



GUIDE D'IMMERSION

Overlord Alternative

Astuces et vocabulaire à l'attention des joueurs curieux.



16+

Page de titre & mentions légales

Titre	Overlord Alternative
Document	Guide d'immersion
Auteur(s)	Eric Browet (Nhairic)
Système	Basic Roleplaying (BRP)
Version	1.1.0 · Guide d'immersion · 2026
Date	2026-09-09

Droits & licence

1. **Titularité.** Le présent *Guide d'immersion* (Crow 44 / stick Dog-3), y compris ses textes, tableaux, cartes reprises et illustrations produites pour ce guide, est la propriété de **Eric Browet (Nhairic)**. Il accompagne le scénario *Overlord Alternative*, sans le remplacer.
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 peuvent être photocopiées pour un usage privé par le possesseur de l'ouvrage.
3. **Film Overlord (2018).** *Overlord Alternative* et ce guide 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 guide 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 dans ce guide (caractéristiques, compétences, jets, combat de base). **Identité produit (Product Identity) :** tout le reste propre à ce guide et au projet *Overlord Alternative* (textes d'immersion, règles maison reprises ici, dénominations Crow 44 / Dog-3, illustrations du guide, 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. Crédits : Sources (fin de ce guide).
6. **Inspirations.** Film *Overlord* (2018) – **non officiel**, sans transfert de droits ; Débarquement de Normandie ; usages et matériel de l'Armée américaine (parachutistes, juin 1944).
7. **Assistance par intelligence artificielle.** Des outils d'assistance par intelligence artificielle ont été utilisés pour la structuration du guide et la génération d'images, 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.
9. **Œuvre de fiction.** Ce guide 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.

OVERLORD ALTERNATIVE – GUIDE D'IMMERSION

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.

GUIDE D'IMMERSION

Stick Dog-3 – Crow 44 – nuit du 5 au 6 juin 1944

Accompagnement de l'Ordre fragmentaire n°4 (Eagle's Claw) · plan + table

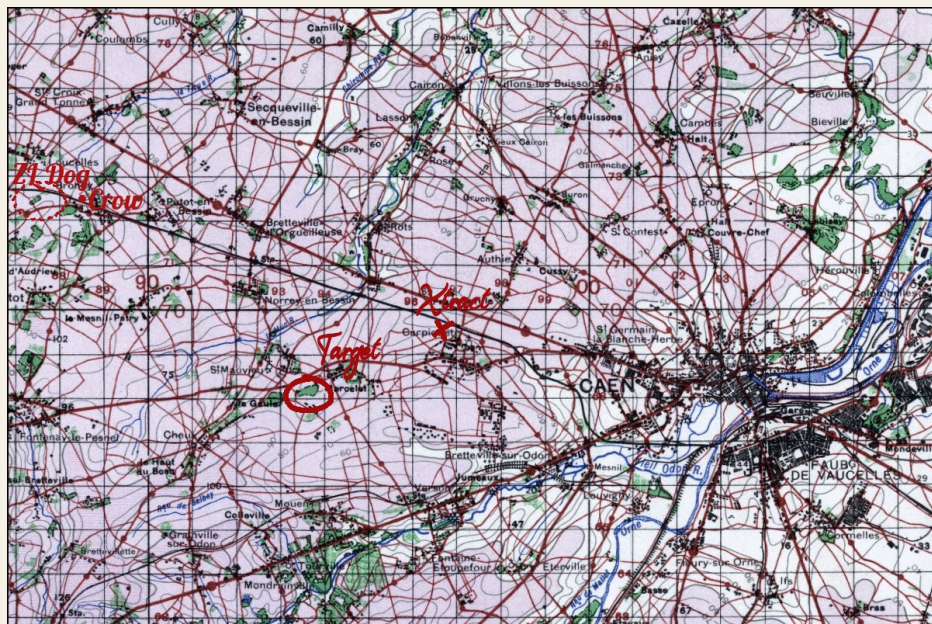
Pourquoi ce guide ?

Ce guide d'immersion est conçu pour aider des joueurs curieux (ainsi que le meneur de jeu) à jouer un personnage que l'on envoie au front dans une guerre mondiale dans le scénario *Overlord Alternative*. Il ne s'agit pas ici d'encenser le système militaire, ni même la guerre, mais de donner des informations historiques générales qui pourraient aider au roleplay durant la partie. D'aucune manière il ne s'agit ici d'un document d'histoire précis, ni d'une référence absolue en la matière. Si des spécialistes y voient des erreurs ou des imprécisions, je m'en excuse par avance. Je serais heureux de corriger les erreurs si elles me sont signalées.

Le scénario *Overlord Alternative* est disponible gratuitement sur DriveThruRPG : <https://www.drivethrurpg.com/fr/product/582912/overlord-alternative>.

Votre carte

La carte couvre le secteur **ouest de CAEN** : l'aérodrome de CARPIQUET, CHEUX au sud, NORREY-EN-BESSIN et AUTHIE au nord, la voie ferrée et les routes principales. La grille imprimée sur la carte permet de lire des **carrés** à deux chiffres (ex. 9368 : colonne 93, ligne 68).



Marque	Carré	Rôle dans la mission
ZL DOG	8873	Zone de largage prévue (ovale pointillée). Largage du stick, puis route vers CROW.
CROW	8973	Point de ralliement après le saut. PC section initial.
Target	9368	OBJECTIF prioritaire . Dépôt souterrain de munitions et matériel (grottes / abri dans le bois au sud-ouest de CHEUX). C'est la cible à détruire.
Xtract	9771	POINT D'EXTRACTION . Carrefour au nord de CARPIQUET, près de la voie ferrée. Point de regroupement après la destruction ; pas l'objectif du combat initial.

En résumé : stick Dog-3 (mission **Crow 44**, formation **Eagle's Claw**, détaché de la 506^e PIR) – une **section** d'environ **20 parachutistes** (2 escouades + commandement), **1 stick / 1 C-47**, frappe l'OBJECTIF puis rejoint Xtract.

Déroulement en quatre temps

1. **Saut parachuté – heure H (01 h 00)**. Le stick (groupe commando des joueurs) Dog-3 saute sur la ZL «Dog» (1 stick, 1 C-47). Dispersion normale : cricket, mots de passe, regroupement au point «CROW» (8973).
2. **Approche (H+45 – 03 h 00)**. La 1^{re} escouade gagne l'OBJECTIF. La 2^e escouade couvre les accès. Le commandement de section assure la coordination et le repli vers Xtract.
3. **Destruction (03 h 00 – 04 h 30)**. Charges sur le dépôt – cœur de la mission.
4. **Extraction (04 h 30+)**. Repli vers le POINT XTRACT (9771).

Section, escouade, stick, peloton : explications succinctes

Niveau	Effectif / rôle
Compagnie	~176 hommes – plusieurs sections de pelotons
Stick Dog-3 / section particulière	~ 20 hommes – l'unité des personnages (2 officiers, 6 sous-officiers, 12 hommes du rang) ; 1 C-47 ; stick renforcé pour Crow 44
Escouade	~8-10 hommes – demi-stick, chef d'escouade (Sgt)

Les **20 fiches** stick US = l'effectif nominal. Après le saut, le MJ peut simuler dispersion ou pertes.

Grades – deux kits

Vous trouverez ici un petit explicatif des grades et des fonctions courantes dans l'armée. Il ne s'agit pas ici de reproduire un système hiérarchique à la table de jeu et entre les joueurs, mais plutôt de donner de la matière pour le roleplay. Il n'y a nulle envie ici de transformer une partie de JDR en chaîne de commandement.

On joue **soit** le kit US, **soit** le kit France · SAS. Pas les deux nomenclatures à la même table.

Les deux kits s'organisent de la même façon : les **hommes du rang** reçoivent les consignes, les **sous-officiers** encadrent le groupe, les **officiers** donnent les ordres.

On retrouve **caporal** et **sergent** des deux côtés, avec le même rôle. Les autres grades n'ont pas forcément d'équivalences directes.

Kit US

À l'oral, on parle français à table ; l'anglais entre parenthèses est la forme d'époque, si vous voulez la coller.

Abrév.	Grade	On s'adresse	Rôle
Pvt	<i>Private</i> – soldat	«Soldat» + nom (<i>Private</i>)	Grade de base. Pas d'hommes sous ses ordres : on reçoit les consignes du caporal ou du sergent.
PFC	<i>Private First Class</i> – soldat de 1 ^{re} classe	«Soldat» + nom (<i>Private</i> – on ne dit pas <i>First Class</i>)	Même place que le soldat, avec un peu plus d'ancienneté. Toujours pas de commandement.
Cpl	<i>Corporal</i> – caporal	«Caporal» + nom (<i>Corporal</i>)	Premier grade. Peut encadrer une petite équipe (deux ou trois hommes), sous l'autorité du sergent.
Sgt	<i>Sergeant</i> – sergent	«Sergent» + nom (<i>Sergeant</i>)	Chef d'escouade. C'est lui qui conduit le groupe sur le terrain, d'après les ordres des officiers.
SSgt	<i>Staff Sergeant</i> – sergent d'état-major	«Sergent» + nom (<i>Sergeant</i> – on ne dit pas <i>Staff</i>)	Sous-officier plus ancien que les sergents d'escouade. Relais (guide, discipline) plutôt que chef d'une escouade.
TSgt	<i>Technical Sergeant</i> – sergent technique	«Sergent» + nom (<i>Sergeant</i> – on ne dit pas <i>Technical</i>)	Le plus ancien des sous-officiers de l'unité. Il transmet les ordres du lieutenant et veille à ce qu'ils soient suivis.
2nd Lt	<i>Second Lieutenant</i> – sous-lieutenant	«Lieutenant» ou «Monsieur» (<i>Lieutenant / Sir</i>)	Officier adjoint. Il seconde le lieutenant ; si celui-ci n'est pas là, le commandement lui revient.
1st Lt	<i>First Lieutenant</i> – lieutenant	«Lieutenant» ou «Monsieur» (<i>Lieutenant / Sir</i>)	Officier qui commande l'unité.

À l'oral, un Sgt, un SSgt ou un TSgt s'appelle simplement **sergent**. Staff et Technical restent des distinctions de fonction.

Kit France · SAS

Abrév.	Grade	On s'adresse	Rôle	Fiches
Sdt	Soldat	«Soldat» + nom	Grade de base. Pas d'hommes sous ses ordres : on reçoit les consignes du caporal ou du sergent.	oui
1re Cl.	Soldat de 1 ^{re} classe (distinction, pas un grade)	«Soldat» + nom	Même place que le soldat, avec un peu plus d'ancienneté. Pas de commandement.	oui
Cpl	Caporal	«Caporal» + nom	Premier grade. Peut encadrer une petite équipe, sous l'autorité du sergent.	oui
Cpl-chef	Caporal-chef	«Caporal-chef» + nom	Caporal plus ancien. Toujours homme du rang, pas chef d'escouade.	non
Sgt	Sergent	«Sergent» + nom	Chef d'escouade : conduit le groupe sur le terrain.	oui
Sgt-chef	Sergent-chef	«Sergent-chef» + nom, souvent «chef»	Entre sergent et adjudant. Escouade, ou relais (ici : le guide).	oui
Adj.	Adjudant	«Adjudant» + nom, ou «mon adjudant»	Sous-officier d'expérience. Transmet les ordres du lieutenant et veille à ce qu'ils soient suivis.	oui
Adj.-chef	Adjudant-chef	«Adjudant-chef» + nom	Le plus haut sous-officier en 1944. Souvent les mêmes fonctions qu'un adjudant, avec plus d'ancienneté.	non
S/Lt	Sous-lieutenant	«mon lieutenant»	Officier adjoint. Il seconde le lieutenant ; si le lieutenant n'est pas là, le commandement lui revient.	oui
Lt	Lieutenant	«mon lieutenant»	Officier qui commande l'unité.	oui

Contraintes importantes

- **Parachutés** : vous arrivez la nuit, en équipement de saut, avec ce que vous avez sur vous et dans les conteneurs largués. Pas de véhicules, pas de base arrière proche.
- **Pas de débarquement encore** : l'heure H de votre mission est le saut (01 h 00). Le débarquement amphibie (Neptune / plages, ~06 h 30) est après la mission. Aucun appui des navires, pas d'artillerie navale, pas de renforts depuis les plages pendant l'action. Vous êtes seuls.
- **Pas une prise de tête de pont** : on ne cherche pas à tenir CAEN ni CARPIQUET. C'est une **opération commando** : entrer, détruire, sortir.
- **SS sur l'objectif** : le renseignement (code **Épervier**) signale un élément SS sur le site ; attendez-vous à une défense déterminée. Le reste (nature exacte du site) n'est pas détaillé dans l'ordre – à découvrir sur place.

Lexique de l'ordre de mission

Tous les termes ci-dessous renvoient à l'usage de l'**Armée américaine** : section de parachutistes, Opération **Overlord** / **Neptune**, Normandie, juin 1944.

Terme	Signification
OPORD / Ordre d'opération	Ordre écrit complet : <i>qui fait quoi, où, quand, pourquoi</i> – plan large, souvent bataillon ou au-dessus, avec annexes détaillées.
Ordre fragmentaire (FRAGO)	Ordre partiel qui précise ou complète un OPORD déjà existant. Émis à la dernière minute pour une unité limitée (ici : votre section, 5 juin à 16 h 30). Le «N° 4 (OVERLORD)» ne couvre pas toute l'invasion – seulement la mission «Dog-3». Les annexes A/B/C sont des documents séparés.
Ordre en 5 paragraphes ZL «Dog»	Structure de l'ordre US : Situation, Mission, Exécution, Administration / logistique, Commandement et transmissions. (Aide-mémoire parfois noté SMEAC.) Zone de largage : secteur où les avions larguent les parachutistes (carré 8873).
Stick	Groupe embarqué dans un C-47 ; ici = Dog-3 entier (Crow 44), stick renforcé (~20) pour objectifs spéciaux. Au sol, souvent éparpillé.
1er Peloton (Cie C)	Donneur d'ordre officiel.
Heure H	Début de votre action : saut (01 h 00, 6 juin 1944).
Débarquement (Nep-tune)	Assaut amphibie des plages (~06 h 30) – après votre mission ; aucun appui plages avant.
OBJECTIF (Target)	Dépôt Classe V à détruire ; carré 9368 (carte : CHEUX / bois SO).
Point «CROW»	Point de ralliement après le saut ; carré 8973 ; PC section initial. Nom lié à la mission Crow 44.
POINT XTRACT	Point d'extraction ; carré 9771 ; regroupement final de la section.
Section	Même chose que le stick Dog-3 à table : unité engagée (~20), 2 escouades + commandement.
Escouade	Sous-unité du stick (~8-10 hommes).
Classe V	Munitions et explosifs (logistique US).
LP / Ligne de phase	Ligne de contrôle sur la carte ; franchise à un moment donné du plan.
PC	Poste de commandement (chef d'unité).
SCR-536	Radio portative («walkie-talkie») ; portée courte, silence radio au début.
BIGOT / NEPTUNE	Codes de classification et nom de l'opération ; marquage sur les documents secrets.
Cricket	Petit boîtier à clic (101 ^e Airborne, Normandie) pour se reconnaître : un clic pour interpeller, deux clics en réponse = ami. À jeter après la nuit du saut.
Mots de passe	«Flash» / «Thunder» – code vocal de la section pour la nuit du 5 au 6 juin (comme à la 101 ^e le jour J). Il permet de confirmer l'identité après la reconnaissance au cricket.
Fusée Véry rouge	Petite cartouche (fusée de signalisation rouge), du calibre d'un doigt, à charger dans le pistolet lance-fusées (Véry) puis à tirer. Monte en l'air et brille quelques secondes. Dans cet ordre (SOP Crow 44) : signal de contact ennemi ou signaler sa position souvent pour extraction. Dans une opération nécessitant de la discrétion, il est à utiliser avec intelligence.

Pourquoi l'ordre ne cite presque personne ?

Les ordres américains de 1944 désignent surtout les **unités et les rôles** (stick, escouades, chef de section), pas les noms des soldats. Les noms et postes individuels sont sur vos **fiches**.

Répartition du stick

Élément	Tâche
1 ^{re} escouade	Assaut OBJECTIF, démolition
2 ^e escouade	Appui feu, couverture du repli
Commandement de section	Radio, coordination, orientation XTRACT

Chaque homme a un poste (chef, démo, infirmier, mitrailleur, radio, fusiliers). Le détail est sur la fiche.

Armes du scénario

Côté US (Dog-3)

Le **M1 Garand** est le fusil standard : semi-automatique et bon à distance utile. Quand le chargeur est vide, on le sait, son claquement est inoubliable. Le **M1 Carbine** est plus léger, plus court, pratique pour les officiers et le radio qui doivent bouger régulièrement. La **M1919A4**, c'est une mitrailleuse nécessitant deux hommes (un mitrailleur et un assistant). Avec des rafales dévastatrices, elle permet de contrôler une zone en forçant l'ennemi à se tenir à l'abri. Elle consomme cependant beaucoup de munitions (c'est l'assistant qui recharge). Le **M1911** est un pistolet utile à courte distance, il sert souvent en dernier recours. Les **grenades** sont souvent envoyées avant d'entrer dans un espace fermé, ce qui permet de déstabiliser ou blesser l'ennemi avant de pénétrer dans une pièce.

Côté allemand (Wehrmacht / SS)

Le **Karabiner 98k** est un fusil à verrou, il nécessite donc une action manuelle pour engager la munition suivante. Le **MP 40** est un pistolet-mitrailleur utilisé souvent par les sous-officiers, très utile pour les assauts dans un bâtiment. La **MG 42** est une mitrailleuse et a la même fonction que la M1919A4. Le **Luger P08** est une arme de poing dont la fonction est identique à celle du M1911.

Se déplacer

En **file indienne** : un intervalle entre chaque homme. Celui de tête surveille devant. Les autres tiennent les flancs et le dernier surveille l'arrière. On ne marche pas en paquet.

À découvert, ou vers un bâtiment, on avance **par bonds** : un élément couvre, l'autre gagne du terrain, puis on inverse.

Il faut se méfier des crêtes, car la silhouette s'y détache souvent davantage. Il faut aussi se méfier des clairières, car elles offrent peu de couvert. Ne pas hésiter à s'arrêter, écouter, repartir.

Si la formation se disperse : **cricket** et **Flash – Thunder**. Silence radio tant que l'ordre le dit.

Réflexes de combat

On se met à couvert d'abord, et on tire ensuite. On évite les duels debout au milieu du chemin.

Quelqu'un **fixe** (tient l'ennemi sous le feu) pendant que quelqu'un d'autre **bouge** (change de position, grenade, flanc).

Pièce, tranchée, entrée : on regarde, ou on envoie une grenade. On ne se jette pas dedans sans savoir.

On ne s'éparpille pas sans le chef de section ou d'escouade.

Un blessé, on le sort de la zone de feu si on peut. L'infirmier n'est pas à l'abri des balles.

Signes de main

Quand parler est trop risqué, on utilise les gestes d'entraînement US (L'ennemi a les siens : ce n'est pas un langage commun).

Picto	Sens	Geste
	Halte	Bras levé, paume vers la file
	En avant	Bras tendu, appel vers la direction
	À couvert	Main baissée vers le sol
	Rassemblement	Bras au-dessus de la tête, appel vers soi
	Ennemi	Désigner la direction, puis se mettre à couvert

Allemand

Tous les personnages ont reçu un enseignement d'allemand, même mince. C'est la compétence **Langue (Allemand)** sur la fiche.

Palier	Score	Qui
Base personnage	15 %	tous les PJ US
Correct	50 %	Simmons (radio), Kowalski
Officiers	60 %	Whitaker, Chen
Courant	70 %	Élise, André

Le 15%, c'est le minimum pour comprendre a minima dans la session de jeu Overlord Alternative.

Démolition

Les personnages ont appris à brancher un détonateur et utiliser les explosifs. Les scores sur fiche le montrent. Les spécialistes vont plus vite.

Palier	Démolition	Qui
Base personnage	15 %	tous les PJ US
Intermédiaire	35 %	chefs d'escouade avec explosifs (Mitchell, Drummond)
Spécialiste	55 % / 65 %	Whitaker / Garner
Secours	55 %	André Duval

Détonateur : pas de jet. Seulement du temps.

Charge : pas de jet si on dit **où** on pose. Le % sert à déterminer la **vitesse**.

Démolition	Temps détonateur	Temps charge (emplacement indiqué)
15 %	3 rounds	4 rounds
35 %	2 rounds	2 rounds
55-65 %	1 round	1 round

Près d'une sentinelle, **Discretion** (ou Camouflage) peut quand même demander un jet. Savoir poser n'empêche pas de se faire discret.

Points de destin

Chaque **joueur** a **2 points de destin**. Pas 2 par personnage. Chaque joueur tient **3 personnages** parmi les pré-tirés. Les autres restent hors jeu (secours plus tard, si le MJ s'en sert).

Un **point** permet, au choix :

1. **Sauver** un de vos personnages **en jeu**, au détriment d'un autre de vos personnages **en jeu**.
2. **Réussir** une action.
3. **Relancer** un jet – **une fois par scène**, par joueur.
4. (*Scène 1 seulement*) choisir qui prend le 2^e jet de chance (chute / débris). Ça s'ajoute aux trois usages ci-dessus.

Les 2 points de départ restent **à vous**.

Si un personnage meurt de façon **héroïque** (utile à la mission ou aux camarades : le MJ tranche), **1 point** entre dans un **pot commun**. N'importe quel joueur peut le dépenser, mêmes usages, tant qu'il en reste.

Le destin, c'est rare. On ne le jette pas sur chaque jet.

Sang-froid et Effroi

À la place d'un système de folie trop lourd : des **points de sang-froid (PS)**. Chaque personnage en a autant que son **POU**. Notez-les sur la fiche.

Quand une scène le demande (icône au titre, ligne En jeu), jet d'**Effroi**.

Icône	Scène	Seuil	Réussite	Échec
	Normale	–	pas de jet	pas de jet
	Stressante	POU × 5	0	–1 PS
	Choquante	POU × 4	–1 PS	–2 PS
	Glorieuse	–	pas de jet d'Effroi pour l'essentiel de la scène	–

Normale : rien. **Stressante** : un peu. **Choquante** : même réussi, **–1 PS**.

Glorieuse : Pas de jet d'Effroi pour certains événements. Un camarade qui tombe, une situation de stress : le MJ peut quand même éventuellement demander un jet d'effroi.

Surpassement : dépenser **1 PS** pour **+10%** sur une compétence, **avant** de jeter. Ce n'est pas un point de destin.

Récupération (sans dépasser le POU de départ) :

- acte héroïque (utile à la mission ou aux camarades : le MJ tranche) → **+1 PS**
- Moment de calme → **+1 à +3 PS** selon le roleplay
- jet social réussi → **+1 PS, une fois par acte**

À **0 PS**, le personnage **craque**. Le MJ choisit comment.

Destin : rare (sauver, réussir, relancer). PS : l'usure de la nuit, et le surpassement.

Sources

- Carte, lexique OPORD / FRAGO, stick Dog-3 : usages Armée US 1944 + conventions Crow 44 (voir aussi l'ordre fragmentaire n°4).
- Armes et cadre 1944 : fiches du kit, usages US / Wehrmacht en Normandie.
- Signaux visuels US (référence, pas reproduction) : TC 3-21.60 *Visual Signals* (US Army) ; FM 21-60 *Visual Signals*.
- Cricket et Flash / Thunder : OPORD Crow 44 (101^e Airborne).
- Pictos de signes : originaux du projet (signes-main).

Overlord Alternative – aide de table Crow44 (plan + immersion).

OVERLORD ALTERNATIVE



Guide d'immersion 1.1.0 • Crow 44 • Dog-3

En file. Intervalle. Écouter. Reconnaître.



16+