

# VENTS AMERS

## Introduction

En 2056, la dernière transmission provenant de la Terre fut envoyée de la Base Arctique de l'ONU. Cette transmission parlait « d'horribles formes noires se mouvant sur la glace » derrière lesquelles se déplaçait « une grande chose... quelque chose d'in-humainement grand ». Cette aventure détaille les terribles événements qui intervinrent avant cette dernière et terrible transmission.

Dans cette aventure, tout le monde meurt. C'est un scénario indépendant avec des personnages pré-tirés. Etant donné que les Investigateurs vont inévitablement mourir, l'important est d'amener les joueurs à ressentir les émotions et l'ambiance de cette époque et de leur faire vivre une histoire effrayante qu'ils pourront partager avec d'autres joueurs concernant les années précédant la Fin des Temps.

Le plus gros du travail du Gardien est de créer une ambiance pour préparer les joueurs au milieu et à l'atmosphère de Cthulhu Fin des Temps.



## Les savoirs du Gardien

La chronologie suivante détaille des événements antérieurs que les Investigateurs pourront découvrir en partie au cours de l'aventure.

**22 Juin 1923** : Le bateau à vapeur « Westward » affrété par l'expédition Pierce-Taylor arrive en vue de l'Antarctique. Le chef de l'expédition, le Dr Pierce, est un archéologue de renom. Il est aussi un explorateur reconnu des contrées Arctiques et accessoirement, un serviteur du Mythe qui a frisé la folie au cours d'une expédition précédente (dont il est le seul survivant). Après avoir "récupéré" de sa folie, le Dr. Pierce s'est consacré au Mythe dont il est devenu un prêtre loyal, dévoué à ses Dieux. En remerciement de ses services, il a reçu plusieurs objets qui doivent lui permettre de découvrir en Antarctique un temple d'Ithaqua depuis longtemps oublié. Le Dr. John Taylor est également un explorateur arctique réputé. Comme Pierce, il a connu des expériences liées au Mythe, mais au contraire de ce dernier il est resté sain d'esprit.

**23 Juin au 7 Juillet 1923** : L'exploration des terres désolées de l'Antarctique commence, à l'aide de la carte de Pierce et d'un compas magique. Malgré cette aide surnaturelle, les progrès sont faibles et quatre membres de l'expédition se perdent (le rapport fait état de tempêtes de neige.) En vérité, les pauvres victimes ont été sacrifiées pour fournir le sang nécessaire au fonctionnement du compas de Pierce.

**8 juillet 1923** : Le Dr. Pierce localise le temple et ordonne à ses hommes de dégager la glace qui le recouvre.

**13 juillet 1923** : L'équipe est en mesure de dégager l'entrée. Pierce entre dans le temple et commence à déchiffrer les écrits qui se trouvent à l'intérieur.

**14-20 juillet 1923** : Pierce continue son déchiffrement ; il sait désormais qu'il s'agit d'un rituel qui transforme les humains en serviteurs surnaturels d'Ithaqua. Il commence à préparer le lancement du rituel sur lui-même, tout en cachant soigneusement à Taylor ce qu'il a découvert.

**21 juillet 1923** : Pierce envoie Taylor et une partie des hommes vers le "Westward" pour l'approvisionnement. Cependant Taylor est méfiant et il laisse derrière lui quelques hommes qui lui sont loyaux.

**22 juillet 1923** : Aidé par les Adeptes qui l'accompagnent, Pierce capture les non-Adeptes de l'expédition et commence à les sacrifier pour son rituel. L'un des prisonniers parvient à s'échapper temporairement et alerte Taylor avec une fusée de sauvetage.

**23 juillet 1923** : Taylor et ses compatriotes, armés jusqu'aux dents, font marche arrière et se battent contre Pierce et ses sbires. Dans la mêlée qui s'ensuit, tous les Adeptes trouvent la mort, ainsi que bon nombre des hommes de Taylor. Pierce, a presque réussi à terminer son rituel quand son ennemi l'emprisonne dans le temple. Mais Taylor n'a pas le courage d'aller plus loin dans l'action, il l'abandonne à son sort et retourne en Amérique, pour ne plus jamais revenir en Antarctique.

**4 mai 1996** : Les Etats Unis construisent la base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du célèbre explorateur disparu dans cette zone au cours des années 20.

**14 août 2006** : La base Antarctique Pierce est confiée à l'ONU.

**14 février 2030** : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget de 2030. L'argent destiné pour la base à l'origine a été utilisé pour financer une étude concernant l'usage des fonds alloués à l'assistance sociale en Californie.

**22 juin 2039** : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été abandonnée pendant environ une décennie, afin d'étudier les effets du déplacement de la Lune sur l'Antarctique

**24 août 2046** : Un contingent militaire de l'ONU, en charge d'un matériel de communication spécial destiné à coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans cette région, est affecté à la base Antarctique Pierce.

**22 octobre 2054** : En raison de la chute de tous les gouvernements humains, le commandement de la base de l'ONU est devenu autonome et s'associe avec les sous-marins nucléaires Américains et Russes présents dans cette région du monde.

**31 octobre 2055** : Après avoir reçu des ordres de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige les sous-marins Américains et Russes restants afin de réaliser leur ultime lancement.

**2 novembre 2055** : Trois sous-marins Américains et deux Russes envoient des signaux de détresse qui rapportent qu'ils sont attaqués. C'est la dernière communication qui aura lieu avec les sous-marins. Le contact est tout de même maintenu avec les satellites grâce aux lasers.

**24 avril 2056** : Les altérations gravitationnelles générées par l'activité de Domag Teel ont pour effet de créer des mouvements dans la couche de glace antarctique ainsi que l'élévation du niveau de l'eau. Ceci dévoile partiellement le temple.

**25 avril 2056** : Les glissements dans la glace ouvrent le temple. Pierce, qui a survécu en état d'animation suspendue grâce à des sorts, se réveille lorsque le Signe des Anciens qui l'emprisonnait est détruit par la glace.

**26 avril 2056** : Un satellite de surveillance détecte le temple. On envoie un hélicoptère en reconnaissance. Il se pose et l'équipe de reconnaissance révèle avoir découvert un bâtiment.

**27-28 avril 2056** : Les membres de l'équipe de reconnaissance

examinent attentivement le temple. Ils trouvent Pierce, mais le prennent pour un cadavre gelé. Pierce draine par magie la vitalité des nouveaux venus jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour agir.

**29 avril 2056** : Pierce tue deux des membres de l'équipe de reconnaissance et termine le rituel. Transformé en une monstruosité inhumaine bien plus grande, il en tue trois autres. Deux hommes arrivent à s'échapper avec l'hélicoptère, mais s'écrasent à cause d'un vent glacé invoqué par Pierce.

**30 avril 2056** : L'aventure commence.



## Ce que savent les joueurs

Avant le démarrage du jeu, les joueurs ont besoin de recevoir un briefing général concernant leur situation. Les informations qui suivent doivent leur être présentées.

### L'expédition Pierce-Taylor

Les informations qui suivent proviennent d'un vieux livre écrit par Taylor. Ce livre fut ramené à la base au moment où on la baptisa du nom de Pierce. Il est plutôt bien écrit et a été lu (pour tuer l'ennui) par à peu près tout le monde dans la base. Les informations suivantes correspondent aux points importants du livre. Bien entendu, la plus grande part n'est que de la fiction.

**22 juin 1923** : L'expédition Pierce-Taylor arrive en Antarctique à bord du bateau à vapeur « Westward ». Cette expédition est dirigée par le Dr. Henry Pierce, expert en archéologie et célèbre explorateur de l'Arctique. La précédente expédition de Pierce a été dramatique : tous ses hommes ont péri, et le Dr. a été retrouvé seul sur le « Westward », à la dérive. Le Dr. John Taylor, son partenaire dans cette nouvelle expédition est également un explorateur de l'Arctique renommé.

**23 juin au 7 juillet 1923** : L'expédition explore les terres désolées de l'Antarctique. Quatre membres vont périr lors de tempêtes.

**21 juillet 1923** : Taylor ramène plusieurs hommes au « Westward » pour l'approvisionnement.

**23 juillet 1923** : Taylor et ses hommes reviennent et découvrent que Pierce et d'autres personnes sont morts dans une tempête Antarctique dévastatrice.

Le livre se termine par un passage quelque peu étrange :

*« Il est bon que les hommes méditent sur le destin du courageux Pierce. Car il est des endroits dans lesquels l'homme devrait s'aventurer avec prudence, voire pas du tout. Le lieu où repose Pierce, le vaste royaume glacial de l'Antarctique, est l'un de ceux-là. Puisse son corps reposer éternellement en paix. »*

### Chronologie

**4 mai 1996** : La base Antarctique Pierce, baptisée d'après le nom du fameux explorateur perdu aux alentours dans les années 20, est construite par les Etats Unis.

**14 août 2006** : La base Antarctique Pierce est confiée à l'ONU.

**14 février 2030** : La base Antarctique Pierce est fermée suite à l'effondrement général du budget de 2030. L'argent destiné à l'origine pour la base est utilisé dans le financement d'une étude concernant l'usage des fonds prévus pour l'assistance sociale en Californie.

**22 juin 2039** : La base Antarctique de l'ONU est réouverte, après avoir été abandonnée pendant environ une décennie, afin d'étudier les effets du déplacement de la Lune sur l'Antarctique.

**24 août 2046** : Un contingent militaire de l'ONU, en charge d'un matériel de communication spécial destiné à coordonner les activités militaires (essentiellement sous-marines) dans cette région, est affecté à la base Antarctique Pierce.

**22 octobre 2054** : En raison de la chute de tous les gouvernements humains, le commandement de la base de l'ONU est devenu autonome et s'associe avec les sous-marins nucléaires Américains et Russes présents dans cette région du monde.

**31 octobre 2055** : Après avoir reçu des ordres de LeSarre, le commandant de la base de l'ONU dirige la dernière opération de tir des sous-marins Américains et Russes.

**2 novembre 2055** : Trois sous-marins Américains et deux Russes envoient des signaux de détresse qui rapportent qu'ils sont attaqués. C'est la dernière communication qui aura lieu avec les sous-marins. Le contact est tout de même maintenu avec les stations spatiales grâce à des lasers.

**26 avril 2056** : La déplacement de la Lune (la raison étant inconnue) qui est à l'origine des mouvements dans la couche de glace Arctique ainsi que de l'élévation du niveau de l'eau dans la région, révèle au jour de grands objets prisonniers de la glace, qui sont détectés par un satellite de surveillance. Un hélicoptère est détaché à partir de la base pour enquêter. L'hélicoptère se pose et une équipe de reconnaissance rapporte avoir découvert un bâtiment, apparemment très ancien.

**27-28 avril 2056** : Les membres de l'équipe de reconnaissance examinent le bâtiment très attentivement. Ils envoient un rapport révélant la présence d'un corps incroyablement bien préservé, qu'ils supposent être Pierce, de nombreux ossements humains ainsi qu'une tente gelée. Plus tard, ils indiquent avoir découvert une solide boîte en fer gelée dans la glace. Ils ont également trouvé une étrange pierre en forme d'étoile à l'intérieur, des papiers en mauvais état et un morceau de métal gravé à l'eau forte. Les membres de l'expédition se sentent vaguement malades. Il est possible qu'ils aient été exposés à un virus ou à une bactérie en état de veille.

**29 avril 2056** : à 23h45 une tempête de neige arrive de nulle part, réduisant la visibilité à zéro. Une transmission en provenance de l'expédition est reçue à 23h55 : "Quelque chose se passe mal... il faut que nous partions !" Une seconde transmission est reçue, depuis l'hélicoptère de l'expédition, à 23h57 : "C'est après nous... Dieu... ne marche pas... vole... au secours !". Plus aucune transmission ne sera reçue.

**30 avril 2056** : L'aventure commence.



## Informations sur les cartes

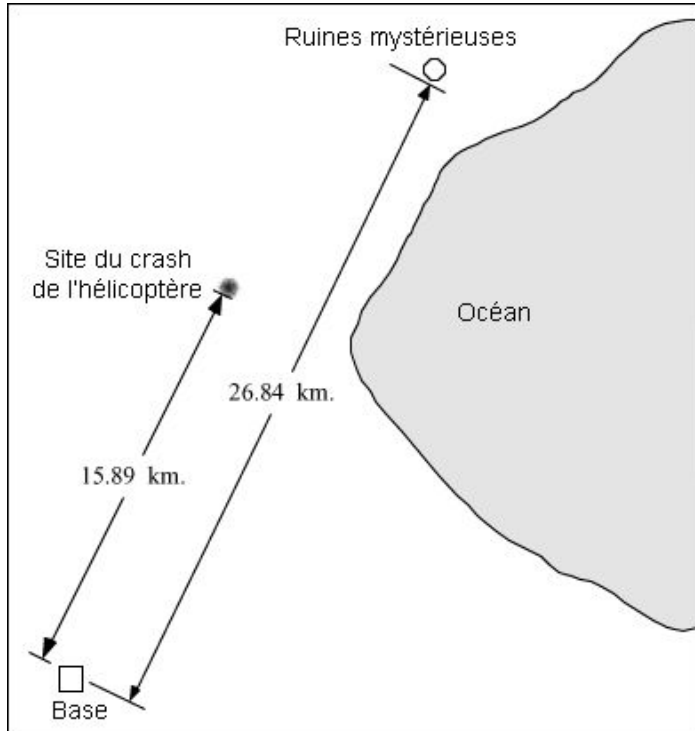
### Carte principale

La carte principale détaille la zone située autour de la Base Antarctique de l'ONU.

Base de l'ONU : c'est la base Antarctique de l'ONU. Elle est détaillée dans sa propre section.

Site du crash de l'hélicoptère : c'est l'endroit où l'hélicoptère de la base a été attaqué par le servan d'Ithaqua, le Marcheur des Vents. Le site du crash est détaillé plus loin.

Ruines mystérieuses : c'est l'endroit où un temple d'Ithaqua a été révélé par un glissement de terrain.



**Carte de la Base Antarctique de l'ONU**

La base Antarctique de l'ONU est un poste avancé scientifique de très haut niveau dédié à l'étude de l'Antarctique. Il est composé d'une équipe internationale de vingt personnes comprenant des scientifiques et du personnel technique. Elle a commencé sa carrière en tant que station de recherche des Etats Unis et fut plus tard ouverte à l'ONU en 2006. La base a été construite avec des matériaux très résistants mais également très légers et l'ensemble peut être désassemblé pour un transport en hélicoptère.

Baraquements : les baraquements contiennent les quartiers du personnel. Pour limiter le stress, chaque homme de l'équipe partage une chambre avec un autre membre qui appartient à l'autre équipe (NdT : du fait de la rotation des équipes, les chambres ne sont occupées que par une seule personne à la fois). Les baraquements offrent un certain confort et sont équipés des derniers équipements d'entraînement et d'exercice. En plus des quartiers, ils contiennent une cuisine et le mess.

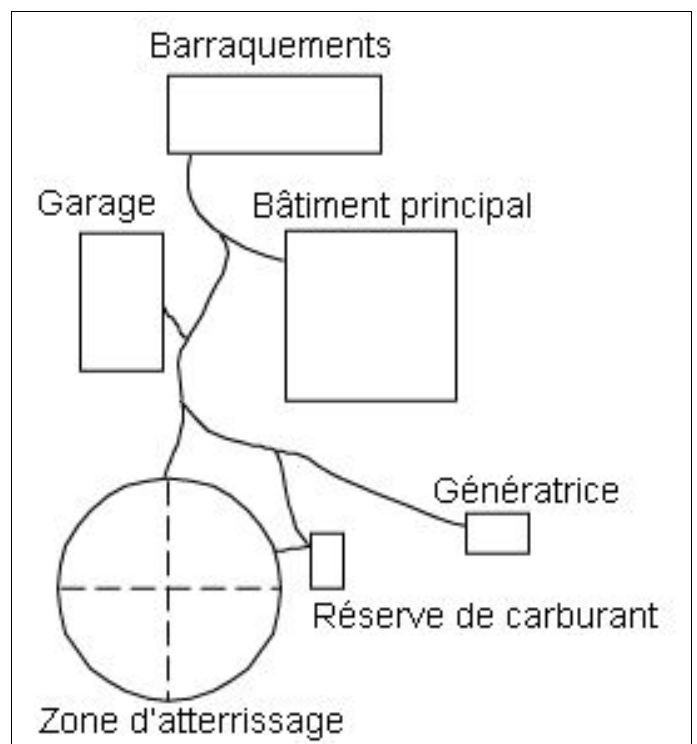
Bâtiment principal : le bâtiment principal contient les laboratoires scientifiques, les salles de réunion, les salles informatiques, et le centre de communication radio de la base. C'est là que travaille l'équipe de service. L'équipement est dernier cri et les recherches fondamentales réalisées dans différents secteurs (telle l'histoire du climat) sont faites ici.

Garage : les quatre véhicules des neiges de la base et le chasse-neige sont garés ici. Les véhicules des neiges sont assez larges, capables d'emporter trois adultes et une quantité considérable d'équipement. Le chasse-neige peut accueillir trois adultes dans sa cabine. Il est surtout utilisé pour charrier de la neige.

Zone d'atterrissage de l'hélicoptère : le site d'atterrissage est une lourde plate-forme de bois posée sur la glace. Des lumières y sont intégrées ainsi qu'un transpondeur radio pour faciliter les atterrissages dans presque toutes les conditions. La base est équipée de deux hélicoptères Artic Hawk de Boeing.

Réserve de carburant : le carburant pour les véhicules et la génératrice sont stockés ici dans des containers hermétiques. Le bâtiment est équipé d'extincteurs automatiques pour éviter les accidents.

Génératrice : ce bâtiment contient la génératrice de la base. C'est un générateur technologiquement avancé, qui produit une grande quantité d'électricité à partir d'une consommation modérée de carburant. Chaque bâtiment est muni d'une petite génératrice de secours et d'un réservoir pour quarante huit heures.



## Action

Les paragraphes suivants fournissent au Gardien un guide pour dévoiler les événements de l'aventure.

### Les sirènes hurlent, le vent rugit...

Pour les Investigateurs, l'aventure commence avec le hurlement des sirènes d'urgence à 12h01, le 29 avril. Juste après que les sirènes se soient tues, les Investigateurs seront appelés au centre de commande dans le bâtiment principal. Dès qu'ils atteignent le centre de commande, c'est un commandant fatigué et inquiet qui les informera des événements depuis 11h45 et dira qu'elle craint que l'hélicoptère de la mission de reconnaissance parti se soit écrasé lors de son retour à la base, vraisemblablement à cause des conditions météo. Le commandant ajoutera égale-

ment qu'elle est préoccupée car l'état psychologique du pilote lui a semblé instable lors de la dernière transmission. Ceci expliquerait les raisons qui l'ont poussé à piloter l'hélicoptère malgré des conditions de vol dangereuses. Après avoir informé les Investigateurs de la situation, le commandant de la base leur confiera un hélicoptère pour partir à la recherche de celui qui s'est perdu, puis d'enquêter sur le site de l'expédition. Bien entendu, le commandant de la base ne permettra pas aux Investigateurs de partir tant que la tempête ne sera pas retombée. Elle prendra alors congé, permettant aux Investigateurs de partir à 12h15, à bord de l'appareil qu'on leur a préparé.

## Dégeler l'hélicoptère

En raison des conditions difficiles propres à l'Antarctique (que l'état d'altération planétaire n'a cessées d'accentuer), sitôt posés, les hélicoptères sont rapidement recouverts d'une couche de neige et de glace. Pour garder un hélicoptère en état de voler, les Investigateurs devront passer un certain temps à le dégeler. La méthode habituelle est d'utiliser de vieilles lampes solaires (la base en possède tout un stock). Ces lampes dégagent assez de chaleur pour faire fondre la glace et la neige recouvrant l'hélicoptère. Le constructeur désapprouverait certainement cette méthode de préparation au vol, mais sa solide facture permet à l'engin d'encaisser ces cycles « gels/dégels » incessants. Une fois mis sous tension, les éléments chauffants intégrés dans l'hélicoptère suffisent pour limiter au minimum la formation de glace.

## Le site du crash de l'hélicoptère

Les recherches du site du crash ne donneront pas lieu à des rencontres. Les Investigateurs localiseront bientôt, dans la glace, et partiellement recouvert de neige, l'hélicoptère porté manquant. Ils noteront que l'hélicoptère est peu endommagé, bien qu'il soit couché sur le côté et que le rotor soit cassé. Toutes les portes de l'hélicoptère sont ouvertes, mais aucun corps n'est visible depuis les airs (aussi bien dans l'hélicoptère que sur la glace).

Si les Investigateurs se posent et vont examiner la zone du crash, ils seront capables de voir clairement que l'atterrissage n'était pas si mauvais et que l'équipage a dû survivre. S'ils s'approchent de l'hélicoptère ils découvriront un pistolet automatique gisant dans la neige. Quatre balles ont été tirées. Des amas de neige tout autour de l'hélicoptère pourraient facilement dissimuler quelque chose de la taille d'un homme. Si les joueurs décident d'inspecter l'hélicoptère, ils le trouveront à l'abandon, la neige ayant déjà commencé à s'infiltrer par les portes ouvertes.

Deux des membres de l'expédition sont dans le coin. Ils ont été massacrés par Pierce qui les a changé en Zombies de glace. Ils attaqueront les Investigateurs quand ceux-ci commenceront à fouiller les alentours. Le Lieutenant Daniel Jones, qui est couché dans la neige derrière une congère, paraîtra d'abord être un cadavre, ses vêtements sont déchirés et maculés de sang. Cependant, un moment après sa découverte, il commencera à gémir et à se contracter ; les Investigateurs seront amenés à penser qu'il reprend conscience, ce qui est vrai d'un certain point de vue. Jones va se relever (probablement avec l'aide des Investigateurs), et alors il se jettera vers le cou de la personne la plus proche. Puis il attaquera tous ceux qui resteront à sa portée et il essaiera de déchirer les capuches, d'arracher les lunettes, et de mordre la chair.

Dès que « Jones » passe à l'attaque, l'ex-scientifique désormais morte-vivante Rachel Tsung surgira de la neige et attaquera également. La bataille avec les zombies n'est pas très agréable pour les Investigateurs (après tout, ils sont forcés de mutiler les cadavres de leurs amis), mais ces cadavres trébuchants ne devraient pas constituer une menace sérieuse et les Investigateurs devraient être capables de se rendre jusqu'au campement établi par l'équipe de reconnaissance.

Si les Investigateurs envoient un rapport à la base, le commandant n'acceptera aucune explication faisant allusion à des zom-

bies. Il suggérera que les membres de l'équipe de reconnaissance sont devenus fous ou alors qu'ils ont été exposés à un agent biologique naturel ou artificiel qui les a affectés (souvenez-vous, ils ont indiqué qu'ils se sentaient mal après être entrés dans le bâtiment). Leur mission n'étant pas terminée, les Investigateurs, après s'être fait soigner au besoin par le médecin qui les accompagne, devront se rendre au campement où il reste peut-être des survivants.

Pendant que les Investigateurs se chargent des zombies de glace, Pierce observe les environs à la recherche de signes d'une présence humaine. Il projette de sacrifier tous les humains de la base de l'ONU à Ithaqua ; sa folie n'empêche pas qu'il veuille s'assurer que personne ne peut les secourir (Pierce est, après tout, terriblement effrayé par la mort et ne veut prendre aucun risque). Quand il sera certain qu'il n'y a pas d'aide disponible pour secourir la base, il demandera de l'aide (plusieurs Gnoph-Keh) et retournera attaquer la base de l'ONU. Cela lui prendra quelques heures.

### Ex-Lieutenant Daniel Jones, Zombie de glace

#### Caractéristiques

FOR	26
CON	28
TAI	13
POU	01
DEX	03
PV	21
BD	+1D6
Déplacement	03

### Ex-Rachel Tsung, Zombie de glace

#### Caractéristiques

FOR	20
CON	22
TAI	07
POU	01
DEX	05
PV	15
BD	+1D4
Déplacement	03



## Le campement

Quand les Investigateurs arrivent au campement, ils voient un bâtiment circulaire (dont une partie est détruite comme si quelque chose de gigantesque l'avait mordu et, à côté, la tente de l'équipe de reconnaissance. Si les Investigateurs en font le tour depuis les airs, ils ne verront presque rien.

La tente : C'est celle de l'expédition. C'est une très grande tente arctique qui est faite de matériaux spéciaux et qui est équipée d'un petit générateur. L'intérieur donne l'impression que l'équipe l'a abandonnée subitement. Un des côtés de la tente a été déchiré avec rage. Il y a une petite quantité de sang sur la glace près de l'entrée. Si les Investigateurs font le tour de la tente, ils trouveront qu'elle contient l'habituel matériel arctique ainsi que deux ordinateurs de poche. Tout le contenu de la tente est froid et couvert d'une fine pellicule de neige. Heureusement, les ordinateurs ont été spécialement conçus pour les l'arctique et fonctionneront correctement dans le froid. L'un d'eux appartenait à Rachel Tsung, l'autre au Dr. Charles Daniels. Tsung, la biologiste de l'expédition, a rédigé un grand nombre de notes concernant les éléments organiques trouvés aux alentours et dans le bâtiment. La plupart de ses notes sont sans intérêt, excepté pour deux d'entre elles. Dans l'une Tsung décrit la conservation remarquable du corps de Pierce et signale ses découvertes sur l'é-

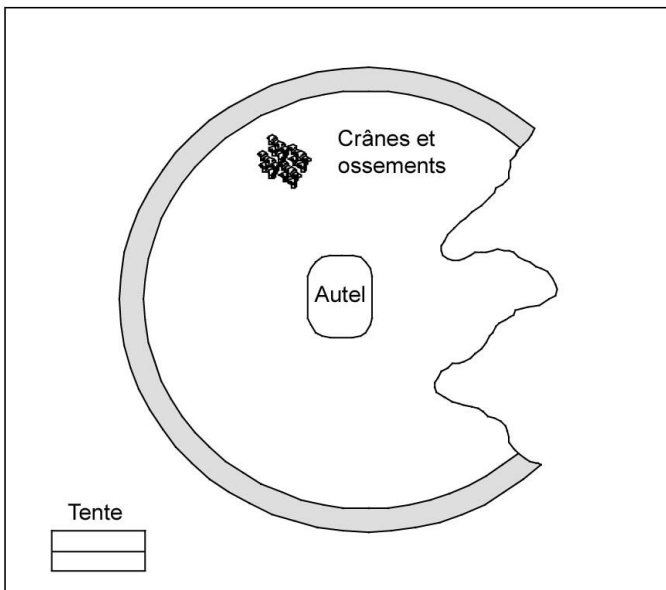
chantillon organique qu'elle en a prélevé, en particulier que les cellules sont toujours vivantes, et que les processus métaboliques ont été incroyablement ralentis. La deuxième note signale que le corps de Pierce est colonisé par un micro-organisme d'une forme inconnue. Tsung rapporte qu'elle est totalement déroutée par ce micro-organisme, qui, malgré ses tentatives pour détruire l'échantillon, semble être incroyablement résistant. Elle note également qu'il se développe très rapidement en présence de rayonnements UV, les grandes colonies d'organismes dévorant les plus petites lorsque aucun autre nutriment n'est disponible.

La spécialité du Dr. Daniels était l'archéologie (personne à la base, y compris lui-même, n'était sûr de la raison pour laquelle on l'y avait affecté – la raison étant que quelques officiers haut placés avaient des raisons de soupçonner la présence de bâtiments pré-humains en Antarctique) et ses notes concernent principalement le temple. Il le décrit comme : n'appartenant à aucun style d'architecture humaine connu, et fabriqué dans « un matériau inconnu ». Ses notes à propos de l'autel indiquent que les motifs et les inscriptions qui y figurent sont similaires à d'autres découvertes en Alaska. Ses notes contiennent plusieurs références au « Marcheur des Terres Désolées », l'un des titres que les humains ont donné à Ithaqua. Si l'on en croit les notes, ce « Marcheur des Terres Désolées » est un monstre géant de glace qui « traverse tous les royaumes pour assouvir sa faim éternelle ».

Hormis les deux ordinateurs, il n'y a rien d'intéressant dans la tente.

## Le Temple d'Ithaqua

Le temple était à l'origine un container appartenant aux Choses-Très-Anciennes aux alentours de 250 millions d'années avant JC (juste avant la révolte des Shoggoths). Cet entrepôt n'était pas classique dans le sens où il servait à stocker les matériaux nécessaires à la création des effrayants Shoggoths. Si le destin des autres possessions des Choses-Très-Anciennes demeure un mystère, le container s'est échoué en Antarctique où il fut découvert par une race de pré-humains adorateurs d'Ithaqua. Cette race convertit le container en temple (ils le prirent pour un don d'Ithaqua) et ils poursuivirent leurs viles pratiques avec une frénésie renouvelée. Malheureusement pour cette race abominable, un peu des matériaux shoggoth subsistait encore dans le container ; il ne tarda pas à infester et à dévorer les corps des fidèles d'Ithaqua. Le temple fut abandonné pendant des siècles jusqu'à ce que le Dr. Pierce, après en avoir eu connaissance dans des livres noirs et secrets, se lance à sa recherche.



Le bâtiment du temple est très clairement d'une conception étrangère. Bien qu'il n'offense en rien l'œil humain, quelque

chose d'étrange en émane, quelque chose qui indique (à un niveau subconscient) que ce n'est pas l'œuvre de l'homme. La construction est ouverte sur l'un des côtés (là où se trouvait autrefois l'entrée) et a souffert des mouvements de glace.

## Le Zombie Shoggoth

Si les joueurs vont dans le temple, ils y verront l'autel ainsi que le corps du Dr. Daniels. Le corps de Daniels est horrible à voir : la chair semble avoir fondu et forme une flaque sur le sol. De petits blocs grisâtres ressemblant à des yeux (de la matière shoggoth) semblent se mélanger lentement au magma de chair. Juste à côté repose le corps mutilé de l'autre membre de l'expédition, le Sergent Mjanwi. Si les Investigateurs entrent dans le temple, la chair du corps de Daniels suintera jusqu'à dévoiler son squelette, guidée par la matière shoggoth. Cette horrible masse se dressera alors et bondira en direction des Investigateurs.

Le corps de Daniels a déjà été totalement absorbé et converti en une sorte de matière shoggoth.

La créature qui en résulte est une version plus faible et distordue d'un Shoggoth, mais elle est quand même dangereuse. Elle est dirigée par un désir primitif d'incorporer de plus en plus de chair en elle, ceci afin d'atteindre une vraie taille de Shoggoth.

### « Zombie » Shoggoth

#### Caractéristiques

FOR	13
CON	17
INT	04
TAI	12
POU	12
DEX	04
PV :	10
BD	aucun
Déplacement	04

#### Armes Score Dommages

Griffe	35%	1D6.
--------	-----	------

**Armure** : aucune, mais :

- les attaques par le feu et l'électricité ne font que trois quarts des dommages,
- les armes physiques telles que les armes à feu ne font que le quart des dommages
- il régénère un point de vie par round.

**Perte de SAN** : 1/1D8 SAN pour voir cet être.

## L'intérieur du Temple

L'intérieur est chargé d'une odeur étonnante (un mélange d'odeurs de sang, de vieux ossements, de matière shoggoth, et d'autres choses de ce genre) que les humains trouveront désagréable. L'intérieur contient les corps de deux membres de l'expédition. Leur POU a été drainé par Pierce puis ils ont été sacrifiés à Ithaqua pour compléter le rituel de transformation. L'examen des corps par une personne ayant des compétences en médecine révélera qu'ils ont été tués à l'aide d'un couteau (un couteau de survie provenant de l'équipement de l'expédition, qui est resté sur l'autel) et non par la créature Daniels. Une table renversée repose sur le sol, divers instruments et notes sont dispersés autour. L'examen de ces éléments révélera les mêmes informations que celles présentes dans les ordinateurs, mais il y a en plus des échantillons. Si les Investigateurs examinent les échantillons un jet réussi en Médecine leur apprendra qu'il s'agit de tissus humains ils qui semble être contaminé par des micro-organismes inconnus et très étranges. Exposés à de la lumière UV, ces micro-organismes se développeront rapidement et consumeront le tissu



qui les contient. Si les Investigateurs sont assez inconscients pour laisser un de ces éléments entrer en contact avec leur peau, les matériaux shoggoth entreront dans leur corps et commenceront à le dévorer. Les résultats d'un événement aussi déplaisant sont à la discrétion du Gardien ; amusez-vous à les rendre peu plaisants.

**Crânes et ossements :** une pile de crânes et d'ossements s'est amassée là en raison de la légère inclinaison du temple. Si une personne possédant des compétences en biologie ou médecine examine les os et fait un jet de compétence, elle sera à même de déterminer que tous les os ne sont pas humains. Les seuls ossements humains proviennent de l'expédition Pierce-Taylor, les autres de la race pré-humaine qui adorait Ithaqua.

**L'autel :** C'est un bloc de glace, enduit de sang congelé sur lequel repose un couteau de survie ainsi que deux saillies bizarres. Ces saillies sont tout ce qui reste d'une statue en pierre brute d'Ithaqua. Le côté de l'autel est couvert de symboles et de dessins étranges. Les symboles, qui sont rédigés dans un ancien langage non humain, forment le texte des sorts : Contacter un Gnoph-Keh, Appeler/Congédier Ithaqua, et le Rituel de Transformation.

## Les ailes gelées

Pendant que les Investigateurs examinent le temple, Pierce va revenir sur place et remarquer leur présence. Au départ il voudra les massacrer sur le champ, mais quand il verra le Dr. Taylor il changera d'idée. Pierce sera convaincu que le Dr. Taylor est John Taylor et il voudra d'abord le faire souffrir avant de le sacrifier à Ithaqua. Ceci donnera du temps aux Investigateurs. D'humeur particulièrement sadique, Pierce demandera à ses alliés Gnoph-Keh d'immobiliser l'hélicoptère des Investigateurs grâce à un mini-blizzard. Les Gnoph-Keh et Pierce resteront hors de vue ; les Investigateurs n'entendront donc qu'un horrible rugissement en provenance de l'extérieur, et ils verront leur hélicoptère disparaître rapidement sous un tourbillon de glace et de neige. Si par malchance des investigateurs sont restés dans l'hélicoptère, ils mourront congelés, à moins qu'ils ne le quittent dès que l'attaque commence. Conscients de l'état de leur hélicoptère, les Investigateurs sauront qu'une longue marche à travers un désert gelé les attend ; 26,84 km les séparent de leur base.



## Le voyage à travers la glace

Etant donné que les Investigateurs ont l'expérience de l'arctique et sont bien équipés, ils seront capables de couvrir la distance en environ sept heures. Ils ne risquent pas de se perdre car ils sont en liaison avec un satellite de navigation. Cependant, ils n'ont aucun moyen pour communiquer avec la base : les communications radio seront parasitées (à cause d'un courant d'air chargé de radiations qui passe dans la région).

Bien que Pierce veuille les tourmenter, les Investigateurs ne courront aucun véritable danger en retournant à la base. Cependant, comme ils ne le savent pas, leur voyage devrait être terrifiant. Quand ils traverseront les étendues de glace, les Gnoph-Keh lanceront de petits blizzards pour les harceler, ils y gagneront peut-être quelques blessures. Les Gnoph-Keh leur permettront peut-être également de les apercevoir furtivement. De plus, Pierce jouera des tours aux Investigateurs. Par exemple, il pourrait ranimer l'un des membres décédés de l'expédition et le placer sur le chemin des Investigateurs. Le Gardien doit s'assurer que ses joueurs ont atteint un niveau de peur approprié.

A un moment, Pierce et ses alliés cesseront de harasser les investigateurs. Car Pierce a finalement réuni suffisamment d'alliés pour attaquer la base, et il compte le faire sur le champ. Son attaque

sera brutale et dévastatrice. Le personnel tuera bien plusieurs alliés de Pierce, mais finalement la base sera congelée, et tous ceux qui s'y trouvaient mourront.

## Retour à la maison

Lorsque les Investigateurs arrivent en vue de la base, les lumières intérieures sont allumées et tout semble normal. Mais dès qu'ils s'en rapprochent les signes de la lutte qui a eu lieu leurs sautent aux yeux : des impacts de balles dans certains des murs, des fenêtres cassées et du sang sur la glace. A l'intérieur de la base tout a été mis en pièces et des cadavres gelés gisent un peu partout dans les bâtiments, les corps affligés d'horribles blessures, et les visages figés dans des expressions de terreur.

Quand les Investigateurs auront réalisé toute l'horreur de leur situation, ils entendront le vent mourir et une voix éclatante se fera entendre : "Bienvenue à la maison, Taylor. Aimez-vous ce que j'ai fait ici ? Vous n'aviez sûrement jamais envisagé de me revoir à nouveau, quand vous m'avez enfermé dans le temple, mais vous n'avez jamais été vraiment brillant. J'étais éveillé pendant toutes ces années, Taylor. Je les ai passées à penser à ce que je vous ferais subir quand mon intellect et mes capacités supérieures me libéreraient. Je pense que c'est une vengeance acceptable, n'est-ce pas Taylor? Après que j'aurais tué vos amis, je les ranimerais pour vous tenir compagnie et je vous laisserai là. Je vous laisserai là pour toujours !" Après son discours, Pierce commencera à exécuter ses menaces...

## Combattre Pierce

L'énorme ego de Pierce le force à attaquer seul les Investigateurs. S'il désire vivre éternellement, Pierce a confiance en lui et il croit que quatre humains ne peuvent absolument pas lui faire de mal. Cependant, comme il connaît les armes à feu, il sera subtil et prudent dans ses attaques. Ceci devrait donner un peu de temps aux joueurs pour planifier et mener leur défense.

Pierce peut être vaincu de deux manières principales. La première consiste en une bataille sans merci. Si les joueurs choisissent cette option, Pierce les abattra probablement. La seconde option consiste à se servir du talent et des capacités des Investigateurs. Par nature, Pierce est vulnérable au Signe des Anciens. Taylor peut en construire un, en se servant du sort connu par sa famille. Une fois qu'un Signe est construit, les Investigateurs devront fabriquer un piège adapté à Pierce. Si les joueurs ont observé les ordinateurs, ils sauront que Pierce est contaminé par de la matière shoggoth et que cette matière se développe très rapidement sous une lumière UV. Les Investigateurs sauront que la base possède un stock de vieilles lampes solaires (celles qui sont utilisées pour faire fondre la neige des véhicules car elles émettent de fortes radiations UV). Les Investigateurs peuvent prendre ces lampes pour les placer dans un lieu approprié et les alimenter à partir de la génératrice de secours d'un bâtiment. Le gros problème sera de forcer ou d'emberlificoter suffisamment Pierce pour qu'il tombe dans le piège. Il y a différentes façons, mais les deux principales sont les suivantes : le forcer à entrer dans la zone en se servant du Signe des Anciens ou le leurrer pour qu'il entre dans la zone en se servant de Taylor. En raison de son ego, Pierce sera facilement provoqué par Taylor et il le poursuivra.

Si Pierce est exposé aux lampes, la matière shoggoth qui compose son corps commencera à se développer et à consumer sa chair. Il ne subira pas de dommage le premier round, un point au round suivant, deux le second, et ainsi de suite jusqu'au cinquième round. Après cinq rounds d'exposition à la lumière UV, le cycle de progression de la matière shoggoth sera complètement activé et continuera jusqu'à ce que Pierce soit consommé. Après cela, il subira 1D6 PV par round car la matière shoggoth en expansion creuse son chemin à travers son corps. Voir ce processus coûte 1/1D8 points de SAN à ceux qui l'observent. Une fois que Pierce commence à subir 1D6 dommages, il s'enfuira du bâti-

ment, en hurlant. Il sortira en courant vers l'arctique pour invoquer Ithaqua, dans l'espoir que son dieu sera capable de le sauver.

A la mort de Pierce, son énergie vitale sera utilisée pour lancer le sort d'invocation et Ithaqua apparaîtra sur Terre au moment où le corps de Pierce est réduit en une masse informe et stupide de matière shoggoth. Si Pierce est physiquement tué (en utilisant des fusils ou quoi que ce soit d'autre) par les Investigateurs, Ithaqua se montrera peu de temps après le décès de Pierce.

Si Pierce tue les Investigateurs, il les ranimera en Zombies de glace et les laissera ainsi qu'un Taylor encore en vie dans la base. Il demandera alors à Ithaqua de transformer Taylor (après que Pierce ait dévoré ses pieds bien sûr) et Taylor deviendra un monstre cannibale dément, rognant les ossements de ses amis décédés.

## Final

En supposant que les Investigateurs se soient débarrassés de Pierce, ils seront piégés dans l'Antarctique sur une base, qui deviendra gelée aussitôt que les générateurs auxiliaires arriveront à la fin de leur carburant (Pierce a détruit le générateur principal et à poinçonné les réservoirs). Bien sûr, l'arrivée d'Ithaqua limitera la portée de ce problème de carburant.

L'aventure se terminera probablement avec les Investigateurs survivants en train d'appeler à l'aide via le système de communication laser de la base. Après avoir tenté divers canaux vides, les Investigateurs établiront le contact avec la station spatiale survivante orbitant autour de la Terre. L'officier des communications demandera aux Investigateurs de faire un rapport sur leur situation et dira alors « Je ne veux pas vous mentir. Nous avons perdu le contact avec tout ce qu'il y avait sur Terre. Vous êtes le premier contact que nous avons eu depuis des jours. Mon Dieu, j'aurais aimé que nous puissions vous venir en aide ».

Les Investigateurs qui se sauvent dans la nuit sont poursuivis et pris dans les griffes d'Ithaqua. Ceux qui restent dans la base font face à des vents incroyables qui arrachent les murs et les plafonds. Le dernier message des Investigateurs vers la station spatiale, le dernier message que quiconque sur Terre soit capable d'envoyer parle « d'horribles formes noires qui se meuvent sur la glace » derrière lesquelles se déplace « quelque chose de grand...quelque chose d'inhumainement grand... »



## Nouvelles créatures du Mythe

### Zombies de glace

Les Zombies de glace ont une apparence assez horrible car ils ressemblent à des corps gelés de personnes qui ont eu des morts atroces, agonisantes et ont été forcés de revenir à une terrible mascarade de vie. Et c'est ainsi car c'est exactement ce qu'ils sont. A cause de leur état congelé comme par magie, ils peuvent se déplacer, mais le font d'une manière saccadée et tous leurs mouvements sont accompagnés par d'affreux sons qui font penser à ceux qui les entendent à des os que l'on brise.

Comme leurs « cousins » zombie normaux, les Zombies de Glace sont en grande partie immunisés aux armes qui empalent (comme les armes à feu), bien que l'usage de ces armes leur confèrent une apparence encore plus horripilante. Etant morts, les Zombies de Glace ne peuvent être tués mais doivent à la place être neutralisés ou détruits par un autre moyen. Ils sont particulièrement vulnérables à la chaleur intense et aux grands incendies, subissant le double des dommages normaux par de telles at-

taques. Les Zombies de glace ont besoin d'un environnement à basse température pour rester actifs, sinon ils commencent à dégeler. Une fois dégelés, ils cessent d'être animés. Les Zombies de glace, comme les zombies normaux, ont besoin d'un point de magie pour leur création.

### Zombies de glace

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6x2	20-22
CON	3D6x2	20-22
TAI	3D6	10-11
POU		11
DEX	1D6	3-4
PV		15-17
BD		+1D4/+1D6
Déplacement		3
Armes	Score	Dommages
Morsure	30%	1D3
Gourdin	30%	1D6+bd

**Armure :** Le corps gelé offre 2 points d'armure, les armes qui empalent font 1 point de dommage, et toutes les autres font la moitié du jet de dommages.

**Perte de SAN :** 1/1D8 points de SAN pour voir un Zombie de glace.



## L'équipement

### Fusil d'assaut avancé Steyr

Tirs par Round : 3 ou rafale  
Dommages : 2D8+3  
Portée : 150 m  
Munitions : 60  
Enrayage : 99

Cette arme compacte est le dernier né des célèbres fusils d'assaut de la lignée des Steyr. Il est réalisé dans les plus légers polymères et tire des munitions sans étui. La version utilisée par les forces Arctiques est spécialement conçue pour être capable de tirer dans toutes conditions, même si le fusil vient d'être extrait d'un bloc de glace.

### Combinaison arctique

La combinaison arctique consiste en un costume couvrant tout le corps fait de matières isolantes retenant la chaleur. Le costume est équipé d'une pile alimentant un système chauffant qui est fonctionnel pour une utilisation de vingt-quatre heures. Un casque est fourni avec le costume, équipé d'une radio bi-bande et de lentilles polarisées. Des équipements de survie sont placés dans différentes poches pratiques, comme des médicaments, un couteau, des fusées, et autres. La combinaison arctique est équipée d'un système chauffant opérationnel qui fournit quatre points d'armure contre les attaques associées au froid et deux points seulement quand les piles sont épuisées.

### Jumelles militaires

Les jumelles militaires sont des jumelles optiques de dernière génération, qui sont également équipées de systèmes de repérage thermique et d'augmentation de la luminosité. Elles sont également équipées d'un micro-ordinateur qui peut calculer les distances et améliorer les images. De telles jumelles sont extrêmement utiles dans l'arctique car elles peuvent servir à détecter des sources de chaleur (comme des véhicules, des bases et des personnes) même dans des tempêtes de neige.



## Les PNJ

### Le Commandant de la Base Jody Roy

Le Commandant Roy est native du Canada. C'est une personne extrêmement droite et elle est appréciée par ceux qui sont sous son commandement aussi bien que des scientifiques. L'effondrement apparent de toutes les autorités extérieures a fait de Roy l'autorité la plus élevée de la région ; par conséquent elle est totalement responsable de la base et de son personnel. Le fardeau de la responsabilité, combiné à la perte de sa famille, pèse lourdement sur ses épaules. A ce moment, seuls son sens du devoir et des responsabilités lui permettent de continuer.

Elle ignore la véritable situation, et elle est convaincue que le déplacement de la Lune, combiné à différents facteurs sociaux et politiques, a conduit à une sorte d'hystérie collective et au fanatisme religieux qui ont plongé l'humanité dans la folie et la guerre. Tous les rapports faisant état de monstres ou d'autres étrangetés sont pour elle révélateurs d'individus ayant craqué sous le stress de la situation.

### L'Officier de Communication « Al » Hussein

Hussein, qui vient de Damas, est l'officier de communication de la base. Il est responsable de tous les aspects des communications, ce qui inclut le codage et les canaux militaires sécurisés. La chute de la civilisation, les morts et les chocs électromagnétiques provoqués par les récentes explosions nucléaires, ne lui ont laissés peu de travail. Actif par nature, l'absence de travail le décourage, sans parler du fait qu'il a assisté aux dernières émissions de nombreux amis (et à la mort de certains d'entre eux). La crise en cours fera ressurgir son moi profond, parce que gérer et maintenir les communications avec les Investigateurs va bien l'occuper. Au cours de ses échanges, sa voix sera chaleureuse et professionnelle et il maintiendra des communications constantes avec les personnages (parfois au point de devenir légèrement barbant).

### Dr. Henry Pierce, Serviteur d'Ithaqua

FOR 26 CON 30 TAI 26 INT 18 POU 19  
DEX 14 Déplacement : 8/ 60 Voler PV 28  
Bonus aux dommages : +2D6

**Armes :** Bourrasque 50%, la victime est emportée puis lâchée 1D6 x 3 mètres, chaque 3 mètres de chute équivaut à 1D6 points de dommages. Griffes : 40%, Dommage 2D6+bd (les armures normales et les armures "froides", comme la combinaison arctique, sont à prendre en compte face à ces attaques).

**Attaques :** Si le Dr. Pierce est à moins de six mètres, il peut utiliser de puissants vents pour projeter des victimes dans les air et les laisser tomber sur la glace. Les joueurs qui subissent de telles attaques doivent faire un jet sous la Table de Résistance, en confrontant la FOR de l'Investigateur contre la FOR de Pierce. Si Pierce s'attaque à plusieurs personnes, il doit diviser sa force entre elles. Pierce peut également utiliser ses vents pour interférer avec des véhicules volants, particulièrement les hélicoptères. Utilisé de cette manière, le pilote doit réussir un jet de Pilotage. Sa compétence est modifiée en soustrayant la FOR de Pierce. Si le jet est raté, Pierce peut forcer l'appareil à aller à 3D6 mètres dans une direction de son choix. Si le pilote réussit, il conserve le contrôle de son appareil.

**Armure :** 4 points de cuir.

**Sorts :** Appeler/Congédier Ithaqua, Contacter Ithaqua, Créer un Zombie de Glace, Epuiser le pouvoir, Rituel de transformation, Flétrissement.

**Perte de SAN :** 1/1D10 pour voir Pierce dans sa nouvelle forme.

**Description physique :** Pierce est une horrible monstruosité. Il ressemble à un mélange démoniaque de sa forme humaine originale et d'Ithaqua. En dépit de son horrible transformation, la plupart des caractéristiques de Pierce sont encore reconnaissables (ce qui rend son apparence encore plus horrible).

**Description :** Encore humain, Pierce est un monstre de vice et de démence. Après avoir réussi à terminer le rituel, il a été transformé en un Serviteur d'Ithaqua. Les seuls buts de son existence sont désormais de répandre la folie, la mort et le froid. En dépit de sa totale folie, Pierce possède toujours un esprit brillant et il conserve la plupart de ses souvenirs et de ses connaissances. Ses points faibles sont son ego et son désir de vivre à jamais. Il peut devenir enragé si on l'insulte et qu'on le provoque ; pendant une telle rage il fera souvent des erreurs qui pourront être exploitées. Son désir de vivre à jamais, qui l'a aidé à accomplir son destin, le rend excessivement prudent et quelque peu lâche (tout au moins quand il n'est pas enragé).

### Les sorts de Pierce

**CONTACTER GNOPH-KEH :** comme dans le livre des règles, mais à cause de la nature et du pouvoir de Pierce, il a la capacité d'appeler plusieurs Gnoph-Keh et ceux-ci répondent rapidement. Bien que les Gnoph-Keh ne soient pas ses esclaves, ils sont ses alliés et l'aideront dans le déroulement de ses activités.

**APPELER/CONGÉDIER ITHAQUA :** voir les règles.

**CREER UN ZOMBIE DE GLACE :** pour lancer ce sort il est nécessaire de disposer d'un cadavre humain qui a été préalablement tué par le froid (ou par un être du froid, comme Ithaqua, un Serviteur d'Ithaqua, ou un Gnoph-Keh) ou un corps qui a été totalement gelé. Ce corps doit être recouvert de neige ou de glace et alors le sort peut être lancé. Le lancement du sort nécessite un point de magie pour trois points de TAI du corps, un point de POU permanent du sorcier, et coûte 1D6 points de SAN. Le lancement du sort requiert autant de minutes que le coût en points de magie. A la fin du sort, le nouveau zombie créé (qui ressemble à un corps gelé) se lève pour attendre les ordres de son maître.

**EPUISER LE POUVOIR :** comme dans le livre de règles.

**RITUEL DE TRANSFORMATION :** ce sort extrêmement rare permet à un humain de se transformer en un monstrueux Serviteur d'Ithaqua. Lancer ce sort nécessite trois jours (qui n'ont pas besoin d'être consécutifs). Lors de chaque journée de lancement, au moins deux humains (ou des créatures semblables aux humains) doivent être sacrifiés et le sorcier doit dépenser 20 points de magie et un point de POU permanent. Le lanceur (s'il n'est pas déjà dément) perd 1D8 points de SAN par lancement. Après la troisième incantation, le sorcier est transformé en une hideuse monstruosité. Ses points de FOR, CON et TAI sont doublés, tandis que tous les autres attributs (excepté l'APP) restent identiques. La SAN du sorcier tombe à 0, si ce n'était pas déjà le cas. La personne ainsi transformée possède les capacités d'attaque et inflige une perte de SAN tel que décrit au-dessus des statistiques de Pierce.

**FLETRISSEMENT :** comme dans le livre de règles.



*Note : Il y a deux PNJ humains avec lesquels les joueurs vont interagir au cours de l'aventure. Ce sont le commandant de la base de l'ONU et l'officier des communications. Etant donné que ces deux PNJ ne seront pas activement présents dans l'aventure, aucune statistique n'est fournie pour eux.*



## Personnages pré-tirés

Quatre personnages sont fournis, qui composent l'équipe d'investigation. S'il n'y a qu'un seul joueur, il doit prendre le Dr. Taylor. S'il y a moins de quatre joueurs, les autres membres de l'équipe devront être joués en tant que PNJ, mais le Dr. Taylor devrait toujours être interprété par un joueur. Les Investigateurs peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien, si les joueurs le désirent ainsi. Les joueurs peuvent librement modifier le sexe du personnage (avant le début de l'aventure bien entendu).

### Capitaine Karl Harnst

Armée Allemande

Chef de la Sécurité, Base Antarctique de l'ONU

FOR: 13 CON: 15 TAI: 13 INT: 14 POU: 15  
DEX: 14 APP: 13 EDU: 17 SAN: 75 PV: 14  
Bonus aux dommages : +1D4

#### Compétences :

Arts Martiaux 65%, Discrétion 45%, Ecouter 35%, Electronique 15%, Esquive 45%, Grimper 55%, Informatique 15%, Persuasion 55%, Premiers Soins 45%, Psychologie 65%, Suivre une piste 45%, Trouver Objet Caché 65%, Pistolet 75%, Fusil 65%

Langues : Allemand 85%, Anglais 75%

#### Première impression :

Les cheveux coupés court, un soldat allemand professionnel.

#### Description physique:

Harnst est un homme grand et qui a l'air en bonne condition physique, avec des cheveux blonds et des yeux bleus. Il a une grande cicatrice qui court de sa joue gauche et descend jusqu'à son torse (un accident de chasse).

#### Description :

Harnst a passé toute sa vie d'adulte dans l'armée Allemande. Après s'être enrôlé juste après l'école, ses capacités l'ont amené très vite à être candidat à l'école d'officier et à sortir du rang. Dans sa prime jeunesse, Harnst était presque fasciste, mais les expériences qu'il a vécu une fois affecté à une force de paix de l'ONU en Europe de l'Est ont radicalement modifié sa façon de penser.

Harnst est un homme très pratique et pragmatique qui considère que l'utilisation rationnelle de la force est un bon moyen pour résoudre les problèmes. Par conséquent, son approche des difficultés tend à être très directe. Bien que Harnst soit très intelligent, il a peu d'imagination et considère toutes les rumeurs qui envisagent une base surnaturelle pour les problèmes mondiaux comme un total non-sens.

#### Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, fusil d'assaut avancé Steyr et deux chargeurs, des jumelles militaires.

### Lieutenant Janet Armstrong

Armée de l'Air Australienne

FOR: 11 CON: 14 TAI: 8 INT: 15 POU: 13  
DEX: 16 APP: 14 EDU: 16 SAN: 63 PV: 11  
Bonus aux dommages : Aucun

#### Compétences :

Arts Martiaux 50%, Astronomie 35%, Crochetage 45%, Ecouter 55%, Electricité 35%, Electronique 10%, Esquive 45%, Informatique 15%, Mécanique 55%, Persuasion 25%, Piloter (Hélicoptère) 90%, Premiers Soins 40%, Se cacher 85%, Couteau 55%, Pistolet 45%, Fusil 35%

Langues : Anglais 80%

#### Première impression :

Une rude Australienne, doublée d'un pilote d'hélicoptère casse-cou.

#### Description physique:

Armstrong est une Australienne à la peau sombre avec un air de sauvagerie dans les yeux.

#### Description :

Armstrong pilote des hélicoptères depuis qu'elle est toute petite et a travaillée plusieurs fois comme cascadeuse dans des productions cinématographiques. Quand l'état du monde s'est dégradé, elle se porta volontaire pour le service militaire. Après s'être débarrassée d'un général amoureux qui essayait de mettre la main sur elle en le balançant dans l'océan, elle fût transférée à la base Antarctique de l'ONU. Armstrong est effrayée par ce qui se passe à travers le monde, mais elle ne l'admettra jamais.

Armstrong est très compétente et est extrêmement insouciante. Elle essaye de vivre sa vie de la manière dont elle vole, ce qui l'a placée dans des situations délicates à plusieurs reprises. La plupart du personnel de la base pense qu'elle est complètement givrée, mais ils ne voudraient avoir personne d'autre aux commandes quand les choses prennent une mauvaise tournure.

#### Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique et deux chargeurs, couteau de combat.

## Dr. David Taylor

Scientifique

FOR: 11 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 16  
DEX: 12 APP: 13 EDU: 21 SAN: 74 PV: 13  
Bonus aux dommages : Aucun

### Compétences :

Anthropologie 35%, Archéologie 85%, Bibliothèque 85%, Biologie 60%, Géologie 35%, Informatique 10%, Mythe de Cthulhu 4%, Occultisme 75%, Trouver Objet Caché 35%, Pistolet 35%

Langues : Anglais 105%, Grec 60%, Latin 65%

### Première impression :

Un professeur entre deux âges mais dynamique.

### Description physique :

Taylor est un grand homme, fin avec des cheveux bruns et des yeux bleus. Il porte la barbe et la moustache. Il ressemble également beaucoup à son ancêtre, le Dr. John Taylor.

### Description :

Le Dr. Taylor est le dernier de la lignée des célèbres Taylor et l'héritier de leur secret. Le Dr. Taylor est au courant que John Taylor était un Investigateur des secrets du Mythe et que lui et son compagnon le Dr. Pierce ont connu un drame horrible en Antarctique qui eut pour résultat la mort de Pierce. Après avoir pris connaissance de ces événements, et de plusieurs autres relatés dans les notes de John Taylor (qui ont été transmises dans la famille), le Dr. Taylor se piqua d'intérêt pour ce qui arrivait véritablement au monde et à plus d'une occasion il eut l'opportunité de le découvrir. A cause de ces expériences et de son savoir, le Dr. Taylor a été affecté à la base de l'ONU par les Opérations Spéciales Américaines.

Taylor est une personne bien informée et courageuse qui s'est trouvée confrontée à d'étranges terreurs dans le passé. De par ses expériences, il est prêt à presque tout. Il suspecte également qu'il s'est passé une chose terrible avec l'expédition.

### Equipement :

Combinaison arctique, pistolet automatique, ordinateur de poche

Sorts : Signe des Anciens

## Dr. Neraj Gupta

Officier Médical

FOR: 12 CON: 14 TAI: 12 INT: 19 POU: 12  
DEX: 12 APP: 13 EDU: 20 SAN: 60 PV: 13  
Bonus aux dommages : aucun

### Compétences :

Bibliothèque 85%, Biologie 65%, Chimie 25%, Médecine 85%, Pharmacie 65%, Premiers Soins 95%, Psychanalyse 15%, Psychologie 25%

Langues : Anglais 85%, Hindoustani 100%, Latin 15%

### Première impression :

Un médecin compétent et compatissant.

### Description physique :

Le Dr. Gupta est un homme grand et mince avec des cheveux foncés et les yeux bruns.

### Description :

Le Dr. Gupta a grandi en Inde et fut éduqué aux Etats Unis. Après avoir pratiqué plusieurs années aux Etats Unis, il est retourné en Inde pour une longue période. Alors qu'il était là-bas, il a été traité amicalement par un saint homme qui lui a enseigné beaucoup de choses sur la médecine et la vie. Sur son lit de mort, le saint homme lui dit qu'il devait « partir pour le pays des glaces pour affronter le vent amer ». Quand le Dr. Gupta apprit que l'ONU avait besoin d'un officier médical pour sa base Antarctique, il sut qu'il devait se porter volontaire pour s'y rendre.

Le Dr. Gupta est un docteur extrêmement compétent et un homme aimable. Il emploie une grande diversité de techniques médicales, qui s'étendent des derniers traitements médicaux à d'anciennes pratiques du Yoga. Le Dr. Gupta a juré de ne jamais prendre une vie humaine et c'est un végétarien à la morale stricte.

### Equipement :

Combinaison arctique, ordinateur de poche, kit médical.

