

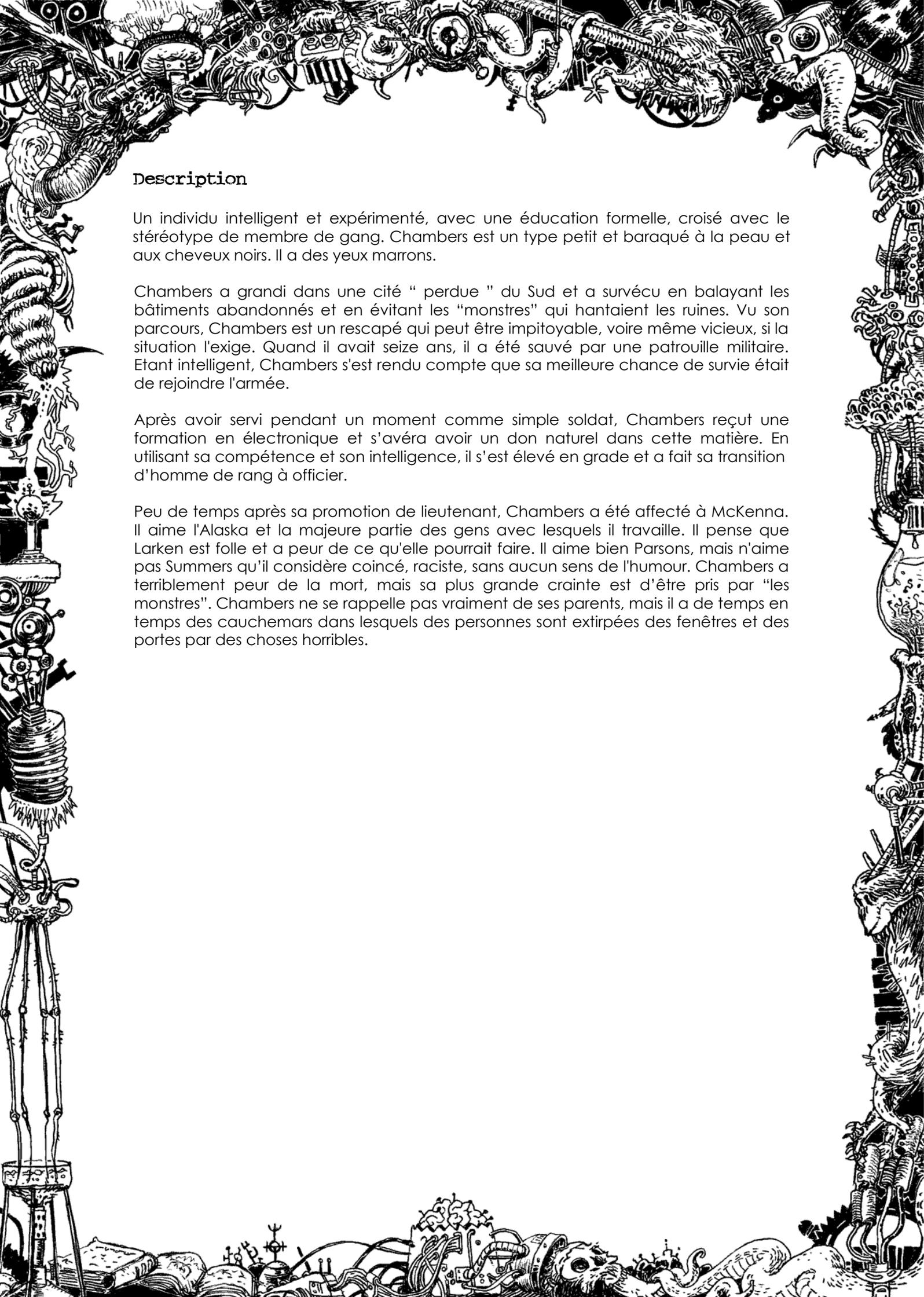
Description

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).



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.

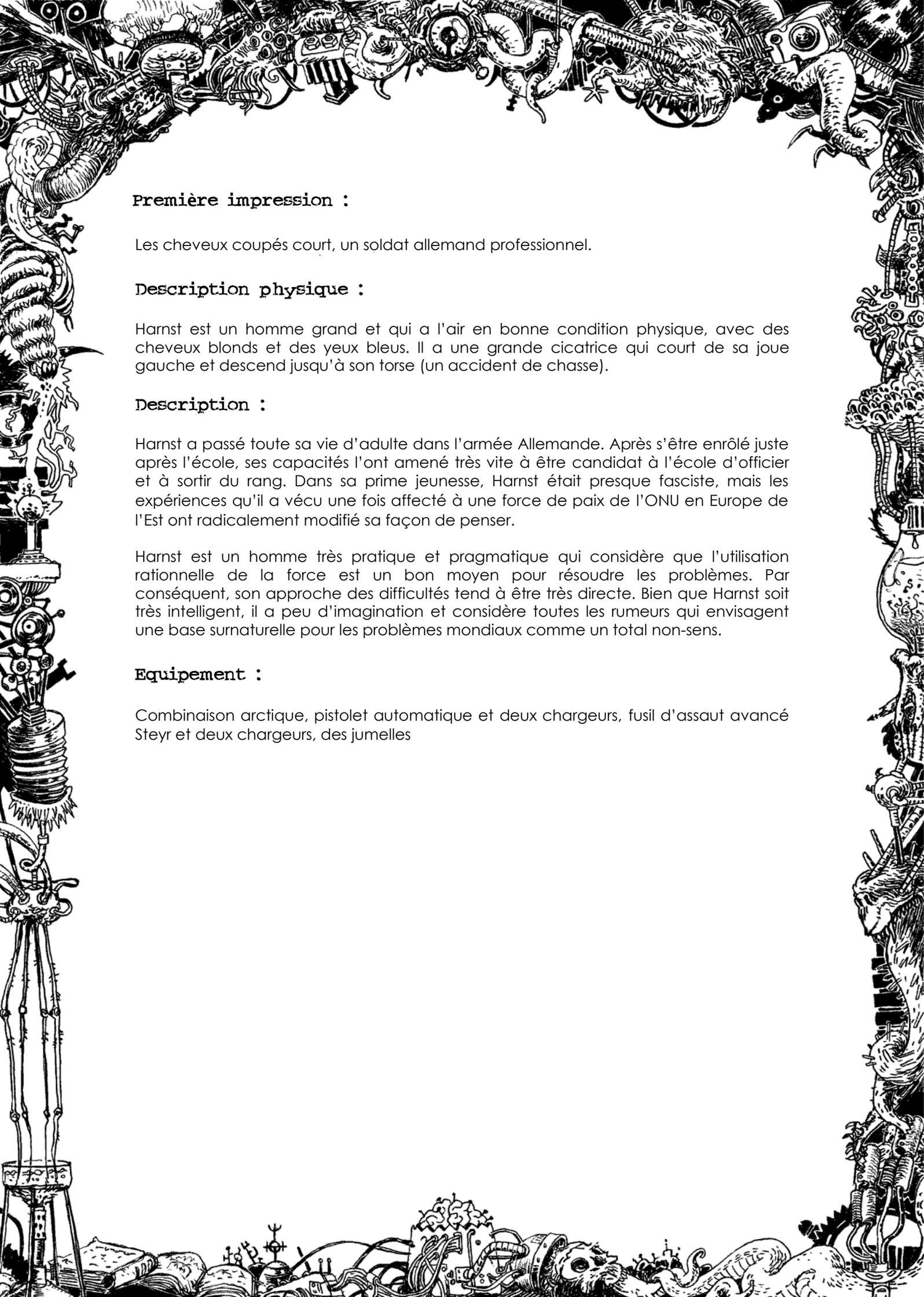
Peu de temps après sa promotion de lieutenant, Chambers a été affecté à McKenna.

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.



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

CTHULHU

VENTS AMERS

Nom : Janet Armstrong

Age :

Sexe :

Profession : Armée de l'air Australienne

Spécialisation : Lieutenant

Caractéristiques

	FOR	DEX	INT	Idée	Points de vie	Points de magie				
	11	16	15	75	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5				
	CON	APP	POU	Chance	65	6 7 8 9 10	6 7 8 9 10			
	TAI	SAN	EDU	Connais.	80	11 12 13 14 15	11 12 13 14 15			
						16 17 18 19 20	16 17 18 19 20			

Bonus aux dommages : Aucun

Points de Santé mentale

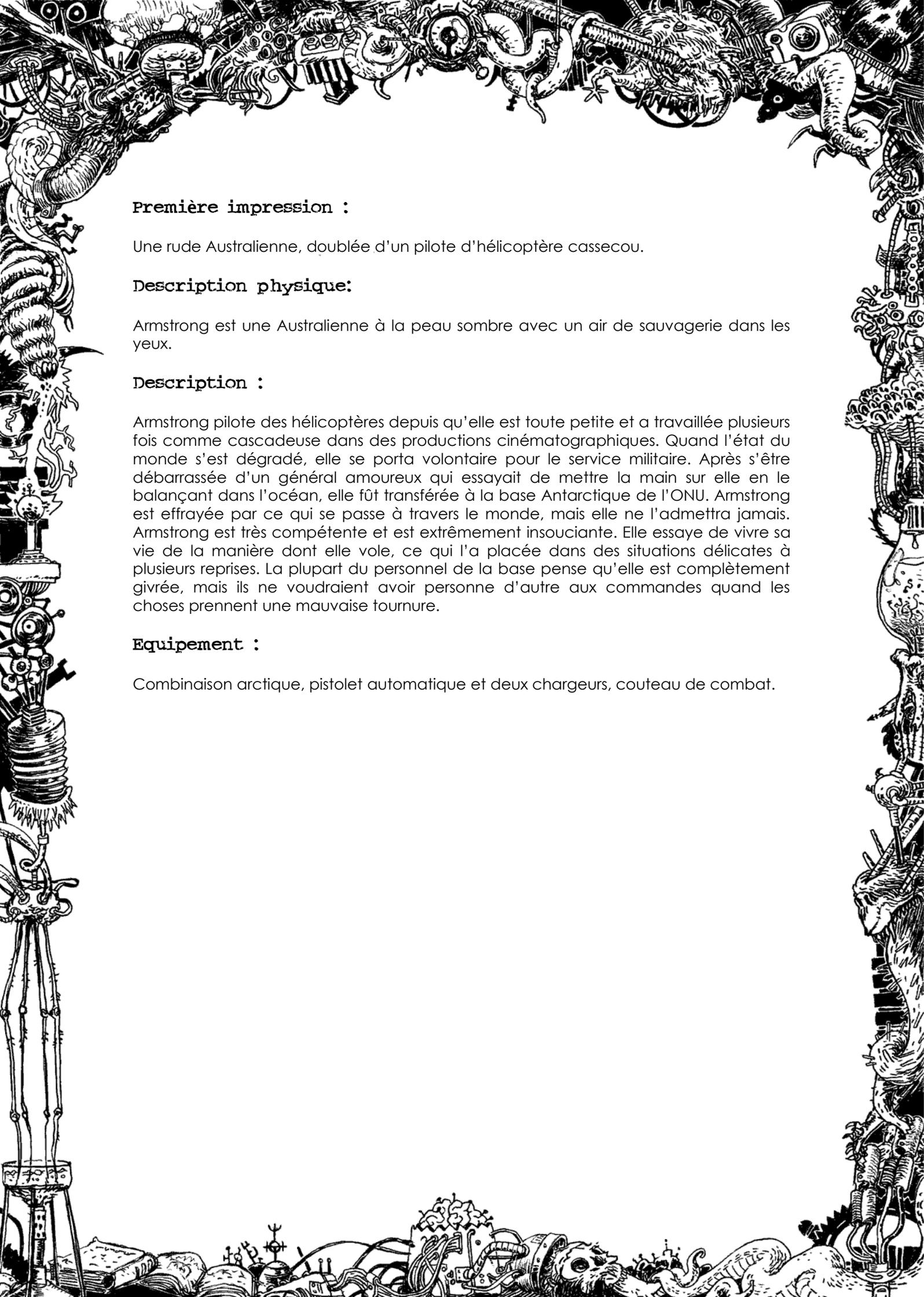
Folie permanente	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Compétences

<input type="checkbox"/> Action en basse gravité (10)	___	<input type="checkbox"/> Equitation (01)	___	<input type="checkbox"/> Photographie (10)	___
<input type="checkbox"/> Anthropologie (01)	___	<input type="checkbox"/> Esquive (DEX x2)	45	<input type="checkbox"/> Physique (01)	___
<input type="checkbox"/> Archéologie (01)	___	<input type="checkbox"/> Explosifs (01)	___	<input type="checkbox"/> Piloter un avion (00)	___
<input type="checkbox"/> Architecture (01)	___	<input type="checkbox"/> Géologie (01)	___	<input type="checkbox"/> Piloter un véhicule orbital (00)	___
<input type="checkbox"/> Arts martiaux (01)	50	<input type="checkbox"/> Grimper (40)	___	<input type="checkbox"/> Piloter une navette (00)	___
<input type="checkbox"/> Astronomie (01)	35	<input type="checkbox"/> Histoire (20)	___	<input type="checkbox"/> Premiers soins (35)	40
<input type="checkbox"/> Baratin (05)	___	<input type="checkbox"/> Histoire naturelle (10)	___	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (00)	___
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (25)	___	<input type="checkbox"/> Hypnose (01)	___	<input type="checkbox"/> Psychologie (05)	___
<input type="checkbox"/> Biologie (01)	___	<input type="checkbox"/> Informatique (01)	15	<input type="checkbox"/> Sauter (25)	___
<input type="checkbox"/> Botanique (01)	___	<input type="checkbox"/> Lancer (25)	___	Sciences (00)	___
<input type="checkbox"/> Cartographie (01)	___	Langues (01)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Chimie (01)	___	<input type="checkbox"/> Natale (Edu x5)	85	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Chirurgie (01)	___	<input type="checkbox"/> _____	___	<input type="checkbox"/> Sciences militaires (00)	___
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05)	___	<input type="checkbox"/> Lutte (25)	___	<input type="checkbox"/> Se cacher (10)	85
<input type="checkbox"/> Conduire une automobile (20)	___	<input type="checkbox"/> Marchandage (05)	___	<input type="checkbox"/> Serrurerie (01)	___
<input type="checkbox"/> Conduire un engin lourd	___	<input type="checkbox"/> Mathématiques (10)	___	<input type="checkbox"/> Suivre une piste (10)	___
<input type="checkbox"/> Contrefaçon (05)	___	<input type="checkbox"/> Mécanique (20)	55	<input type="checkbox"/> Survie (10)	___
<input type="checkbox"/> Crédit (15)	___	<input type="checkbox"/> Médecine (05)	___	Technologie planétaire (00)	___
<input type="checkbox"/> Cryptographie (01)	___	<input type="checkbox"/> Médecine spatiale (00)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Diriger un véhicule à distance (05)	___	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Discretion (10)	___	<input type="checkbox"/> Nager (01)	___	Technologie spatiale (00)	___
<input type="checkbox"/> Dissimulation (15)	___	<input type="checkbox"/> Navigation	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Droit (sur Terre) (00)	___	maritime/aérienne (10)	___	<input type="checkbox"/> _____	___
<input type="checkbox"/> Droit Colonial (Edu x5)	___	<input type="checkbox"/> Navigation terrestre (10)	___	<input type="checkbox"/> Transmissions (05)	___
<input type="checkbox"/> Ecouter (25)	55	<input type="checkbox"/> Navigation spatiale (00)	___	<input type="checkbox"/> Trouver objet caché (25)	___
<input type="checkbox"/> Electricité (15)	35	<input type="checkbox"/> Occultisme (05)	___	<input type="checkbox"/> Zoologie (01)	___
<input type="checkbox"/> Electronique (01)	10	<input type="checkbox"/> Persuasion (15)	25	<input type="checkbox"/> Crochetage	45
		<input type="checkbox"/> Pharmacologie (01)	___	<input type="checkbox"/> Piloter hélicoptère	90

Corps a corps et Armes a feu

Type d'arme	% Comp.	Dommages	Att/Round	PV	Portée	Panne	Munition
<input type="checkbox"/> Coup de pied (25)	___	1D6+bd	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Coup de poing (50)	___	1D3+bd	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Coup de tête (10)	___	1D4+bd	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Couteau	55	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Pistolet	45	___	___	___	___	___	___
<input type="checkbox"/> Fusil	35	___	___	___	___	___	___



Première impression :

Une rude Australienne, doublée d'un pilote d'hélicoptère cassecou.

Description physique:

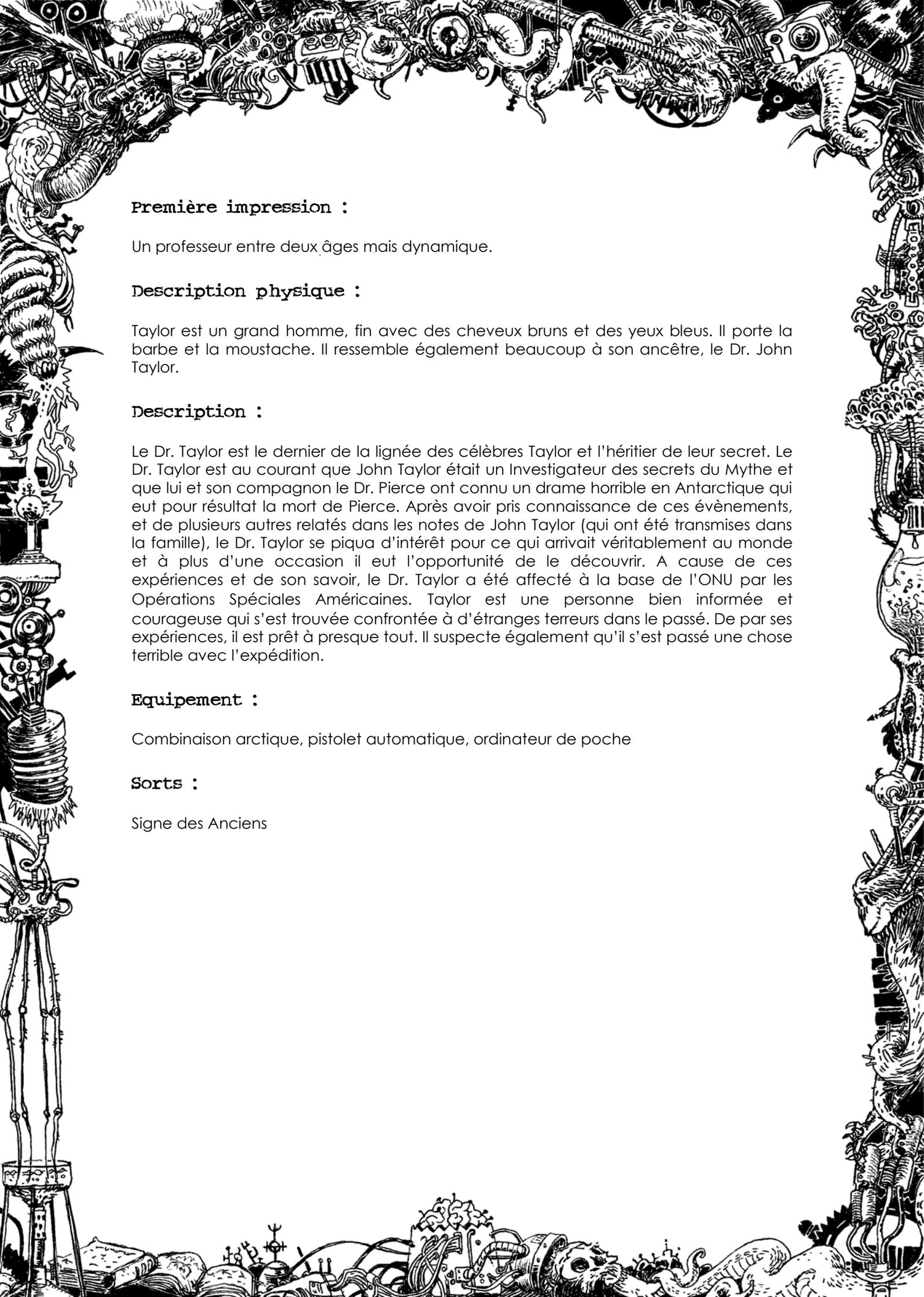
Armstrong est une Australienne à la peau sombre avec un air de sauvagerie dans les yeux.

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.



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 :

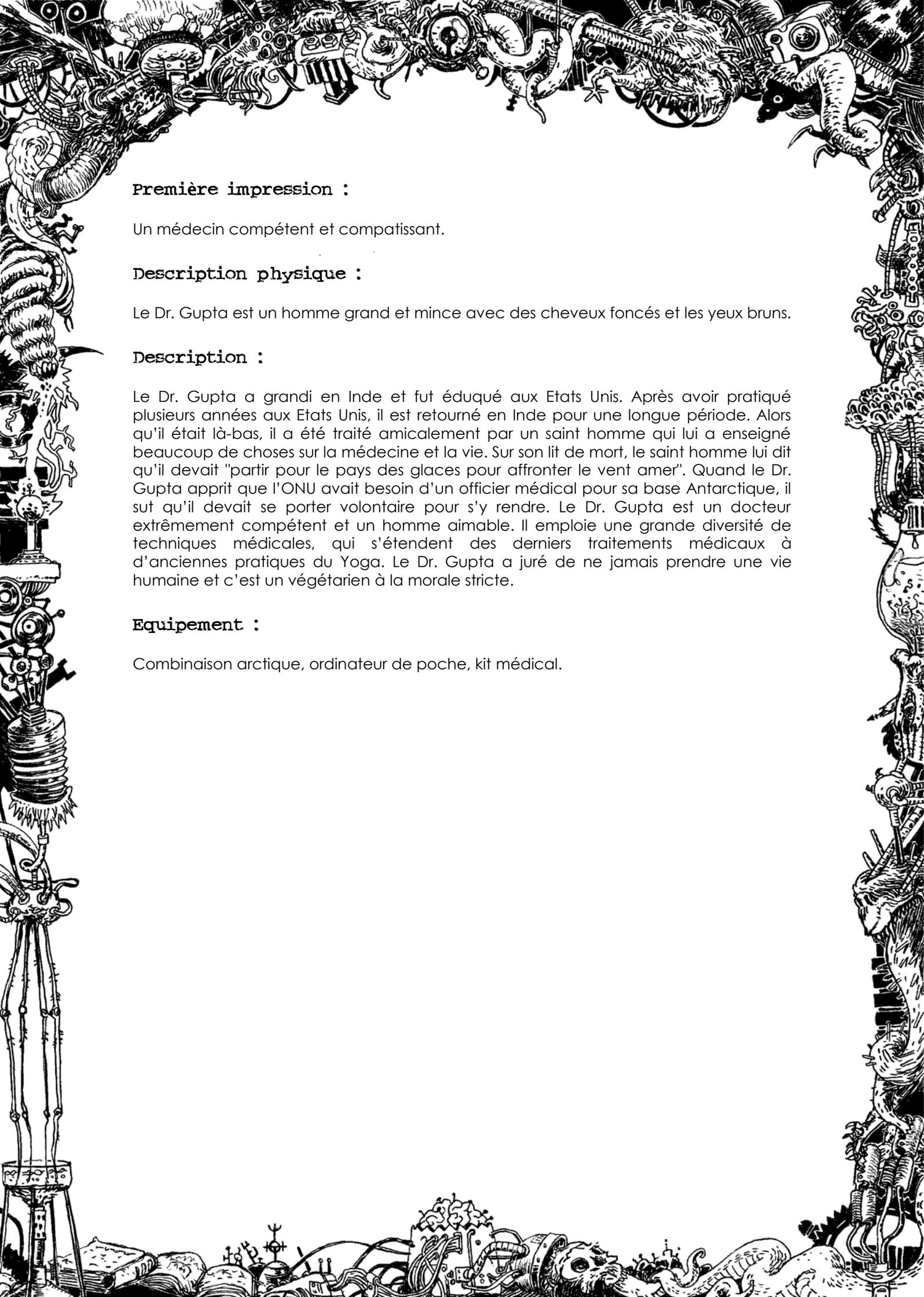
Le Dr. Taylor est le dernier de la lignée des célèbres Taylor et l'héritier de leur secret. Le Dr. Taylor est au courant que John Taylor était un Investigateur des secrets du Mythe et que lui et son compagnon le Dr. Pierce ont connu un drame horrible en Antarctique qui eut pour résultat la mort de Pierce. 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



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.