissent. »

Déroulement de l'aventure

L'aventure se déroule avec une importante contrainte temporelle : douze heures après le commencement, une station spatiale orbitale des Etats Unis lancera une petite arme nucléaire sur McKenna. Les systèmes de défense de la base ne l'intercepteront pas, car ils auront été désactivés par le Commandement de Défense Orbital. McKenna, la base ainsi que l'Unité de Lancement ICCM #4, seront détruites lors de l'explosion.

Une minute avant : des patrouilles autour de McKenna rapportent qu'un étrange brouillard se répand vers la citée. Vingt minutes après que le brouillard soit décelé, la citée est totalement enveloppée. Après l'arrivée du brouillard, plusieurs citoyens et soldats rapportent avoir vu "d'étranges formes" se déplaçant dedans. De nombreuses personnes sont découvertes mortes dans les rues, leur corps ayant été vidé de leur sang. Vingt minutes après l'arrivée du brouillard, le contact est perdu avec l'Unité de Lancement ICCM #8. En fait, des être liés au mythe, aidés par un brouillard généré magiquement, sont en train d'attaquer McKenna.

Première heure : la base de McKenna passe en alerte maximum. Toutes les Unités de Lancement ICCM sont scellées pour la durée de la crise. On rapporte, auprès des forces locales, des combats et la présence de « choses » autour de la cité. Parsons et Larken prennent leur service et Larken ordonne aux personnages joueurs de prendre du repos, au cas où il faudrait qu'ils prennent le quart suivant. Les rapports continuent d'arriver aux consoles du système de communication, et aucun d'eux n'est bon. La communication est perdue avec les autres bases au sol et toutes les fonctions de commandement sont prises par le Commandement de Défense Orbital. Trente minutes après la première heure, Larken reçoit un appel d'urgence de son nouveau mari qui est piégé avec son équipe dans l'aéroport noyé dans le brouillard. L'appel est interrompu par un bruit de métal que l'on déchire, des coups de feu et des cris. Finalement Larken voit son mari, après qu'il ait été décapité et que son corps soit déchiré en lambeaux par une

horrible chose ailée (un Byakhee), sa tête ensanglantée remplissant l'écran.

Après avoir vu la tête de son mari, Larken devient folle et décide de nettoyer le monde avec des missiles nucléaires. Après avoir tiré sur l'écran vidéo, elle demande à Parsons de l'aider à lancer les missiles et quand il refuse, elle lui tire dessus. Le son des tirs devrait faire penser aux joueurs que quelque chose ne va pas. Larken verrouille alors la porte vers les quartiers pour éloigner les personnages joueurs. Bien que Chambers ait la possibilité d'ouvrir la porte, les joueurs devraient être suffisamment retardés pour que les événements suivants se passent. Incapable de lancer les missiles seule, Larken tombe dans une rage folle et commence à détruire très bruyamment les panneaux de contrôle. Les personnages joueurs trouveront cela certainement étonnant. Ce qui les étonnera encore plus sera le silence soudain qui suivra une période de rire dément et un coup de feu. Pendant ce temps, Larken est en train de reprogrammer le robot pour tuer tous ceux qu'il rencontre. Juste au moment où Larken termine son travail, Parsons reprendra conscience suffisamment longtemps pour lui tirer dessus et la tuer. Les personnages joueurs entendront un dernier coup de feu et le silence. A ce moment, le joueur interprétant Chambers réussira finalement son jet de Serrurerie et ouvrira la porte.

Quand ils entrent dans la pièce, ils découvriront un terrible désordre. Le corps de Larken repose sur l'une des consoles de contrôle, avec un trou de balle derrière la tête. Son visage et son cerveau ont explosé sur l'écran de contrôle situé devant son cadavre. Voir cette scène requiert un jet de SAN. Pour un jet réussi, pas de perte de SAN. Parsons gît dans une marre de sang sur le sol avec une sale blessure par balle à l'abdomen. Parsons est en train de mourir et rien de ce que peuvent faire les personnages ne pourra le sauver. Cependant, dans ses derniers souffles il dira « Sale pute... l'ai finalement eue... à vous les commandes Summers... prenez la carte... vous pourrez lancer les missiles... s'ils envoient le code... dites-leur... le foxbat a survolé la lune... ils... vous donneront... le code... de lancement final... » et mourra. La carte que Parsons donne à Summers permettra de lancer les missiles, si les joueurs obtiennent le code de lancement. Pour obtenir le code, la phrase codée (« le foxbat a survolé la lune ») doit être donnée lorsque les joueurs recevront l'ordre de lancement. Après avoir donné la phrase codée, les joueurs recevront le code de lancement des missiles.

Après que les joueurs se soient intéressés à Parsons, ils remarqueront certainement le désordre dans lequel sont les contrôles. Larken a tiré sur presque tous les panneaux et beaucoup d'autres ont été ouverts. La clef de Larken est enclenchée dans l'un des panneaux et tous les boutons de lancement ont été poussés puis cassés. Après une courte inspection, les personnages joueurs sauront qu'ils ne peuvent pas lancer les missiles, ni même communiquer avec le monde extérieur à partir de cette salle.

Si les joueurs fouillent le corps de Larken, il y a une chance qu'ils remarquent une chose importante. Si les joueurs fouillent simplement le corps, ils devront faire des jets de chance pour remarquer que Larken a trifouillé le robot. S'ils expliquent qu'ils fouillent les contrôles, ils s'en rendront automatiquement compte. Les informations sur l'écran indiquent que Larken a reprogrammé le robot pour tuer tous ceux qu'il rencontre. Afin de connaître l'étendue et la viabilité du programme de Larken, un joueur a besoin de réussir un jet d'Informatique. Sur un jet réussi, les joueurs sauront que le robot a été déplacé vers la chambre d'accès et a été reprogrammé pour attaquer et poursuivre toute chose mouvante qu'il rencontre. Cependant, il n'agit ainsi que s'il rencontre une chose mouvante et il stoppera net s'il ne détecte plus de déplacement. Les joueurs apprendront également que Larken a placé de nombreux verrous et des mots de passe sur son travail de reprogrammation. Avec un second jet réussi en Informatique, les joueurs sauront qu'il leur faudra au moins vingt quatre heures pour passer ces verrous et mots de passe. Cependant, ils découvriront également qu'ils peuvent désactiver les armes du robot. Ceci sera plus facile à réaliser. Quelques détails sont fournis ci-dessous à propos du robot.

Si les joueurs tentent de communiquer avec l'extérieur, ils se rendront compte que tous les canaux sont coupés.

Deuxième heure : la deuxième heure sera passée en fonction de ce que veulent faire les joueurs.

Troisième heure : le vidéophone dans les quartiers récupérera sa charge statique complète et signalera un appel entrant. Rapidement, une image du Colonel Ling, le commandant de la base, apparaîtra puis disparaîtra dans une tempête de neige statique. Si les joueurs essaient d'appeler les personnes qu'ils connaissent, ils ne trouveront pas de ligne en service. S'ils essaient de placer le vidéophone en mode « sélection au hasard » avec une accréditation militaire (ce qui place le vidéophone en rappel automatique), il fonctionnera avec de nombreuses lignes en service, mais occasionnellement des scènes d'horreur seront visibles. En voici quelques exemples : un petit appartement, avec les corps mutilés de deux personnes éparpillés dans le champ de vision du téléphone. Une cabine téléphonique avec la tête d'une femme, à l'envers, devant le téléphone. Une pièce d'une maison avec une épaisse marre de sang sur le plancher. Des cris horribles peuvent être entendus. Un petit appartement avec une femme battant continuellement le corps d'un homme mort avec une clé anglaise tout en hurlant « je t'aime » à plusieurs reprises au cadavre. Un homme découpant son corps avec un couteau de cuisine, un intense regard de concentration sur son visage. Une salle avec un groupe de soldats morts qui, à l'évidence, ont tourné leurs armes les uns contre les autres. D'autres scènes sont laissées à l'imagination du Gardien, ainsi que la possible perte de SAN. Les scènes devraient être plutôt horribles, car les créatures du mythe ont investi toute la ville à ce moment. En outre, plusieurs habitants sont devenus fous. Au bout d'un moment, toutes les lignes seront muettes.

Quatrième heure : le vidéophone revient à la vie et la femme de Summers l'appelle. Elle sera en pleurs et aura des coupures sur tout le visage et les bras. Derrière elle on peut voir une porte lourdement barricadée et elle a un pistolet à la main. Au début, il n'y aura pas de son, puis il passera violemment au volume maximal : « .. aide-nous ! Les gens sont devenus fous ! Ils tuent et violent ! Il y a des choses dans les rues ! Aide-nous ! Aide-nous ! » La connexion ne fonctionne que dans un seul sens. Alors que les joueurs peuvent voir la femme de Summers, elle ne peut ni les voir ni les entendre. Après que sa femme lance un dernier « Aide-nous ! », la ligne est coupée.

Cinquième heure : le vidéophone donne des signes de vie. Il s'agira d'un officier avec un visage lacéré et avec un œil manquant. Il lancera des ordres insensés, et raccrochera. Quelques minutes plus tard, une jeune fille apparaîtra sur l'écran, demandant de l'aide. Une forme foncée apparaîtra derrière elle et l'écran sera alors teinté de rouge par un soudain jet de sang. La connexion sera alors coupée.

Environ dix minutes après le dernier appel, la femme de Summers apparaîtra à l'écran. Du sang a coulé sur ses bras et son visage et elle porte son fils. Pendant une brève seconde, elle sera capable de voir Summers sur le vidéophone. Elle commencera alors à crier « Oh Dieu, aide-nous ! Aide-nous ! Ils sont à la porte ! Aide-nous John ! » juste à ce moment là, la porte s'ouvrira violemment et un groupe de trois hommes et deux femmes accourront dans la pièce. Ils sont presque tous armés avec des clubs de golf et des couteaux et deux d'entre eux sont des soldats, armés de fusils d'assaut. Les hommes traîneront la femme de Summers au centre de la pièce et lui tireront dessus plusieurs fois. Ils la violeront alors devant le vidéophone et la tueront en enfonçant un gros morceau de bois déchiquetant sa gorge. Les femmes, qui tenaient le fils de Summers, tueront alors l'enfant en chantant « la Chèvre Noire...la Chèvre Noire... » Un des soldats commencera à crier face au vidéophone et se tournera pour regarder directement dedans et dira « Dieu aide-nous...Dieu aide-nous tous... » Il sortira alors une grenade, la dégoupillera, et la laissera tomber par terre en pleurant. La connexion sera coupée par l'explosion. Cette expérience coûtera 1D8 SAN à Summers. Ce qu'il fait exactement s'il devient fou est à la discrétion du Gardien. Cependant, il est recommandé qu'il réagisse en courant à travers la base en criant

et tirant sur les murs, et en attaquant Chambers avec ses mains. Après quelques coups de poing, il tombera par terre et pleurera pendant une heure. Après cela, il ne pensera qu'à se venger et voudra « détruire toute cette putain de planète ».

Sixième à neuvième heure : pendant ce laps de temps il n'y aura aucune transmission entrante et les joueurs pourront faire ce qu'ils veulent.

Dixième heure : À mi-chemin de la dixième heure, le vidéophone redonnera des signes de vie : « Ici Commandement de Défense Orbital à Unité de Lancement ICCM 4. Répondez s'il vous plaît. » Si les joueurs répondent, ils recevront le message suivant : « Vos ordres sont les suivants : vous lancerez tous les missiles après avoir reçu le signal de lancement. Les coordonnées des cibles sont introduites dans vos ordinateurs. » Si les joueurs pensent à donner la phrase codée, on leur fournira le code pour lancer les missiles. Sinon, ils n'auront pas de chance. Si les joueurs demandent comment vont les choses, l'officier dira « assez mal ». La transmission s'arrêtera là.

Heure Onze : à quarante, le vidéophone donnera à nouveau des signes de vie. « Répondez Unité de Lancement ICCM 4 ». Si les joueurs répondent, on leur ordonnera de lancer tous les missiles une heure et dix minutes plus tard.

Heure Douzième : à cinquante, les joueurs devraient lancer les missiles. Neuf minutes plus tard, ils recevront une dernière transmission, uniquement radio : « Je suis désolé. » Une minute plus tard, McKenna sera vaporisée par une explosion nucléaire.



Le Robot

Le principal adversaire des joueurs est le robot reprogrammé. Il est situé dans la chambre d'accès et il attaquera tout ce qui entre dans la chambre et poursuivra une chose mobile aussi longtemps qu'elle se déplacera. Bien que le robot soit un adversaire puissant, il peut être vaincu si ses faiblesses sont exploitées. Premièrement, les joueurs peuvent désactiver ses fusils, le rendant moins dangereux. Deuxièmement, le robot attaquera tout ce qui bouge, ce qui inclut les portes, les balles, du papier ou quoi que ce soit. Il n'a pas de priorité sur les cibles (ce qui peut être su grâce à un jet réussi en Informatique) donc le Gardien peut décider avec les dés ce qu'il fera s'il est confronté à plusieurs objets en mouvement. Troisièmement, le robot n'attaquera pas d'objets immobiles. S'il piège un PJ, il ne l'attaquera pas aussi longtemps que le PJ reste immobile (ce qui peut s'avérer difficile, selon la position dans laquelle le PJ se trouve quand il le bloque). Quatrièmement, un programme peut être écrit en environ une heure (avec un jet d'Informatique) qui enverra des commandes au robot. Il n'obéira pas aux commandes, mais à chaque round d'activité, une des choses suivantes peut se produire quand le programme fonctionne :

Table de Modification du Comportement du Robot (Lancer 1D10)

1-3	Pas d'effet
4-6	Le robot ne fait rien pendant le round, il est bloqué
7-8	Le robot attaque la chose immobile la plus proche de lui (généralement un mur)
9	Le robot se déplace aléatoirement sans attaquer
10	Le robot s'attaque lui-même avec un bras. Il touche automatiquement, lancer le dé pour les dommages.

Lancer les missiles

Pour lancer les missiles, les PJ ont besoin de la carte de Parsons, du code du Commandement de Défense Orbital et d'accéder à la seconde salle de contrôle. Une fois qu'ils ont tout cela, ils

peuvent lancer les missiles en insérant la carte, en entrant le code puis en poussant le bouton de lancement. Les deux hommes savent que le lancement aura pour conséquence une réplique immédiate et donc leur mort. Cependant, ils ne savent pas qu'ils seront morts qu'ils lancent les missiles ou non. Pendant que Summers souhaitera mourir après que sa femme et son fils aient été tués, ce n'est pas le cas de Chambers, il peut donc y avoir un conflit (et un bon Gardien se débrouillera pour en créer un, bien évidemment). Tandis que les PJ mourront quoi qu'il arrive, s'ils lancent leurs missiles ils donneront à plusieurs milliers de personnes une mort rapide et éviteront à ces personnes d'être employées par des créatures du Mythe dans leur tentative de rendre les astres propices. Etre atomisé est réellement préférable à se faire dévorer l'âme par un dieu extraterrestre.

Carte

Unité de Lancement ICCM #4

L'Unité de lancement ICCM#4 se situe à plusieurs mètres sous terre pour la protéger des attaques. L'accès se fait via un ascenseur. A la surface, seules la porte, la structure en béton de la motorisation de l'ascenseur et la bouche d'aération sont visibles. L'inférieur de l'Unité est quelque peu étroit, car elle était conçue à l'origine avec un quartier d'habitation. L'Unité elle-même est constituée de deux sections principales. La première section comprend les quartiers et la zone de contrôle et la seconde section contient le générateur ainsi que les systèmes des missiles. L'Unité de Lancement ICCM #4 comprend une équipe de quatre officiers et un robot. Le robot S200AR est une machine très avancée, autonome, qui réalise toutes les tâches usuellement faites par un robot mais il a également en charge le suivi au cas où l'équipe humaine vient à périr ou se trouve dans l'incapacité (ou refuse) de suivre les ordres. Le robot a été nommé « Robby » par Parsons.

Salle principale de contrôle : La salle de contrôle contient deux consoles. L'une est dédiée aux fonctions de communication (la console a été conçue pour servir de secours au centre de commande) et est munie des contrôles pour visualiser et diriger le robot de l'Unité, et l'autre est dédiée au contrôle et à la visualisation des missiles. Cette dernière est un système à l'air plutôt inoffensif se composant de deux serrures, d'une série de commutateurs, et d'un unique bouton. Pour lancer les missiles de l'Unité, les commutateurs doivent être positionnés sur les bons codes et les deux clefs enclenchées en même temps. Après cela, pousser l'un des boutons lance les missiles. Il y a toujours deux officiers de garde dans la salle de contrôle et chaque officier est armé, au cas où l'autre officier déciderait de ne pas accomplir son devoir.

Les quartiers : les quartiers contiennent des couchettes, une baignoire, un bureau et des casiers personnels. La baignoire est de très bonne facture, mais les réserves d'eau sont limitées par la taille du réservoir de l'Unité. Le bureau est équipé d'un vidéophone ainsi que d'un petit ordinateur (dédié uniquement aux programmes d'entraînement). Les casiers contiennent des vêtements, des kits de survie, des pièces d'équipement de rechange, ainsi que deux Pistolets Tactiques Colt (il y a quatre pistolets tactiques Colt dans la base, mais deux sont en possession des officiers en service) et un fusil de combat Constitution Arms Eagle IV. Il y a deux chargeurs pleins pour chaque arme ainsi qu'une boîte d'une centaine de cartouches pour le Fusil (munitions perce armure avancées) et une boîte d'une centaine de munitions pour les Pistolets Tactiques Colt (perce armure).

Ascenseur : c'est un monte charge. L'ascenseur devient inopérant quand la base est en alerte maximale et ne peut être réactivé que par un code de commande spécial (ou en craquant le code).

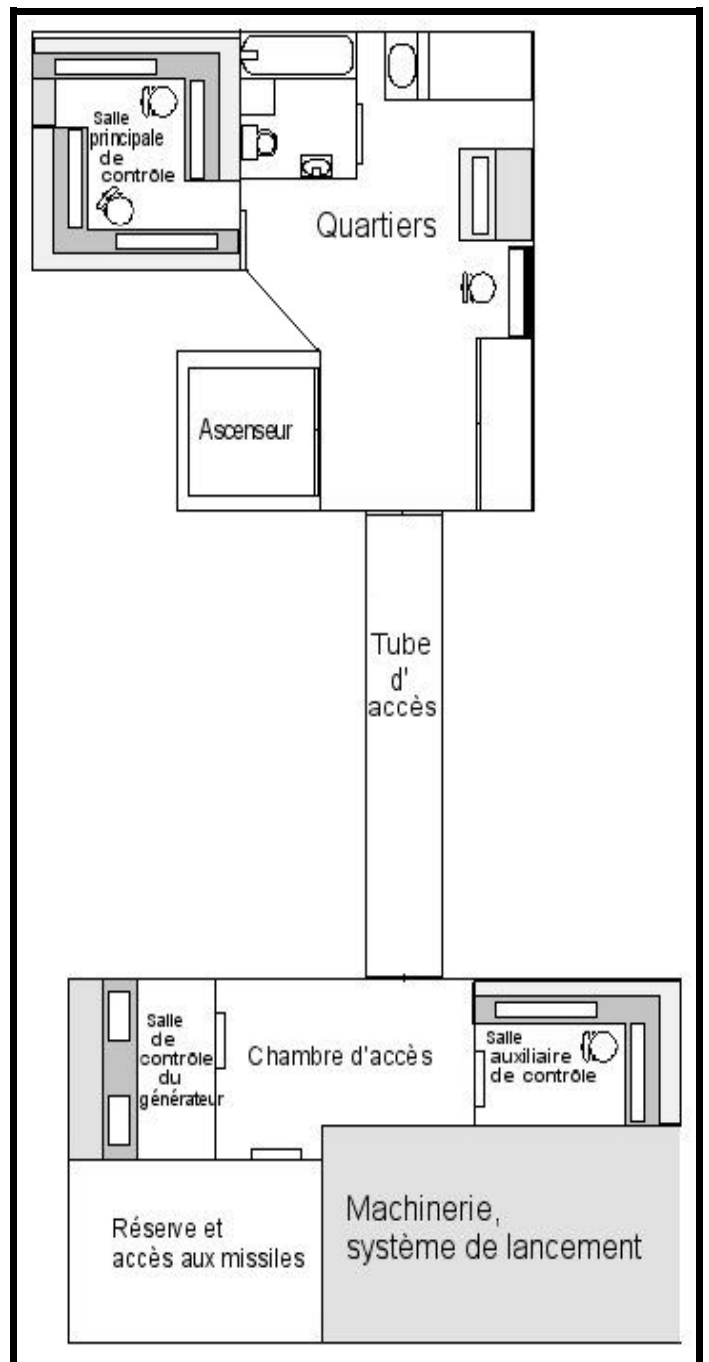
Tube d'accès : Les portes du tube d'accès sont renforcées et sont traitées pour avoir une force de 45. Les portes sont également fermées hermétiquement et traitées pour bloquer les radiations (en cas d'accident).

Chambre d'accès : Cette zone est principalement utilisée pour le stockage du fuel pour le générateur, les réservoirs d'oxygène et d'eau.

Salle de contrôle du générateur : cette pièce contient le générateur de secours de l'Unité avec sa console de contrôle. Le générateur possède suffisamment de fuel pour tenir la base opérationnelle pendant trente jours.

Réserve et Accès aux missiles : cette zone contient des pièces de rechange (ogives disponibles et optionnelles comprises) pour les missiles aussi bien que pour les réservoirs de fuel du générateur. Le robot de la base reste généralement là quand il n'est pas en train d'effectuer une tâche.

Salle auxiliaire de contrôle : cette pièce contient les systèmes contrôles de secours de la salle de contrôle principale. Bien que peu de personnes le sachent, les missiles de l'Unité peuvent être lancés de cette pièce par une personne seule, ou le robot, avec les bons codes et une carte de commande (une carte à puce imprimée). Ce contrôle secondaire est un ajout récent : chaque équipe comprend une personne, sélectionnée pour sa stabilité et sa loyauté, qui possède la clef de commande (mais pas le code, envoyé par un officier supérieur en cas d'urgence).



Machinerie, système de lancement : c'est la machinerie qui contrôle le lancement des missiles aussi bien que l'accès aux missiles eux-mêmes. Généralement, seul le robot se rend à cet endroit.

Equipement

Lunettes de Visée Laser - Constitution Arms³

Les LVL sont une version avancée des modèles développés à la fin du XX^{ème} siècle. Un microprocesseur intégré contrôlant le mécanisme de retour fournit à celui qui s'en sert des données visuelles suffisantes pour tirer avec une grande précision. Utilisées en mode visuel (comme une lunette de visée standard), les LVL ajoute +10% aux chances de toucher à l'utilisateur équipé de cette arme. Utilisé en mode pointé (utilisé comme une ancienne visée laser) il fournit à l'utilisateur un bonus de +5% aux chances de toucher un point précis de la cible.

Fusil d'assaut « Eagle IV » - Constitution Arms

Nombre de tirs par round : 4 ou rafale

Dommmages : 2D8+5

Portée : 150 m

Munitions : 40

Enrayement : 99

Cette arme de configuration compacte fait partie de la dernière série des fusils d'assaut « Eagle » de Constitution Arms. Fabriqués dans la dernière céramique ultra légère, l'Eagle IV tire des munitions modernes, sans étui, spécifiquement conçues pour pénétrer les armures corporelles modernes. Ces munitions de perforation avancée d'armure (PAA) traitent l'armure de la cible comme étant à moitié de sa valeur réelle. Les munitions standard CAE IV (moins chères) infligent de pleins dommages, mais ne bénéficient pas de la moitié des points d'armure de la cible. Les Eagle IV sont standards ainsi que les RLCAA.

Pistolet Tactique Colt

Tirs par round : 1

Dommmages : 2D6+4

Portée : 30 m

Munitions : 12

Enrayement : 99

Le pistolet Tactique Colt est l'arme de poing standard de l'US Army et est conçu pour avoir un pouvoir d'arrêt maximum. Comme la plupart des armes de combat modernes, le PTC tire des munitions sans étui à haute vélocité qui sont disponibles à la fois dans une version perce armure et standard. Les munitions PTC perce armure ont pour effet de considérer que l'armure de la cible ne vaut que la moitié de sa valeur. Les munitions standard du PTC infligent des dommages normaux et ne bénéficient pas du malus de moitié de l'armure. Les PTC peuvent être équipés de viseurs laser.

Robot Autonome de Série 200 de Adrek Corporation

Produits par Adrek Corporation, les S200AR sont utilisés dans de nombreuses installations militaires américaines. En temps normal, les S200AR effectuent des tâches mineures de réparation, transport d'encombrants et déplacement de matières dangereuses. Par exemple, les S200AR placent les charges biologiques ou chimiques dans les têtes des missiles. Bien que ces tâches puissent être réalisées par des unités robotiques plus petites, moins complexes ou moins chers, les S200AR ont été choisis pour défendre et opérer dans les installations américaines au cas où les équipes humaines ne pourraient pas remplir leur devoir. Dans le but de pouvoir faire le type de travail qui leur est assigné, les S200AR sont équipés avec deux bras de levage puissants, de bras multiples, rétractables et plus petits pour les réparations fines, un « cerveau » informatique évolué, ainsi que de deux mitrailleuses internes. Afin de survivre aux attaques ou aux accidents, les S200AR sont lourdement blindés, possèdent de nombreux systèmes de secours et sont protégés contre les EMP.

3 - « Constitution Arms » est le nom du constructeur.

Bien que les S200AR possèdent des cerveaux informatisés très avancés, il ne sont pas intelligents et sont très limités comparés à un soldat entraîné. Bien qu'ils puissent réaliser des plans et faire preuve de stratégie, il leur manque l'imagination et l'initiative créatrice de l'esprit humain. Cependant, ils restent exceptionnels. Typiquement, ils sont programmés avec une série d'instructions qui sont déclenchées en fonction des situations rencontrées. Par exemple, un S200AR peut être programmé pour lancer tous les missiles d'une base avant de recevoir une commande de tir et également être programmé pour tuer tous les intrus non autorisés.

Robot Autonome de Série 200

Caractéristiques

FOR	50
CON	50
TAI	20
DEX	10
PV	35
Déplacement	6
BD	3D6

Armes	Score	Dommmages
Poing	35%	1D6 + 3D6
2 Thompson K47*	50%	2D10+4

* Tirs par rounds	3 ou rafale
Portée	140m
Munitions	200
Enrayement	99

Armure : 20 points

Compétences : Electricité 60%, Informatique 30%, Mécanique 60%



Les PNJ

Il y a deux PNJ dans cette aventure. Bien qu'ils meurent au début, une brève description en est donnée.

Major Tina Larken

Description :

Le major Larken a suivi les traces de sa mère en rejoignant l'US Army et a été un soldat professionnel tout au long de sa vie adulte. Avant son affectation en Alaska, elle était dans une unité des opérations spéciales au Royaume Uni. Au cours d'une mission, son mari, également soldat, a été tué d'une manière particulièrement horrible. Après avoir tué ce qui était responsable de sa mort, Larken a souffert d'une dépression nerveuse et a été suivie médicalement. Grâce au soutien d'officiers expérimentés, elle a été remise en service (malgré les protestations du médecin) et affectée à McKenna. La plupart des personnes avec qui elle a servi la trouvait effrayante et dérangée, jusqu'à ce qu'elle rencontre un jeune pilote. Après cela sa vie prit un meilleur tournant, elle devint plus joyeuse et ceux qui la côtoyaient trouvaient sa compagnie plus agréable.

Sergent Bill Parsons

Description :

Parsons est le plus vieux soldat de la base de McKenna et il a commencé à servir à partir du moment où il a pu s'enrôler. Bien que Parsons soit un soldat très dévoué, il semble détaché face au devoir et à l'armée en général : ce qui ressort dans ses blagues salaces. Parsons, célibataire endurci, est également connu pour rendre visite à différentes femmes « amicales » en ville. En dépit de son comportement, le commandement de McKenna le considère comme le soldat le plus digne de confiance et le plus fidèle ; un fait qui gêne Summers considérablement.

Les PJ

Capitaine John Summers

Armée des Etats Unis
Officier en second

Caractéristiques

FOR 15
CON 16
TAI 14
INT 15
POU 14
DEX 13
APP 12
EDU 18
SAN 67
PV 15
BD +1D4

Compétences :

Arts Martiaux 25%, Electricité 25%, Electronique 15%, Esquiver 35%, Informatique 85%, Mécanique 15%, Persuasion 35%, Premiers Soins 40%, Psychologie 25%

Arme de poing 60%, Fusil 45%

Langues : Anglais 85%

Description :

cheveux courts, c'est un professionnel et un bon père de famille tel qu'on l'imagine dans les clichés des séries télévisées des années 50.

Summers est un homme à l'aspect correct qui est en bonne forme. Il a les yeux bleus et des cheveux bruns courts qui commencent à grisonner.

Summers a obtenu son brevet militaire et un diplôme d'informatique dans l'Etat de Floride. A cause de ses connaissances en informatique, il a été affecté à Full Quiver (Carquois Rempli), le projet militaire consistant à réarmer les Etats Unis d'une force balistique opérationnelle. Summers fut alors affecté à la base McKenna en Alaska. Bien qu'il détestait à l'origine cette affectation (Summers préfère les climats chauds), son point de vue évolua lorsqu'il rencontra le Dr Janet Linhart, un médecin civil. Un an après s'être rencontrés, ils se marièrent et eurent un fils, James (c'était le prénom du père de Janet). Summers aime énormément sa famille, sa femme et son fils représentant la part la plus importante de sa vie. La chose la plus importante est ensuite son devoir envers Dieu et le pays. Summers prend ses responsabilités très au sérieux et est obsédé à l'idée de faire la chose juste au moment juste. A cause de ces aspects de sa personnalité, il n'aime pas trop Parsons, qu'il considère comme trop désinvolte et jovial. Summers n'aime également pas trop Chambers, principalement parce Summers est raciste (bien qu'il ne l'ai jamais réalisé lui-même).

Lieutenant David Chambers

Armée des Etats Unis

Caractéristiques

FOR 16
CON 17
TAI 9
INT 18
POU 15
DEX 12
APP 14
EDU 16
SAN 74
PV 15
BD : +1D4

Compétences :

Arts martiaux 50%, Crochetage 45%, Discrétion 75%, Electricité 75%, Electronique 75%, Esquiver 55%, Informatique 75%, Mécanique 55%, Persuasion 25%, Premiers Soins 40%, Psychologie 15%, Se cacher 85%

Arme de poing 80%, Fusil 55%

Langues : Anglais 80%

Description :

un individu intelligent et expérimenté, avec une éducation formelle, croisé avec le stéréotype de membre de gang. Chambers est un type petit et baraqué à la peau et aux cheveux noirs. Il a des yeux marrons.

Chambers a grandi dans une cité « perdue » du Sud et a survécu en balayant les bâtiments abandonnés et en évitant les « monstres » qui hantaient les ruines. Vu son parcours, Chambers est un rescapé qui peut être impitoyable, voire même vicieux, si la situation l'exige. Quand il avait seize ans, il a été sauvé par une patrouille militaire. Etant intelligent, Chambers s'est rendu compte que sa meilleure chance de survie était de rejoindre l'armée. Après avoir servi pendant un moment comme simple soldat, Chambers reçut une formation en électronique et s'avéra avoir un don naturel dans cette matière. En utilisant sa compétence et son intelligence, il s'est élevé en grade et a fait sa transition d'homme de rang à officier. Peu de temps après sa promotion de lieutenant, Chambers a été affecté à McKenna. Il aime l'Alaska et la majeure partie des gens avec lesquels il travaille. Il pense que Larken est folle et a peur de ce qu'elle pourrait faire. Il aime bien Parsons, mais n'aime pas Summers qu'il considère coincé, raciste, sans aucun sens de l'humour. Chambers a terriblement peur de la mort, mais sa plus grande crainte est d'être pris par « les monstres ». Chambers ne se rappelle pas vraiment de ses parents, mais il a de temps en temps des cauchemars dans lesquels des personnes sont extirpées des fenêtres et des portes par des choses horribles.

Notes :

Les feuilles de personnage sont proposées en fin de scénario, celles-ci ne contiennent pas l'entête « Fin des Temps » pour ne pas éveiller les soupçons des joueurs. Cruel, non ?

Les PJ peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien, si les joueurs le désirent. Cependant, il est conseillé de ne pas le faire de manière trop significative dans le but de ne pas modifier la dynamique entre les deux personnages. Des informations psychologiques additionnelles sont données dans le texte de l'aventure pour aider le Gardien à la dérouler.