

OVERLORD ALTERNATIVE

KIT FRANCE – SAS



Forces françaises libres · parachuté

Qui ose gagne

16+



OVERLORD ALTERNATIVE

Kit France · SAS (optionnel)

Mentions légales · BRP Open Game License v1.0

Titre Kit France · SAS (Overlord Alternative)
Document Kit personnages (optionnel)
Auteur(s) Eric Browet (Nhairic)
Système Basic Roleplaying (BRP)
Version 1.0.0 · Kit France SAS · 2026
Date 2026-09-10

Droits & licence

1. **Titularité.** Le présent *Kit France · SAS* (stick SAS français / Crow 44), y compris ses textes, fiches, feuille de suivi, portraits et illustrations produites pour ce kit, est la propriété de **Eric Browet (Nhairic)**. Il accompagne le scénario *Overlord Alternative*, sans le remplacer ni le contredire dans l'édition MJ.
2. **Protection.** Cet ouvrage est protégé par les lois françaises de la propriété littéraire et artistique. © **Eric Browet (Nhairic)**. **Tous droits réservés.** La **diffusion gratuite** de la version officielle sur DriveThruRPG (ou tout canal indiqué par l'auteur) est autorisée. Toute **revente, republication** ou **utilisation commerciale** des textes et illustrations (hors cadre BRP-OGL) est interdite sans autorisation écrite. Les pages destinées à la table (fiches, suivi, visages) peuvent être photocopiées pour un usage privé par le possesseur de l'ouvrage.
3. **Film Overlord (2018).** *Overlord Alternative* et ce kit sont des œuvres de fiction **inspirées** notamment par le film *Overlord* (Julius Avery, 2018) et par le cadre historique du Débarquement. Ni affiliées, ni approuvées, ni endossées par les ayants droit du film. Marques et titres restent leur propriété exclusive. Ce n'est **pas** une adaptation officielle du film.
4. **Basic Roleplaying (BRP) – BRP Open Game License v1.0.** Ce kit utilise le moteur **BRP** via le **BRP System Reference Document 1.0** et la **BRP Open Game License v1.0** de Chaosium Inc. **Chaosium Inc. n'est pas affilié** à ce projet et ne l'a pas endossé. **Contenu ouvert (Open Game Content) :** mécaniques BRP du SRD référencées sur les fiches (caractéristiques, compétences, jets, combat de base, création / présentation de personnage). **Identité produit (Product Identity) :** tout le reste propre à ce kit et au projet *Overlord Alternative* (noms et grades du stick SAS, textes MJ, feuille de suivi, portraits, page de garde, dénominations Crow 44 / stick français, etc.). Propriété exclusive d'**Eric Browet (Nhairic)** – ce n'est **pas** du contenu ouvert BRP. **Copyright notice BRP-OGL :** *This work created using the BRP Open Game License. BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc. Basic Roleplaying © copyright 1980-2020 Chaosium Inc. Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.* SRD BRP gratuit (français) : chaosium.com – BRP SRD 1.0 Fr.pdf ; téléchargements : brp.chaosium.com/brp-downloads.
5. **Éléments tiers.** Polices, sources historiques publiques, etc. : propriété de leurs auteurs.
6. **Inspirations.** Film *Overlord* (2018) – **non officiel**, sans transfert de droits ; Débarquement de Normandie ; Forces françaises libres / SAS (cadre uchronique du kit).
7. **Assistance par intelligence artificielle.** Des outils d'assistance par intelligence artificielle ont été utilisés pour la structuration du kit et la génération d'images (portraits, etc.), afin notamment d'éviter les problèmes de droits liés à des visuels tiers.
8. **Exactitude historique.** L'auteur n'est pas un spécialiste de la Seconde Guerre mondiale. Malgré le soin apporté au cadre, des approximations ou erreurs restent possibles ; il s'en excuse par avance auprès des lecteurs plus avertis. Le stick SAS français sur ce secteur la nuit du 5-6 juin est une **exception uchronique** (comme Dog-3), pas un schéma historique réel.
9. **Œuvre de fiction.** Ce kit et *Overlord Alternative* sont des **œuvres de fiction**. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des événements réels, existants ou ayant existé, ne serait que fortuite, hors les éléments historiques volontairement repris pour le décor.
10. **Publication.** Le scénario *Overlord Alternative* est diffusé en **PDF gratuit** sur DriveThruRPG : <https://www.drivethrurpg.com/fr/product/582912/overlord-alternative>. **Public conseillé : 16+** (guerre, violence). Certaines illustrations ont été produites avec assistance par IA.



BRP Open Game License v1.0

BRP Open Game License, Version 1.0 All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content ; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted ; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute ; (d) "Open Game Content" means the Basic Roleplaying game, including the game mechanics and the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content ; (e) The following items are hereby identified as "Prohibited Content" : All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following : any releases from the product lines of Call of Cthulhu, Dragon Lords of Melniboné, ElfQuest, Elric!, Hawkmoon, HeroQuest, Hero Wars, King Arthur Pendragon, Magic World, Nephilim, Prince Valiant, Ringworld, RuneQuest, 7th Sea, Stormbringer, Superworld, Thieves' World, Worlds of Wonder, and any related sublines ; the world and mythology of Glorantha ; all works related to the Cthulhu Mythos, including those that are otherwise public domain ; and all works related to Le Morte d'Arthur. This list may be updated in future versions of the License. In addition, game mechanics that are substantially similar to the following unique or characteristic features of other Chaosium games are Prohibited Content : Augments ; Glory ; Passions ; Personality Traits ; Pushing ; Reputation ; Rune Magic ; Runes ; Sanity ; Sorcery ; Spirit Magic (as defined in the BRP SRD 1.0) ; (f) "Trademark" means the logos, names, marks, signs, mottos, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the BRP Open Game License by the Contributor ; (g) "Use," "Used," or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content ; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. Grant : Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the Basic Roleplaying System Reference Document is Open Game Content, as defined in the BRP Open Game License version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.

3. The License : This License applies to any work Using BRP Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License to any BRP Open Game Content that You Use and include the Copyright Notice detailed in Section 7 in all appropriate locations. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any BRP Open Game Content distributed Using this License.

4. Offer and Acceptance : By Using the BRP Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the BRP Open Game License.

5. Grant of License : Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non-exclusive license to Use the Open Game Content.

6. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

7. Copyright Notice : You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any BRP Open Game Content You are copying, modifying, or distributing.

This work created using the BRP Open Game License.

BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc.

Basic Roleplaying © copyright 1980-2020 Chaosium Inc. ; Authors, original rules : Greg Stafford, Steve Henderson, Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney, and Lynn Willis ; developed by Jason Durall, James Lowder, and Jeff Richard.

Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.

8. Limitations on Grant : You agree not to Use any Prohibited Content, except as expressly licensed in another, independent Agreement with Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing BRP Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

9. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

10. Updating the License : Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the BRP Open Game License, including updates to the Prohibited Content list. Material published under any version of the License can continue to be published Using the terms of that version, but You agree to Use the most recent authorized version of this License for any new Open Game Content You publish or for revised or updated works with thirty percent (30%) or more revised or new content, by total word count.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Reputation : You must not copy, modify, or distribute Open Game Content connected to this License in a way that would be prejudicial or harmful to the honor or reputation of the Contributors.

13. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the BRP Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

14. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.

15. Labeling : You must prominently display one of the following BRP logos on the front and back exterior and in the interior package, on the title page or its equivalent, of your Use of the Open Content. You are granted permission to reproduce the logo only for that purpose.

16. Severability : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

17. Governing Law and Venue : The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

OVERLORD ALTERNATIVE

Note MJ : Kit France · SAS (optionnel)

Ce kit est une **variante optionnelle**. En jeu : le meneur choisit **soit** Dog-3 (US), **soit** ce stick SAS français. **Même mission Crow 44**, mêmes scènes, mêmes enjeux.

À quoi ça sert

Variante **uchronique** pour jouer Crow 44 avec des **paras français libres** (SAS / FFL), entraînés en Grande-Bretagne et largués sur le secteur, sur le même principe d'exception que Dog-3.

- **Page de garde** + cette note + **feuille de suivi** + **20 visages** + **20 fiches** (stats = homologues US).
- Les joueurs choisissent **3** personnages parmi le stick (comme sc. 1). Destin : **2 pts / joueur**.
- Feuille de suivi : photocopier avant la partie (destin, en jeu / réserve / morts, faits marquants).

Uchronie (cadre MJ)

Historiquement, un stick SAS français de 20 hommes sur l'ouest de Caen la nuit du 5-6 juin n'est **pas** le schéma réel (les SAS FR opèrent surtout ailleurs, ex. Bretagne). Ici, comme pour Dog-3 : **autorisation exceptionnelle** pour objectifs spéciaux sur **Crow 44**.

Affiliation joueurs (à dire en jeu) : stick SAS français · Forces françaises libres · mission **Crow 44**. *(Pas besoin d'inventer une « Eagle's Claw » FR : garde le nom de mission Crow 44 ; l'OPORD US se lit en changeant l'unité.)*

Ce qui ne change pas

- Horloge, dépôt Classe V, coordonnées, contacts résistants, adversaires, planches et règles maison du scénario.
- Score des personnages, ainsi les chances de succès sont égales, libre à vous, meneur de jeu, de modifier si vous en ressentez la nécessité.
- Les PNJ et planches du livret (OPORD, cartes, notes...) restent utilisables.

Ce que vous adaptez à l'oral

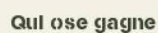
- Briefing avion / sc. 1 : « vous êtes le stick SAS » au lieu de Dog-3 / 506^e.
- Devise : « Qui ose gagne » à la place de « Plus haut, plus loin, toujours devant ».
- Sur l'OPORD imprimé : rayer ou corriger à la main l'unité US → **SAS français · Crow 44**.
- Langue : le français est **natif** pour le stick (avantages évidents avec Élise / André / civils). L'anglais éventuel = option MJ (entraînement GB), pas obligatoire sur fiche.

Homologues (stats identiques)

1. Lt Henri Marchand : commandant	Whitaker	11. Sdt Bernard Lambert : mitrailleur	Kowalski
2. S/Lt Paul Vernier : adjoint	Chen	12. Sdt Claude Fournier : assistant MG	Fletcher
3. Adj. Lucien Morel : sergent de peloton	Brennan	13. Sdt Michel Roux : fusilier	Barnes
4. Sgt-chef Marcel Duval : guide	Oakes	14. Sdt Pierre Girard : fusilier	Jensen
5. Sgt André Lefèvre : escouade 1	Mitchell	15. Sdt Louis Fabre : fusilier	Cooper
6. Sgt Jean-Pierre Roussel : escouade 2	Drummond	16. Sdt Alain Mercier : fusilier	Holloway
7. Cpl Yves Garnier : démo	Garner	17. Sdt Georges Noël : mortier	Grimes
8. Cpl René Blanchard : chef d'équipe	Walsh	18. Sdt Henri Beaumont : messager	Hayes
9. 1re Cl. Émile Caron : radio	Simmons	19. Sdt Jacques Colin : fusilier	Ingram
10. 1re Cl. François Petit : infirmier	Morales	20. Sdt Robert Giraud : fusilier	Locke

Stick SAS . Crow 44 . 5-6 juin 1944

Nom	Joueur	En jeu	Réserve	Mort	Héroïque	Scène du décès
Lt Marchand		☐	☐	☐	☐	
S/Lt Vernier		☐	☐	☐	☐	
Adj. Morel		☐	☐	☐	☐	
Sgt-chef Duval		☐	☐	☐	☐	
Sgt Lefèvre		☐	☐	☐	☐	
Sgt Roussel		☐	☐	☐	☐	
Cpl Garnier		☐	☐	☐	☐	
Cpl Blanchard		☐	☐	☐	☐	
1re Cl. Caron		☐	☐	☐	☐	
1re Cl. Petit		☐	☐	☐	☐	
Sdt Lambert		☐	☐	☐	☐	
Sdt Fournier		☐	☐	☐	☐	
Sdt Noël		☐	☐	☐	☐	
Sdt Beaumont		☐	☐	☐	☐	
Sdt Mercier		☐	☐	☐	☐	
Sdt Roux		☐	☐	☐	☐	
Sdt Fabre		☐	☐	☐	☐	
Sdt Girard		☐	☐	☐	☐	
Sdt Colin		☐	☐	☐	☐	
Sdt Giraud		☐	☐	☐	☐	
PERSONNAGES DE SECOURS						
Élise Moreau (Pivert)		☐	☐	☐	☐	
André Duval (Merle)		☐	☐	☐	☐	

[illegible]



Lt Henri Marchand



S/Lt Paul Vernier



Adj. Lucien Morel



Sgt-chef Marcel Duval



Sgt André Lefèvre



Sgt Jean-Pierre Roussel



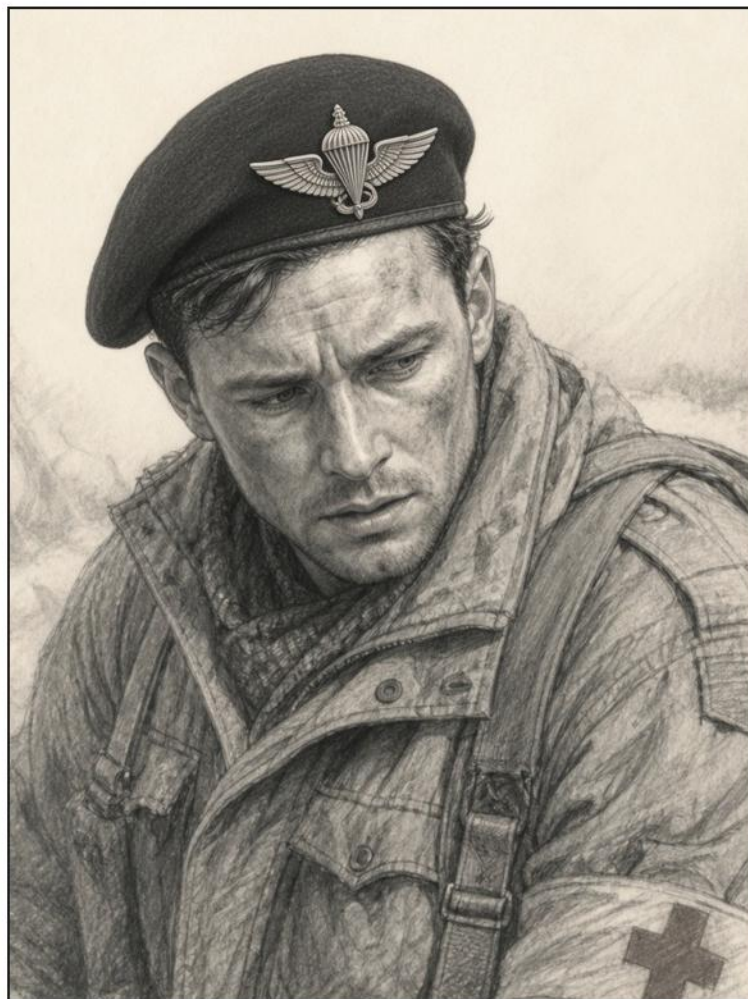
Cpl Yves Garnier



Cpl René Blanchard



1re Cl. Émile Caron



1re Cl. François Petit



Sdt Bernard Lambert



Sdt Claude Fournier



Sdt Michel Roux



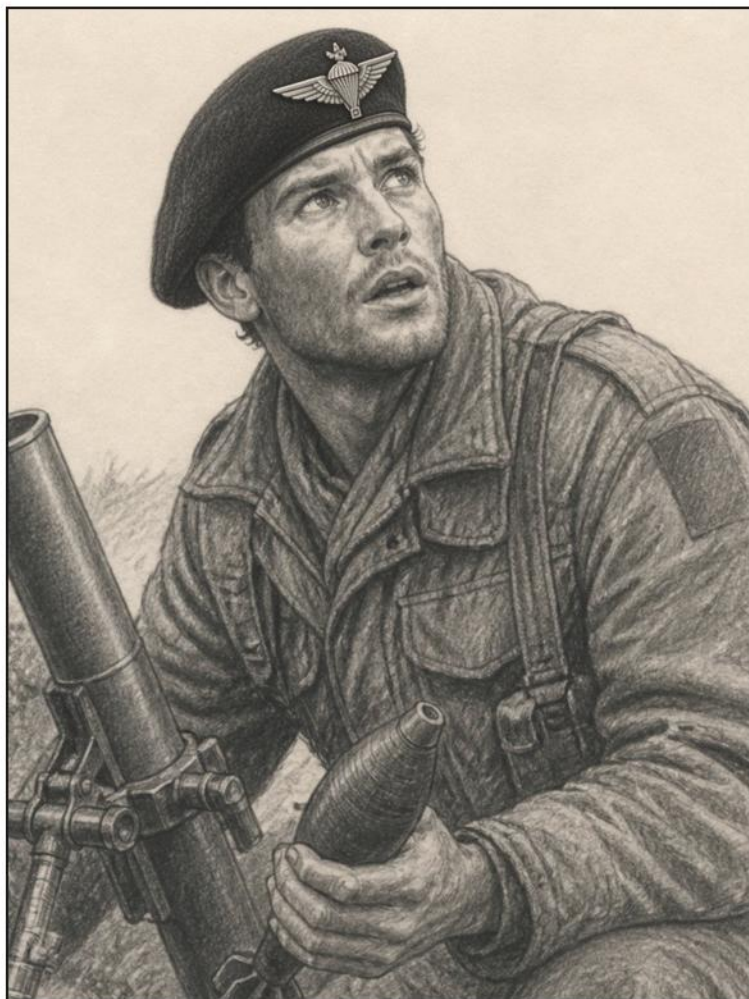
Sdt Pierre Girard



Sdt Louis Fabre



Sdt Alain Mercier



Sdt Georges Noël



Sdt Henri Beaumont



Sdt Jacques Colin



Sdt Robert Giraud



Overlord Alternative



Kit France — SAS · Feuille BRP

Lt Henri Marchand

Grade : Lt **Poste :** Officier commandant de peloton (Lt)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Commandant de peloton

Civil : Saint-Cyr 1940 — évacué Angleterre

Hobby : Bridge et cartographie

Caractéristiques

Car.	Val.	Test	
FOR	12	60%	Effort
CON	13	65%	Endurance
TAI	13		
INT	15	75%	Idée
POU	14	70%	Chance
DEX	10	50%	Agilité
APP	13	65%	Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	40%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	45%
Premiers soins (o)	30%
Commandement (o)	75% ★
Stratégie (o)	47%
Observation (o)	70%
Navigation (o)	45%
Arme à feu (o)	55%
Discretion (o)	65%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	75% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	65%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	55%	Démolition	55%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation (o)	45%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	45%	Performance	5%	Stratégie (o)	47%
Bagarre (o)	40%	Jeu	29%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	60%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage	10%	Langue (Maternelle)	75% ★	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%
Commandement (o)	75% ★	Machine lourde	0% —	Projection	20%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	55%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	55%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	40%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Ordres de mission · Carte secteur, boussole · Brassard tricolore · Explosifs, amorce · Détonateurs · Jeu de cartes
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne



Overlord Alternative



Kit France — SAS · Feuille BRP

S/Lt Paul Vernier

Grade : S/Lt Poste : Officier en second (S/Lt)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Officier en second

Civil : Photographe (Lyon), engagé FFL 1941

Hobby : Escalade

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	11	55% Effort
CON	11	55% Endurance
TAI	17	
INT	11	55% Idée
POU	14	70% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	15	75% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	40%
Escalade (o)	40%
Esquive (o)	52%
Premiers soins (o)	30%
Commandement (o)	65%
Observation (o)	60%
Arme à feu (o)	60%
Discrétion (o)	51%
Lancer (o)	55%
Navigation (o)	45%

Dérivées

DEP 10
Esquive 52%
Bonus au dégât (bd) +1D4 (FOR+TAI=28)

PV		/ 14
PS		/ 14

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	55%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau) ..	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	Discrétion (o)	51%	Monte	5%	Réparation	15%	
Arme à distance	0%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%	
Arme à feu (o)	60%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art (photographie)	55%	Empathie	5%	Navigation (o)	45%	Science	1%	
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	60%	Sens	10%	
Artisanat	5%	Escalade (o)	40%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	52%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	40%	Jeu	25%	Persuasion	15%	Technique	0%	—
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	5%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	60%	Pistage	10%	Écoute	25%	
Camouflage	10%	Langue (Maternelle)	55%	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%	
Commandement (o)	65%	Machine lourde	0%	Projection	22%	Évaluation	15%	

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	60%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	40%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Carte, boussole · Carnet de notes · Brassard tricolore · Appareil photo 35 mm
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Adj. Lucien Morel

Grade : Adj. **Poste :** Sergent de peloton (Adj.)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Sergent de peloton — pilier de la compagnie, 15 ans de service

Civil : Carrière militaire (engagé 1928)

Hobby : Cigare, échecs et récits de guerre

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	14	70% Effort
CON	16	80% Endurance
TAI	12	
INT	18	90% Idée
POU	14	70% Chance
DEX	15	75% Agilité
APP	15	75% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	66% ★
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	75% ★
Commandement (o)	60% ★
Observation (o)	70% ★
Camouflage (o)	50% ★
Discretion (o)	50% ★
Arme à feu (o)	60% ★
Navigation (o)	75% ★

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	90% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40% —	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	50%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	60%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation (o)	75% ★	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	66%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	32%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	7%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	50%	Langue (Maternelle)	90% ★	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement (o)	60%	Machine lourde	0% —	Projection	30%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	60%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Montre, sifflet · Carte, boussole · Brassard tricolore · Étui à cigares, échiquier de poche
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sgt-chef Marcel Duval

Grade : Sgt-chef Poste : Serre-file (Sgt-chef)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Serre-file

Civil : Garde forestier (Vosges) avant mobilisation

Hobby : Course d'orientation

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	13	65% Effort
CON	14	70% Endurance
TAI	14	
INT	17	85% Idée
POU	10	50% Chance
DEX	12	60% Agilité
APP	14	70% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	75% ★
Navigation (o)	55%
Observation (o)	70%
Commandement (o)	75% ★
Camouflage (o)	50%
Arme à feu (o)	60%
Discrétion (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	85% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discrétion (o)	50%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	60%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation (o)	55%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	27%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	50%	Langue (Maternelle)	85% ★	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement (o)	75% ★	Machine lourde	0% —	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	60%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Boussole, carte · Sac para · Brassard tricolore
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sgt André Lefèvre

Grade : Sgt Poste : Chef d'escouade (Sgt)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Chef d'escouade 1

Civil : Infirmier (Nantes)

Hobby : Poker

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	16	80% Effort
CON	10	50% Endurance
TAI	11	
INT	12	60% Idée
POU	17	85% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	10	50% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	65%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	75% ★
Commandement (o)	45%
Observation (o)	50%
Camouflage (o)	45%
Discretion (o)	50%
Arme à feu (o)	60%
Démolition (o)	35%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	60%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	50%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	60%	Démolition (o)	35%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	50%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	65%	Jeu	60%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	60%	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement (o)	45%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	60%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
PIAT	0%	3D6	2M	100 m	1	2	1	—	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	65%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Carte secteur · Explosifs demo · Brassard tricolore · Jeu de cartes
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne



Overlord Alternative



Kit France — SAS · Feuille BRP

Sgt Jean-Pierre Roussel

Grade : Sgt Poste : Chef d'escouade (Sgt)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Chef d'escouade 2

Civil : Contremaître chantier (Marseille)

Hobby : Mécanique

Caractéristiques

Car.	Val.	Test	
FOR	10	50%	Effort
CON	10	50%	Endurance
TAI	13		
INT	11	55%	Idée
POU	11	55%	Chance
DEX	11	55%	Agilité
APP	11	55%	Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	57%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	65%
Commandement (o)	45%
Observation (o)	61%
Camouflage (o)	45%
Discretion (o)	50%
Arme à feu (o)	60%
Démolition (o)	35%

Dérivées

DEP	10
Esquive	75%
Bonus au dégât (bd)	Aucun (FOR+TAI=23)

PV		/ 12
PS		/ 11

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	55%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	50%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	60%	Démolition (o)	35%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	61%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	57%	Jeu	22%	Persuasion	15%	Technique	30%
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	55%	Premiers soins (o)	65%	Étiquette	5%
Commandement (o)	45%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	60%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
PIAT	0%	3D6	2M	100 m	1	2	1	—	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	57%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Carte secteur · Explosifs demo · Brassard tricolore · Trousse d'outils de poche
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Cpl Yves Garnier

Grade : Cpl Poste : Démolisseur / ingénieur

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Démolisseur

Civil : Mineur (Saint-Étienne)

Hobby : Escalade

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	13	65% Effort
CON	18	90% Endurance
TAI	11	
INT	15	75% Idée
POU	11	55% Chance
DEX	12	60% Agilité
APP	10	50% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	55%
Escalade (o)	65%
Esquive (o)	50%
Premiers soins (o)	30%
Démolition (o)	65%
Artillerie (o)	50%
Arme à feu (o)	75% ★
Réparation (mine) (o)	75% ★
Observation (o)	65%
Discretion (o)	75% ★

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	75% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	75% ★	Monte	5%	Réparation (mine) (o)	75% ★
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	75% ★	Démolition (o)	65%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie (o)	50%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	65%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	50%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	55%	Jeu	26%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	45%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage	10%	Langue (Maternelle)	75% ★	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	75%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	75%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	45%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	55%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2x la portée. Jusqu'à 3x : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Explosifs, amorce · Détonateurs · Outil demo
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Cpl René Blanchard

Grade : Cpl Poste : Chef d'équipe (Cpl)

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Chef d'équipe

Civil : Livreur puis infanterie (Rouen)

Hobby : Baseball et fléchettes

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	10	50% Effort
CON	14	70% Endurance
TAI	11	
INT	12	60% Idée
POU	12	60% Chance
DEX	12	60% Agilité
APP	13	65% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	45%
Premiers soins (o)	45%
Commandement (o)	45%
Arme à feu (o)	75% ★
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	45%
Lancer (o)	100% ★
Discretion (o)	65%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	60%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau) ..	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	Discretion (o)	65%	Monte	5%	Réparation	15%	
Arme à distance	0%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%	
Arme à feu (o)	75% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%	
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%	
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	45%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	24%	Persuasion	15%	Technique	0%	—
Baratin	5%	Lancer (o)	100% ★	Pilotage	1%	Vol	6%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%	
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	60%	Premiers soins (o)	45%	Étiquette	5%	
Commandement (o)	45%	Machine lourde	0%	Projection	24%	Évaluation	15%	

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	75%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	75%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	100%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2x la portée. Jusqu'à 3x : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Grenades Mills n°36, grenades fumigènes · Balle de baseball, jeu de fléchettes
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

1re Cl. Émile Caron

Grade : 1re Cl. Poste : Opérateur radio

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Opérateur radio SCR-536

Civil : Télégraphiste PTT (Tours)

Hobby : Radio amateur (licence expirée à l'enrôlement)

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	13	65% Effort
CON	10	50% Endurance
TAI	13	
INT	14	70% Idée
POU	15	75% Chance
DEX	12	60% Agilité
APP	12	60% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	41%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	49%
Premiers soins (o)	35%
Écoute (o)	70%
Observation (o)	55%
Discrétion (o)	65%
Camouflage (o)	60%
Arme à feu (o)	60%
Navigation (o)	60%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	70%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau) ..	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	Discrétion (o)	65%	Monte	5%	Réparation	15%	
Arme à distance	0%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%	
Arme à feu (o)	60%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation (o)	60%	Science	1%	
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	55%	Sens	10%	
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	49%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	41%	Jeu	29%	Persuasion	15%	Technique (radio)	50%	
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	6%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	50%	Pistage	10%	Écoute (o)	70%	
Camouflage (o)	60%	Langue (Maternelle)	70%	Premiers soins (o)	35%	Étiquette	5%	
Commandement	5%	Machine lourde	0%	Projection	24%	Évaluation	15%	

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	60%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	60%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	41%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- SCR-536 · Antenne, piles · Carte codée
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

1re Cl. François Petit

Grade : 1re Cl. Poste : Infirmier de combat

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Infirmier de combat

Civil : Infirmier (Lille)

Hobby : Harmonica blues

Caractéristiques

Car. Val. Test

FOR	13	65%	Effort
CON	14	70%	Endurance
TAI	10		
INT	18	90%	Idée
POU	15	75%	Chance
DEX	11	55%	Agilité
APP	10	50%	Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	50%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	63%
Premiers soins (o)	75% ★
Médecine (o)	75% ★
Observation (o)	70%
Camouflage (o)	70%
Discretion (o)	70%
Arme à feu (o)	40%
Écoute (o)	55%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	90% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	70%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine (o)	75% ★	Saisie	25%
Arme à feu (o)	40%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art (harmonica)	50%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0% —	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	63%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	50%	Jeu	33%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	55%
Camouflage (o)	70%	Langue (Maternelle)	90% ★	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	40%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	40%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	50%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Trousse médicale US · Bandages, morphine · Sangles · Harmonica
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Bernard Lambert

Grade : Sdt Poste : Mitrailleur

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Mitrailleur Bren — appui feu

Civil : Ouvrier métallurgie (Le Creusot)

Hobby : Chasse au cerf et tir sur cible

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	10	50% Effort
CON	14	70% Endurance
TAI	15	
INT	14	70% Idée
POU	16	80% Chance
DEX	13	65% Agilité
APP	12	60% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	40%
Escalade (o)	45%
Esquive (o)	46%
Premiers soins (o)	30%
Arme lourde (o)	75% ★
Arme à feu (o)	70%
Camouflage (o)	65%
Observation (o)	65%
Saisie (o)	60%
Lancer (o)	56%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	70%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde (o)	75% ★	Discrétion	10%	Monte	5%	Réparation	15%	
Arme à distance	0%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie (o)	60%	
Arme à feu (o)	70%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%	
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%	
Artisanat	5%	Escalade (o)	45%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	46%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	40%	Jeu	30%	Persuasion	15%	Technique (soudure)	50%	
Baratin	5%	Lancer (o)	56%	Pilotage	1%	Vol	6%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	50%	Pistage	10%	Écoute	25%	
Camouflage (o)	65%	Langue (Maternelle)	70%	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%	
Commandement	5%	Machine lourde	0%	Projection	26%	Évaluation	15%	

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Mitrailleuse Bren	75%	3D6	2M	90 m	30	250	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Sten Mk II	70%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	70%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	56%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	40%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Bandes munitions Bren · Sac para
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Claude Fournier

Grade : Sdt Poste : Assistant mitrailleur

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Assistant mitrailleur

Civil : Lutteur professionnel (Le Havre)

Hobby : Fléchettes

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	12	60% Effort
CON	12	60% Endurance
TAI	13	
INT	11	55% Idée
POU	13	65% Chance
DEX	13	65% Agilité
APP	15	75% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	45%
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	75% ★
Saisie (o)	85% ★
Arme lourde (o)	55%
Arme à feu (o)	55%
Camouflage (o)	40%
Observation (o)	65%
Lancer (o)	65%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	55%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde (o)	55%	Discrétion	10%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie (o)	85% ★
Arme à feu (o)	55%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	45%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	24%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	65%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	40%	Langue (Maternelle)	55%	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	26%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Mitrailleuse Bren	55%	3D6	2M	90 m	30	250	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Sten Mk II	55%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	55%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	65%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Bandes munitions Bren · Sac para · Jeu de fléchettes
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Michel Roux

Grade : Sdt **Poste :** Fusilier para
Unité : SAS français · FFL · Crow 44
Fusilier Lee-Enfield
Civil : Cultivateur (Beauce)
Hobby : Ball-trap

Caractéristiques

Car.	Val.	Test	
FOR	13	65%	Effort
CON	12	60%	Endurance
TAI	14		
INT	16	80%	Idée
POU	12	60%	Chance
DEX	12	60%	Agilité
APP	16	80%	Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	55%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	34%
Premiers soins (o)	55%
Arme à feu (o)	85% ★
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	75% ★
Discretion (o)	66%
Lancer (o)	55%
Écoute (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	80% ★	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	66%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	85% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat (agriculture)	55%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	34%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	55%	Jeu	28%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	50%
Camouflage (o)	75% ★	Langue (Maternelle)	80% ★	Premiers soins (o)	55%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	20%	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	85%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	85%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	55%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Pierre Girard

Grade : Sdt **Poste :** Fusilier para
Unité : SAS français · FFL · Crow 44
Fusilier
Civil : Tireur sportif (Concarneau)
Hobby : Sculpture sur bois

Caractéristiques

Car.	Val.	Test	
FOR	13	65%	Effort
CON	14	70%	Endurance
TAI	18		
INT	12	60%	Idée
POU	11	55%	Chance
DEX	13	65%	Agilité
APP	10	50%	Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	60%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	56%
Premiers soins (o)	75% ★
Arme à feu (o)	95% ★
Observation (o)	55%
Camouflage (o)	56%
Discretion (o)	45%
Lancer (o)	55%
Écoute (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	60%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	—	Discretion (o)	45%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0%	—	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	95% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%	
Artillerie	0%	—	Enseignement	10%	Observation (o)	55%	Sens	10%
Artisanat	30%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	56%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	60%	Jeu	23%	Persuasion	15%	Technique	0%	—
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	6%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	50%	
Camouflage (o)	56%	Langue (Maternelle)	60%	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%	
Commandement	5%	Machine lourde	0%	—	Projection	26%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	95%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	95%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	60%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle · Canif, morceau de bois
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Louis Fabre

Grade : Sdt Poste : Fusilier para

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Fusilier

Civil : Employé de quincaillerie (Clermont-Ferrand)

Hobby : Secourisme

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	10	50% Effort
CON	15	75% Endurance
TAI	15	
INT	13	65% Idée
POU	10	50% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	15	75% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	52%
Premiers soins (o)	50%
Arme à feu (o)	80% ★
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	66%
Discretion (o)	45%
Lancer (o)	55%
Écoute (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	65%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	45%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	—	Discretion (o)	45%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0%	—	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	80% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%	
Artillerie	0%	—	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	52%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	23%	Persuasion	15%	Technique	0%	—
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	5%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	50%	
Camouflage (o)	66%	Langue (Maternelle)	65%	Premiers soins (o)	50%	Étiquette	5%	
Commandement	5%	Machine lourde	0%	—	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	80%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	80%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Alain Mercier

Grade : Sdt Poste : Fusilier para

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Fusilier idéaliste

Civil : Séminariste (Angers) — a quitté avant ordination

Hobby : Journal intime et lecture de psaumes

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	14	70% Effort
CON	12	60% Endurance
TAI	17	
INT	13	65% Idée
POU	11	55% Chance
DEX	14	70% Agilité
APP	10	50% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	31%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	58%
Premiers soins (o)	30%
Arme à feu (o)	75% ★
Observation (o)	75% ★
Camouflage (o)	70%
Discretion (o)	70%
Lancer (o)	65%
Écoute (o)	65%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	65%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance (théologie)	50%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	70%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	75% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	75% ★	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	58%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	31%	Jeu	24%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	65%	Pilotage	1%	Vol	7%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	65%
Camouflage (o)	70%	Langue (Maternelle)	65%	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	28%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	75%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	75%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	65%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	31%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle · Carnet, petite bible
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Georges Noël

Grade : Sdt Poste : Équipier mortier

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Équipier mortier 60 mm

Civil : Élève agronome (Rennes)

Hobby : Lancer de poids

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	12	60% Effort
CON	14	70% Endurance
TAI	16	
INT	10	50% Idée
POU	13	65% Chance
DEX	12	60% Agilité
APP	15	75% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	65%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	75% ★
Premiers soins (o)	50%
Artillerie (o)	65%
Observation (o)	70%
Navigation (o)	50%
Camouflage (o)	45%
Arme à feu (o)	55%
Lancer (o)	65%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	50%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau) ..	40%	Connaissance (agronomie) ..	30%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discrétion	10%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	55%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation (o)	50%	Science	1%
Artillerie (o)	65%	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	75% ★	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	65%	Jeu	23%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	65%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	50%	Premiers soins (o)	50%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Mortier 60 mm M2	65%	2D6	2M	600 m	1	8	1	15 m	Extérieur uniquement
Sten Mk II	55%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	55%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	65%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	65%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2x la portée. Jusqu'à 3x : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Munitions mortier · Sac para · Boussole
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Henri Beaumont

Grade : Sdt Poste : Messenger / éclaireur

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Éclaireur

Civil : Boxeur professionnel (Paris)

Hobby : Métallurgie

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	10	50% Effort
CON	16	80% Endurance
TAI	12	
INT	13	65% Idée
POU	11	55% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	13	65% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	68%
Premiers soins (o)	40%
Saut (o)	75% ★
Discrétion (o)	55%
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	50%
Écoute (o)	65%
Arme à feu (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	65%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discrétion (o)	55%	Monte	5%	Réparation (métallurgie)	50%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	50%	Démolition	15%	Natation	25%	Saut (o)	75% ★
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	68%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	24%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	65%
Camouflage (o)	50%	Langue (Maternelle)	65%	Premiers soins (o)	40%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II	50%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Pistolet Browning GP	50%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac léger · Carte pliée · Sifflet
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Jacques Colin

Grade : Sdt Poste : Fusilier para

Unité : SAS français · FFL · Crow 44

Fusilier

Civil : Ouvrier textile (Roubaix)

Hobby : Harmonica country

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	16	80% Effort
CON	10	50% Endurance
TAI	11	
INT	10	50% Idée
POU	12	60% Chance
DEX	10	50% Agilité
APP	11	55% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	66%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	50%
Premiers soins (o)	35%
Arme à feu (o)	95% ★
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	45%
Discretion (o)	45%
Lancer (o)	55%
Écoute (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	50%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0%	—
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance (jardinage)	44%	Marchandage	5%	Recherche	25%	
Arme lourde	0%	Discretion (o)	45%	Monte	5%	Réparation	15%	
Arme à distance	0%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%	
Arme à feu (o)	95% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%	
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%	
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%	
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%	
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	50%	Performance	5%	Stratégie	1%	
Bagarre (o)	66%	Jeu	22%	Persuasion	15%	Technique	0%	—
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	5%	
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	50%	
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	50%	Premiers soins (o)	35%	Étiquette	5%	
Commandement	5%	Machine lourde	0%	Projection	20%	Évaluation	15%	

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	95%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	95%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	66%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle · Harmonica
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne

Overlord Alternative

Kit France — SAS · Feuille BRP

Sdt Robert Giraud

Grade : Sdt **Poste :** Fusilier para
Unité : SAS français · FFL · Crow 44
Fusilier — le plus jeune du stick (19 ans)
Civil : Lycée non terminé (Toulouse)
Hobby : Bande dessinée et voitures

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	10	50% Effort
CON	11	55% Endurance
TAI	15	
INT	12	60% Idée
POU	10	50% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	14	70% Charisme



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	75% ★
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	42%
Premiers soins (o)	75% ★
Arme à feu (o)	75% ★
Observation (o)	65%
Camouflage (o)	56%
Discretion (o)	45%
Lancer (o)	55%
Écoute (o)	50%

Compétences

(o) = compétence d'occupation (Soldat). ★ = score $\geq$ 75 %. — = compétence à 0 % (non entraînée).

Alphabétisation	60%	Conduite	20%	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —
Arme de mêlée (Couteau)	40%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discretion (o)	45%	Monte	5%	Réparation (voiture)	45%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	75% ★	Démolition	15%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	65%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	55%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	42%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	75% ★	Jeu	22%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	55%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	15%	Pistage	10%	Écoute (o)	50%
Camouflage (o)	56%	Langue (Maternelle)	60%	Premiers soins (o)	75% ★	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Fusil Lee-Enfield n°4	75%	2D6	2M	80 m	10	136	1	—	—
Pistolet Browning GP	75%	1D10	1M	15 m	13	39	2	—	—
Grenade Mills n°36	55%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	40%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	75%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

M = mains. P. base = portée (m). Cap. = chargeur. Mun. = emport. Cad. 1 / 2 / rafale = coup par coup / semi-auto / un quart du chargeur. Zone = explosion.

Tir difficile = 1/2 compétence. Couvert, obscurité, ou jusqu'à 2× la portée. Jusqu'à 3× : 1/4. Au-delà : impossible. Un tir qui aurait touché mais rate à cause de l'abri tape l'abri.

Équipement

- Sac para · Gamelle, gourde, pelle · Fascicules
- Veste Denison, béret bordeaux, tenue de combat, parachute, gourde, gamelle, lampe · Argent de poche, objet personnel



Qui ose gagne



OVERLORD ALTERNATIVE

Kit France · SAS · Basic Roleplaying

Stick SAS français optionnel pour Crow 44. Même mission que Dog-3, mêmes scènes, mêmes enjeux. Variante uchronique des Forces françaises libres, larguée sur le secteur ouest de Caen.