

SCÉNARIO • BASIC ROLEPLAYING



Nuit du 5–6 juin 1944

Des soldats parachutés en territoire ennemi feront face à l'étrange.

16+

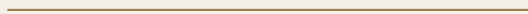


Overlord Alternative

Nuit du 5 au 6 juin 1944. À quelques heures du Débarquement, un groupe de parachutistes est largué derrière les lignes allemandes pour détruire un objectif.

Aucun d'eux n'est prêt à croiser le destin tragique d'un mythe celte issu d'un autre âge.

Là où les horreurs d'une guerre alimentée par les atrocités nazies formeront le décor de ce qui les attend, la folie et l'aveuglement d'un homme plongeront les personnages dans l'effroi d'un rituel occulte scellé depuis des siècles.



Bienvenue dans *Overlord Alternative*, un scénario d'horreur se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale. J'espère sincèrement que vous prendrez plaisir à le mener, et vos joueurs à le jouer. Cette aventure mêle pulp et horreur. J'y ai mis du cœur, et j'espère y avoir mis aussi tout le nécessaire pour que vous puissiez le faire jouer. Ajoutez-y des éléments ou retirez-en, et comme pour tout scénario de jeu de rôle, mettez-y votre pâte et amusez-vous !

Merci d'avoir choisi ce scénario !

Eric

Page de titre & mentions légales

Overlord Alternative

Scénario • v1.1.0

Titre Overlord Alternative
Auteur(s) Eric Browet (Nhairic)
Système Basic Roleplaying (BRP)
Version 1.1.0 • Livret MJ • 2026
Date 2026-09-06

Droits & licence

1. **Titularité.** L'ouvrage *Overlord Alternative*, y compris l'**univers fictionnel**, les textes, la structure narrative, les personnages non-joueurs, les dénominations fictionnelles (notamment Catubodua, Division Monolith, Crow 44, Sonderkommando Bärenstein), les règles maison, ainsi que les **illustrations**, croquis, planches et portraits produits pour ce projet, est la propriété de **Eric Browet (Nhairic)**.
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 est autorisée. Toute **revente, republication** ou **utilisation commerciale** des textes et illustrations (hors cadre BRP-UGL) est interdite sans autorisation écrite. Les aides de jeu destinées à la table peuvent être photocopiées pour un usage privé par le possesseur de l'ouvrage.
3. **Film Overlord (2018).** *Overlord Alternative* est une œuvre de fiction **inspirée** notamment par le film *Overlord* (Julius Avery, 2018) et par le cadre historique du Débarquement. Ni affiliée, ni approuvée, ni endossée par les ayants droit du film. Marques et titres restent leur propriété exclusive. Ce scénario **n'est pas une adaptation officielle** et ne reproduit pas le scénario, les dialogues ni les personnages du film.
4. **Basic Roleplaying (BRP) – BRP Open Game License v1.0.** Ce scénario 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 livret (caractéristiques, compétences, jets, combat de base, création de personnage, stats PNJ types). **Identité produit (Product Identity)** : tout le reste (textes, univers, intrigue, personnages, illustrations, cartes, aides de jeu, règles maison propres au scénario). L'identité produit ci-dessus est la **propriété exclusive d'Eric Browet (Nhairic)** et n'est **pas** du contenu ouvert BRP. **Copyright notice BRP-UGL** : *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, bibliothèques graphiques, sources historiques publiques, etc. : propriété de leurs auteurs respectifs, selon leurs licences. Crédits complémentaires : Crédits (fin de livret).
6. **Inspirations.** Film *Overlord* (2018) – **non officiel**, sans transfert de droits ; Débarquement de Normandie ; mythes (Catubodua, Ogmios) ; Îles Scilly (cadre géographique fictionnalisé) ; Ahnenerbe fictionnalisé. Aucun transfert de droits sur les créations originales du titulaire.
7. **Assistance par intelligence artificielle.** Des outils d'assistance par intelligence artificielle ont été utilisés pour la structuration du livret 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. **Illustrations.** Par avance toutes mes excuses si les illustrations de corneilles ne sont pas totalement fidèles à l'animal !
10. **Œuvre de fiction.** *Overlord Alternative* est une **œuvre de fiction**. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des événements réels, existants ou ayant existé, ne serait que fortuite, à l'exception des éléments historiques volontairement repris pour le décor (Débarquement, institutions de l'époque, etc.), traités ici de façon libre et souvent fictionnalisés.
11. **Publication (DriveThruRPG).** Diffusion prévue en **PDF gratuit** sur DriveThruRPG. **Public conseillé : 16+** (guerre, horreur occulte, morts, nazisme). Certaines illustrations ont été produites avec des outils d'assistance par intelligence artificielle (déclaration requise sur la fiche produit).



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.

Table des matières

Page de garde	3
Page de titre & mentions légales	4
À l'usage du MJ	10
Règles maison	15
Compendium	21
1 Synopsis secret	21
2 Chronologie	22
3 Forces en présence	23
4 Ce que savent les joueurs	24
Le scénario	25
Acte I — La chute	26
Scène 1 - Le vol de la corneille	27
Scène 2 - À pas de loup	31
Scène 2a - Checkpoint / corneille	33
Scène 2b - Sanglier	35
Scène 2c - Colonne Wehrmacht	36
Scène 2d - Avion en rase-mottes	38
Scène 2e - Deux camions / Bernon	39
Scène 2f - Braconnier	41
Scène 2g - Lance-flammes / chênes	42
Scène 2h - Para capturé	44
Scène 2i - Officier SS / maison	46
Scène 2j - SS / petits vieux	48
Scène 2k - Emplacement libre	50
Acte II — Vers l'objectif	51
Scène 3 - La réunion	52
Scène 4 - Camion et corps	56
Scène 5 - Saint-Mauvieu	58
Scène 6 - Bernon	60
Scène 7 - Champ de mines	63
Acte III — La grotte	65
Scène 8 - Approche de la grotte	66
Scène 9 - Poste de garde	68
Scène 10 - Entrée intérieure	70
Scène 11 - Couloir et le piège	72
Scène 12 - Bureau du colonel	74
Scène 13 - Gouffre	78
Scène 14 - Les tréfonds	80
Acte IV — Après	87

Scène 15 - Fuite et affaissement	88
Scène 16 - Épilogue · Division Monolithe	90
Annexes	94
Lore - plainte de Catubodua	94
Stats MJ - PNJ types & créatures	97
Documents texte (préimprimés)	100
C.2 : Correspondance Ahnenerbe (DE + FR)	100
Planches & cartes	112
Crédits, sources, inspirations	153
Aide de jeu - bataille des tréfonds	154
Personnages - visages stick US	159
Personnages - feuilles de personnage	164
Mission joueur - OPORD	192
Mission joueur - cliché recon Épervier	194
Remerciements	195
Suivi Dog-3	196
Notes	197

À l'usage du MJ

Comment lire ce livret

Familiarisez-vous d'abord avec les **règles maison** (Règles maison (p. 15)), le **synopsis secret** (Synopsis secret (p. 21)) et la **chronologie** (Chronologie (p. 22)) : c'est le socle qui donne sens au reste.

Ce scénario étant une "action commando" cela lui donne implicitement un aspect linéaire, il est important de prévenir ou rappeler ce fait à vos joueurs. Le déroulement est conçu pour faire glisser les personnages d'une horreur à une autre, l'horreur des combats avec le parachutage, l'horreur humaine avec les exactions des PNJ SS et enfin l'horreur occulte avec le rite et l'avènement des créatures. Au fur et à mesure, les joueurs devraient sentir qu'ils font partie d'un plan plus vaste et qu'**une force inexplicquée** (corneilles, présages, coïncidences) semble interagir avec eux. Le **nom** et le **cadre** (Catubodua, projet SS, rite) se stabilisent surtout **à partir du bureau** : voir règle de révélation & Atmosphère. Avant cela, quelques légers indices seront disséminés dans les scènes. Gardez à l'esprit que c'est avant tout un scénario d'ambiance et de découverte. La plupart des scènes sont dans l'ordre chronologique et pour simplifier la lecture chaque **scène** suit la **même structure**.

Ce livre rassemble les éléments nécessaires pour mener la partie : les règles propres au scénario, le déroulé des scènes, les textes des documents que les joueurs pourront découvrir, l'index des pré-tirés et les renvois aux cartes et images à montrer à table. Les annexes en prolongent la lecture quand le besoin s'en fait sentir.

Une feuille de suivi des personnages (destin, en jeu / réserve / morts, faits marquants) est disponible à la fin du scénario. Utilisez-la si vous en avez envie.

Structure d'une scène

Chaque scène suit cet ordre :

1. **But** (le but de la scène)
2. **Situation** (description succincte, on plante le décor)
3. **Lecture / ambiance** (à lire ou paraphraser pour les joueurs)
4. **En jeu** (*mécanique de jeu*)
5. **Notes MJ** (conseils, détails importants, rappels)
6. **Supports** (*renvoi aux annexes du livret*)

Atmosphère

Le début de scénario commence par l'horreur liée à la guerre comme la brutalité d'un parachutage et la progression en ligne ennemie. Puis au fur et à mesure que le scénario avance, les personnages rencontreront l'horreur des exactions humaines. Au final le scénario les amènera vers une horreur occulte et l'existence du paranormal. Tout au long du scénario, il sera fait référence à une/des corneille(s). C'est un des éléments scénaristiques qui servent de fil conducteur menant vers cette fin où l'occulte occupe toute la scène.

Règle de révélation : jusqu'au **bureau du colonel**, les signes restent ambigus (corneilles, indices, Bernon, objets et fragments : y compris des noms mythiques sur des aides de jeu, et d'éventuelles fausses pistes). Les joueurs vont spéculer, ce sera à vous, meneur de jeu, de jouer sur les ambiguïtés. **À partir de la scène du bureau**, les informations de contexte **seront connues** : nom Catubodua, projet SS, notes Ahnenerbe, schémas, phonographe, note sur Ogmios, notes sur la plainte : c'est là que les joueurs entrent dans le vif du sujet et que ces pistes trouvent un cadre. Des personnages érudits n'auront qu'une chance infime de reconnaître la déesse hors documents (recherches historiques surtout postérieures à 1945).

Contexte MJ : Catubodua

La figure mythique du scénario s'appuie sur **Catubodua**, déesse guerrière gauloise dont le nom évoque la « corneille de combat ». Elle n'est connue que par une attestation ténue : une inscription votive, et se rapproche souvent de la Badb irlandaise. Référence : Catubodua (Wikipédia).

Son caractère guerrier épouse l'esprit du scénario et de l'époque. Peu documentée, elle laisse une marge de fiction sans heurter le panthéon gaulois. Elle se prête à la création d'une tragédie mythologique : amour, échec, puissance divine, et offre un socle solide pour la Division Monolithe (Diane Corneille, Îles Scilly, suite éventuelle), tout en gardant une certaine discrétion.

La plainte, la grotte et le rite sont des fictions créées pour le scénario. Elles cherchent à respecter l'esprit d'un conte mythique plutôt qu'à reconstituer une légende existante. Si on devait situer « la plainte », elle se situerait vers la fin de l'époque proto-gauloise.

Pourquoi Catubodua ne règle pas le problème de la grotte elle-même ? Tous les détails ne seront pas livrés ici, mais quelques explications peuvent être dévoilées. Premièrement il est de coutume que les interventions des dieux gaulois soient empreintes de discrétion et/ou de mystères, souvent indirectes. C'est donc là qu'intervient la Division Monolithe qu'elle dirige sous le nom de Diane Corneille. Deuxièmement, le rituel et la

grotte sont ses plus grandes erreurs et cela n'a pas été sans conséquence...

Contexte MJ : Ahnenerbe

L'**Ahnenerbe** (« héritage des ancêtres ») est une société de recherche créée en 1935 sous l'égide de Himmler et rattachée à la SS. Officiellement, elle explorait les origines « aryennes » : fouilles, folklore, linguistique, ethnographie, souvent au service d'une idéologie raciale. Ses missions ont touché l'Europe et au-delà. Une partie de ses travaux relève de la science de l'époque, une autre de la pseudohistoire.

Dans les fictions d'horreur, on lui prête volontiers rituels, occultisme de terrain et « sciences » magiques. Bien au-delà de ce que fut l'institution en réalité. Ce scénario assume cette surestimation : le Sonderkommando de von Bärenstein n'est pas un fait historique, c'est une invention scénaristique qui rend l'aventure jouable dans le cadre de juin 1944.

Sources : Ahnenerbe (Wikipédia FR), Ahnenerbe (Wikipedia EN) et Nazi archaeology (Wikipedia EN).

Pourquoi la complainte de Catubodua intéresse les SS

Fin 1940, Vogler, chargé alors par l'Ahnenerbe de fouiller les archives de la Sorbonne afin d'y trouver d'éventuelles pistes occultes exploitables, tomba sur un frottage d'une tablette gauloise. Cette tablette avait été trouvée par hasard par un jeune garçon. Le dossier avait été classé sans suite par l'université mais un détail attira l'œil de Vogler. La fracture comportait une franche correspondance avec un morceau de tablette stocké dans les sous-sols de l'université. Vogler tenta donc d'associer le frottage et le morceau disponible et eut rapidement la confirmation que les correspondances étaient effectives. Les éléments semblaient très anciens, Vogler envoya cela à l'Ahnenerbe pour qu'elle les étudie de plus près.

Six mois plus tard, Vogler reçut l'ordre de trouver le morceau de tablette du frottage et de le ramener. Il lui en fallut à peine six autres pour y parvenir. Rapidement il fut affecté au service du colonel von Bärenstein chargé de trouver des sites sacrés en France.

Durant les années qui suivirent, Vogler parcourut la France à la recherche d'autres morceaux manquants de la tablette. Courant 1943, les morceaux furent presque tous retrouvés. La langue, bien que proche du gaulois, restait difficile à traduire, mais l'étude conclut que la tablette parlait d'un événement où un grand prêtre de la parole aurait brisé un monolithe évoquant le retour à la vie.

Le colonel, sûr d'avoir enfin trouvé une piste sérieuse, ordonna à Vogler de retrouver le site, chose qu'il fit fin 1943. Le colonel von Bärenstein décida donc de mettre tous les moyens en œuvre et déplaça une partie de ses

troupes en France. L'exploration de la grotte conduisit à la découverte du monolithe et de fait au rite.

Konrad von Bärenstein (der Bär) : mini-historique MJ

SS-Standartenführer Dr. Konrad von Bärenstein naît d'une lignée de barons prussiens dont le domaine, **Schloss Bärenstein**, s'accroche à une falaise au milieu des bois. La devise familiale (*Ein Bärenstein weicht vor nichts zurück* : « Un Bärenstein ne recule devant rien ») en dit assez long sur le ton de la maison : ne pas céder, ne pas douter, tenir. Sa famille, de tradition militaire, baigne dans les sociétés secrètes, et dispose notamment d'une entrée au sein de la société de Thulé. L'étrange est aussi le quotidien du jeune Konrad, mythes et légendes cruelles bercent sa jeunesse. Enfant, il était proche de sa grand-mère, une femme dure et cruelle, à qui on prête un don de divination. Le jour où celle-ci lui a prédit que par l'oiseau noir il côtoierait un jour les dieux l'a profondément marqué.

Il fait ses études militaires puis étudie à **Heidelberg** et sort avec un doctorat en archéologie germanique. Il y apprend à lire le passé comme une arme. La République de Weimar l'irrite et le Reich lui offre enfin un cadre où il pourrait mettre à profit ses connaissances et obtenir la gloire. Il entre rapidement dans l'orbite de la **SS** puis de l'**Ahnenerbe** non comme un fanatique, mais comme un aristocrate fidèle à sa devise, convaincu qu'on ne doit reculer devant rien pour restaurer la grandeur.

On le surnomme *der Bär* (l'ours). Froid, méthodique, rarement en colère à voix haute et quand il élève le ton, c'est que quelque chose doit mourir ou souffrir. Il collectionne des armes celtiques ou germaniques et parfois prend plaisir à se promener à cheval. Il méprise le désordre, y compris celui de ses propres hommes. Les sites « sacrés » en France lui sont confiés comme une chasse : trouver, sécuriser, exploiter.

Quand la piste de la tablette (retour à la vie, monolithe brisé, prêtre de la parole) lui parvient, il y voit non un conte, mais une **opportunité de prestige**. À l'évocation de la corneille, les paroles de sa grand-mère résonnent comme une vérité sur son accomplissement. Aveuglé par son orgueil, il perd sa lucidité coutumière. Il lui faut impérativement mener le rite, persuader que la nuit du 5-6 juin 1944 sera **son heure de gloire**.

Vogler : mini-historique MJ

Ernst Vogler (SS-Sturmbannführer, Ahnenerbe) est un agent efficace, volontairement mystérieux. Il aide von Bärenstein dans ses démarches et recherches. Rappelé à Berlin, il ne pourra pas être présent.

Règles maison

Pré-tirés. Les personnages fournis ont été ajustés pour les besoins du scénario (spécialités et formation commando). Ils ne suivent pas toujours à la lettre les règles de création du SRD.

Points de destin

Chaque **joueur** commence avec **2 points de destin** (pas 2 par personnage). Il joue **3 personnages** choisis parmi les 20 pré-tirés jouables. Le(s) non-choisi(s) restent hors jeu, leur sort restera inconnu et ils pourront servir de personnages de secours au cas où un joueur perd tous ses personnages.

Usages (1 point chacun)

1. **Sauver** un personnage **au détriment d'un autre personnage du même joueur** (parmi ses personnages **en jeu**).
2. **Réussir** une action.
3. **Relancer** un jet de dé, **au plus une fois par scène** (par joueur).
4. (Scène 1) Choisir quel personnage subit le 2 jet de chance (chute / débris), **s'ajoute** aux usages ci-dessus.

Récupération : pot commun

- Les 2 points de départ restent **personnels** à chaque joueur.
- Quand un personnage meurt de façon héroïque (sacrifice utile à la mission / aux camarades, à vous, meneur de jeu, de trancher), **1 point** entre dans le **pot commun** de la table.
- N'importe quel joueur peut dépenser un point du pot commun (mêmes usages), si le pot n'est pas vide.

Pourquoi plusieurs personnages par joueur

Le largage en ligne ennemie figure parmi les opérations les plus risquées. Pour les besoins du scénario, ce risque est encore plus grand en mettant scénaristiquement le largage en plein tir de DCA. C'est pour refléter cette malheureuse mortalité que les joueurs auront plusieurs personnages, car parmi ces personnages nombre d'entre eux connaîtront sûrement une fin tragique. Au final les joueurs joueront donc avec un ou deux personnages « survivants » des premiers instants du scénario. Cela peut être une occasion pour le joueur de s'en inspirer pour le roleplay.

Démolition : formation stick & pose

Les personnages ont reçu une formation commando : tout le monde peut brancher un détonateur. Les scores sur la fiche reflètent cet entraînement.

Palier	Démolition (cible fiche)	Qui
Base personnage	15 %	tous les PJ US du stick
Intermédiaire	35 %	chefs d'escouade portant explosifs (Mitchell, Drummond)
Spécialiste	55 % / 65 %	Whitaker / Garner (démolisseur)
Backup (secours)	55 %	André Duval (Résistance)

Cas de pose de charges explosives sans jet

- **Détonateur** : pas de jet, seulement du **temps** (voir grille).
- **Charge** : pas de jet si on indique **où** poser. Le score en % sert à déterminer la vitesse de pose.

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

Discrétion : pour les spécialistes (et toute pose près d'ennemis / sentinelles), ne pas négliger **Discrétion** (ou Camouflage) : la pose peut exiger un jet de discrétion même quand la démolition elle-même ne demande pas de jet.

Allemand : Langue (Allemand)

Les personnages ont tous reçu un entraînement en langue allemande : compétence **Langue (Allemand)** sur les fiches.

Palier	Score	Qui
Base personnage	15 %	tous les PJ US (comprendre le minimum)
Correct	50 %	Simmons (radio), Kowalski (milieu polonais-américain)
Officiers	60 %	Whitaker, Chen, parlent et lisent correctement
Courant	70 %	Élise, André (Résistance)

Sang-froid (PS) & Effroi

À la place d'un système de SAN (Santé mentale) trop lourd, nous utiliserons des points de sang-froid (PS). Chaque personnage commence avec un nombre de PS égal à son POU. Lorsque le personnage rate un jet d'effroi ou subit un stress significatif, il perd des points de sang-froid. Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de sang-froid, il ne se contrôle plus et panique : c'est au meneur de jeu de décider comment cette panique prend forme. Le sang-froid est un élément d'atmosphère du jeu, si vos joueurs ne sont pas trop chanceux, en tant que meneur de jeu, n'hésitez à réguler pour éviter une hécatombe.

Effroi

Quand la scène l'indique (icône au titre + ligne En jeu), il faut faire un jet d'Effroi. Un jet d'Effroi se fait au moment où la cause de l'effroi est révélée. Dans certaines scènes, un jet d'Effroi peut être demandé durant une description ou un événement déclencheur.

Scène	Icône	Seuil	Réussite	Échec
Normale		-	pas de jet	pas de jet
Stressante		POU × 5	0	-1 PS
Choquante		POU × 4	-1 PS	-2 PS
Glorieuse		-	Bénédiction de Catubodua , pas de jet face aux créatures	-

- **Normale** : sans Effroi.
- **Stressante** : un peu d'Effroi.
- **Choquante** : choquante, horrible. Même réussi : **-1 PS**.
- **Glorieuse** : **Bénédiction de Catubodua** : pas d'Effroi contre les créatures de la Fange. Le reste (balle, camarade à terre...) peut encore demander un jet si la scène le dit.

Surpassement

Un joueur peut dépenser 1 PS pour obtenir un bonus occasionnel de +10 % sur une compétence (avant de lancer).

Récupération

- **Acte héroïque** (utile à la mission / aux camarades, MJ tranche) → **+1 PS**

- **Réunion à la ferme** (sc. 3) → **+1 à +3 PS** selon le roleplay
- **Jet social réussi** → **+1 PS, une fois par acte**

Ne pas dépasser le POU de départ.

À 0 PS

Le personnage **craque**. À vous, meneur de jeu, de choisir l'effet.

Destin et PS

Destin : rare (sauver, réussir, relancer). **PS** : usure + surpassement.

Cri final de la corneille

Pas d'Effroi.

Créatures de la Fange (faiblesses)

Issues du rituel maudit à base d'éléments considérés impurs (zinc + antimoine), la chair des créatures est très sensible au bronze, considéré comme un matériau noble. De même les paroles d'Ogmios qui accompagnent les morts vers l'au-delà ont un effet non négligeable.

Bronze

Attaque	Effet
Arme / projectile ordinaire (acier, bois, plomb)	immunisé
Arme en bronze	Ignore la résilience : x2 aux dégâts (ou +1D6 si le MJ préfère un plafond)
Critique avec bronze	Mise hors de combat immédiate ou dissolution rapide (fumée noire, chair qui se défait), au choix du MJ selon le rythme
Contact bronze hors combat (chaîne, pointe plantée)	1D3 PV / round tant que le contact tient : la créature cherche à s'en arracher

Où trouver du bronze

- Scène 6 (Bernon) : fragment de cladios dans l'écrin, assez pour une baïonnette.
- Scène 12 (bureau du colonel) : manche et pointe de lance en bronze (trophée Ahnenerbe).
- Von Bärenstein : son glaive.

- Autres pistes : en tant que meneur de jeu, vous pouvez choisir de donner d'autres sources de bronze.

Sans bronze, les armes ordinaires ne blessent pas. Il faut gagner du temps : se replier, les enfermer, ou mettre la main sur du bronze. Un PJ peut aussi s'accrocher à une créature pour la retenir : geste héroïque, souvent mortel. Cependant malgré toutes leurs résistances, le souffle d'une bombe, les flammes résultantes et les dégâts dus aux éboulements viendront à bout des créatures (ajouter au besoin ce fait dans la description de l'explosion finale). Accessoirement, le feu, comme celui d'un lance-flammes pourrait en venir à bout, mais ce n'est pas le procédé le plus rapide.

Son & litanie d'Ogmios

Moyen	Effet
Son très fort (explosion proche, grenade, klaxon, cri de guerre amplifié, coup de feu dans un espace fermé)	Jet de POU × 5 de la créature ou elle est bloquée 1D3 rounds (figée, mains sur le crâne). Pas de dégâts seuls.
Litanie d'Ogmios récitée à voix haute (1 round, sous INT × 3)	Si réussi : les créatures dans la zone (portée vocale) subissent 1D8 dégâts en ignorant la résilience , ou se dissolvent si PV ≤ 0. Si raté : rien, ou elles se ruent sur le récitant.
Litanie + bronze (arme plantée / tenue)	Effet maximal : destruction quasi certaine d'une créature ciblée (MJ).

Note MJ : Une grande liberté est donnée au meneur de jeu en ce qui concerne l'élimination des créatures. En tant que meneur de jeu, vous avez ici les bases : à vous d'en faire les créatures de cauchemar de la bataille finale.

Croyances

Les diverses religions ne sont pas traitées dans ce scénario. Libre à vous en tant que meneur de jeu d'en voir l'impact possible. Cependant, si vers la fin certains personnages prient Catubodua ou Ogmios, en tant que meneur vous pouvez à votre convenance donner un petit plus au joueur pour le roleplay.

Compendium

1. Synopsis secret

SPOILERS COMPLETS — MJ UNIQUEMENT

Une section de parachutistes US (stick Dog-3, mission Crow 44) doit détruire un dépôt de munitions Classe V souterrain (coord. 9368) si possible avant 04 h 30. Les renseignements viennent d'un résistant (Édouard Moreau, nom de code L'Épervier), frère d'Élise Moreau. Édouard a été tué pour espionnage et son corps est exposé à Maroelet. Le PNJ Élise ignore ce que son frère a transmis. À noter qu'Édouard a juste fourni la photo et des renseignements : c'est Diane Corneille, consciente de ce qui se tramait, qui a fait classer la grotte en dépôt de munitions. En effet, une classification en « grotte de rituel » n'aurait eu aucun crédit pour monter l'opération.

Dans les bois, le Sonderkommando Bärenstein (SS / Ahnenerbe), dirigé par SS-Standartenführer Dr. Konrad von Bärenstein (der Bär), occupe une grotte depuis ~décembre 1943. Ils préparent leur première activation du rituel que Catubodua avait fait il y a de cela très longtemps (fange, corps, foudre). Le professeur Charles Bernon, spécialiste de la culture gauloise, fournit son aide en traduisant et interprétant les inscriptions retrouvées sur le mégalithe cassé de la grotte. Le professeur ne le fait pas de son plein gré. Il agit sous la contrainte, sa famille étant menacée de mort s'il ne coopère pas.

La nuit du parachutage, la Wehrmacht traque les paras. Les SS sont soit près de la grotte, soit en train d'opérer une extermination des locaux pour récupérer des corps pour le rituel. Le colonel est persuadé diriger ainsi une armée de guerriers invincibles, sans avoir aucunement conscience que cela lui est impossible. Sa soif de réussite et l'avènement possible de sa gloire soi-disant promise sont les seules choses qui l'aveuglent suffisamment pour lui faire prendre des risques inconsidérés.

Les personnages trouveront la grotte dans laquelle des documents permettront de mieux appréhender ce qui se passe. S'enfonçant dans les tunnels de celle-ci, ils trouveront le lieu du rituel où une bataille tripartite s'engagera lorsque les créatures sèmeront le chaos.

Une corneille clôture le final par un cri puissant qui immobilise les créatures et donnera une porte de sortie aux personnages. Ceux-ci feront exploser la grotte en apothéose, ensevelissant à tout jamais les ruines d'une triste histoire d'amour divine. Un épilogue sera ouvert en fin de partie via le Colonel Diane Corneille et la découverte de la Division Monolithe aux Îles Scilly.

2. Chronologie

Quand	Quoi
Fin 1943	Dr. Ernst Vogler (Ahnenerbe) repère la grotte (interrogatoires d'anciens / rebouteuse).
~déc. 1943	von Bärenstein + kommando s'installent (~6 mois avant le scénario). Bernon capturé à Paris, amené sous contrainte.
Mois suivants	Préparation rituelle (cendres de chênes, matériel, notes). couloir élargi.
Nuit du 5-6 juin 1944	Première activation complète = nuit du scénario. Stick Dog-3 largué.
Avant 04 h 30	Deadline destruction dépôt (OPORD).
Aube / 6 juin	Affaissement de la grotte, Débarquement commencé, extraction, épilogue Monolithe.

Horloge (MJ) : 01 h = saut / 04 h 30 = deadline idéale de l'OPORD. Ce n'est cependant qu'une indication au début de la mission. Si l'horaire glisse, ne pénalisez pas les joueurs, gardez juste la tension « mission commando » sans chronométrer chaque scène.

Note MJ : ironie du destin : la coïncidence avec la nuit du Débarquement est **voulue**. Le Jour J reste une **surprise** pour les Allemands (comme historiquement). Ne pas sur-expliquer.

3. Forces en présence

Force	Rôle
Wehrmacht	Patrouilles, checkpoints, fermes : cherche les paras
SS : Sonderkommando Bärenstein	Grotte, rituel, zone boisée interdite
SS-Uscha. Hans Keller	Liaison terrain (après Vogler) : « matière première »
Ahnenerbe	Notes, matériel, pastiche Ogmios
von Bärenstein	Colonel SS, rituel
Prof. Bernon	Otage / allié potentiel, meurt scène dédiée
Élise Moreau (Pivert)	Guide / secours
André Duval (Merle)	Résistance, explosifs
Catubodua	Présence mythique (corneilles, vision, cri)

Cadre

- **Quand** : nuit du 5-6 juin 1944.
- **Où** : secteur Maroelet / Saint-Mauvieu, objectif = grotte / dépôt sous couverture.
- **Carte OPORD (MJ)** : les joueurs voient **CHEUX / grille 9368** (couverture carte d'état-major). Sur le terrain, c'est le même objectif : **Maroelet / Saint-Mauvieu** et la grotte.
- **Uchronie (MJ)** : on est dans une **variante** de notre monde, pas une reconstitution stricte. Historiquement, ce secteur (ouest de Caen) est britannique et les US airborne sautent sur le Cotentin, ici, **exceptionnellement**, un stick américain (**Dog-3 / Crow 44**) a obtenu l'autorisation de sauter pour des **objectifs spéciaux**. Dog-3 est **détaché de la 506e PIR** et rattaché, pour la durée de Crow 44, à la formation **Eagle's Claw** (objectifs spéciaux). En coulisse, **Eagle's Claw** est une façade : le commanditaire réel est la **Division Monolithe** (les PJ ne le découvrent qu'à l'épilogue).
- **Stick** : en airborne US, le groupe qui saute d'un C-47. Ici **Dog-3** c'est tout le stick (~20 hommes : 2 escouades + commandement). C'est l'unité à table.
- **Qui** : stick Dog-3 · Eagle's Claw (détaché 506e PIR) · Crow 44. Les personnages Élise et André peuvent servir de personnages de secours.
- **Mission visible** : détruire dépôt Classe V avant 04 h 30 (renseignement **L'Épervier**).
- **Note MJ : couverture** : c'est la Division Monolithe qui a fait classer

la grotte en Classe V. Attaquer une grotte rituelle, ça ne passe pas un état-major. Un dépôt de munitions souterrain si. Si L'Épervier a donné l'emplacement, Monolithe a choisi le motif qui fait partir le commando.

- **Horreur** : rituel Ahnenerbe, fange, créatures, première activation = cette nuit.
- La grotte / le rituel sont top secret : la Wehrmacht ignore. Élise ignore tous des détails.
- **von Bärenstein** : baron prussien, Dr. phil., commande le Sonderkommando depuis ~déc. 1943, mini-historique À l'usage du MJ (p. 10).
- **Bernon** : otage intellectuel (famille à Paris), il a une meilleure lecture du mythe que les nazis. Il meurt en fuyant (scène **bernon**).

Fiches complètes : **Personnages** (pré-tirés, p. 164).

4. Ce que savent les joueurs

- Mission : voir **OPORD** + mini-brief du capitaine (Acte I, scène 1).
- Affiliation visible sur l'OPORD : **Dog-3** · formation **Eagle's Claw** (détaché de la **506e PIR** pour Crow 44). La **Division Monolithe** reste inconnue jusqu'à l'épilogue.
- Chaque joueur : **3 personnages** en main, **2 points de destin** (voir **Règles maison** (p. 15)).
- Persos non choisis : sort inconnu (backup / MJ / plus tard).
- Mot de passe Cricket : **Flash - Thunder**, ralliement **CROW 8973** et extraction **XTRACT 9771**.
- **Heure H** (début de mission / saut) : 01 h 00 / débarquement Neptune / plages (~06 h 30) = après la mission, aucun appui disponible avant. Détail joueur : OPORD (+ guide du plan d'opération).

LE SCÉNARIO



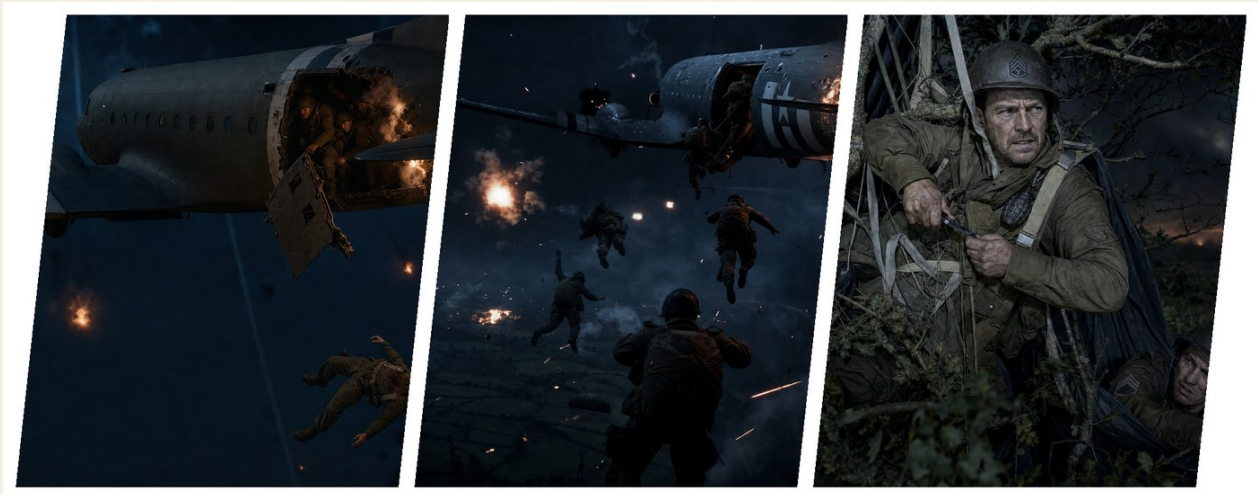
Quatre actes • seize scènes • une nuit



ACTE I

La chute

Tension haute : crash, survie, infiltration isolée.



SCÈNE 1

LE VOL DE LA CORNEILLE



BUT

Brief de mission, puis destruction de l'avion et saut sous le feu, établir quel personnage survit et dans quel état. Montrer l'horreur d'un parachutage sous feu nourri et la progression en lignes ennemies. C'est pour cette raison que les joueurs ont plusieurs personnages, car nombre d'entre eux ne survivront pas !

SITUATION

- Avion militaire de transport de troupe, stick Dog-3, nuit.
- Capitaine PNJ meurt à l'ouverture de la porte.
- Saut obligatoire sous mitrailage de DCA.



Mini-brief, le capitaine (PNJ, avant le vol d'oiseaux, le PJ officier peut intervenir pour le roleplay)

À LIRE

Allez, les majorettes, on y est ! Crow 44, dernière pub avant le grand saut. Ouvrez bien les oreilles.

*Vous êtes **Dog-3**.*

On saute sur Dog.

*Une fois au sol direction ralliement **CROW, 8973**. On n'attendra pas les petits poussins en retard !*

*Pour se renifler un coup de Cricket. Mot de passe : **Flash - Thunder**.*

*Le boulot : dépôt **Classe V** sous terre, cadrant **9368**, dans les bois. Infos d'**Épervier**. On fait tout pêter avant **04 h 30**.*

*Radio : la **ferme** jusqu'à ce que ce soit fait.*

Pas d'appui : on est tout seul !

*Charges tirées go **XTRACT, 9771**, et on attend la jeep.*

*Vos officiers ont les ordres. Moi j'ai ma grande gueule et vous **notre** devise.*

Avec moi mes pucelles et je veux vous entendre gueuler !

PLUS HAUT, PLUS LOIN, TOUJOURS DEVANT ! (la section répète) **PLUS HAUT, PLUS LOIN, TOUJOURS DEVANT !** (encore, plus fort) **PLUS HAUT, PLUS LOIN, TOUJOURS DEVANT !**

Bien. Accrochez-vous.

(Après le brief : un PJ officier peut encore faire du roleplay.)

À LIRE

Soudain le pilote hurle « Accrochez-vous, vol d'oiseau ! ». L'avion fait une embardée évitant de peu les oiseaux qui passent en rasant la carlingue. Signe du destin ou hasard, cette embardée sauve l'avion d'un tir direct d'une DCA allemande. Après une fraction de seconde de stupeur, le capitaine vous interpelle « Allez go go go go, on se bouge ! », alliant le geste à la parole, il ouvre la porte de l'avion qui explose au même moment, frappée par un obus. Le capitaine tué sur le coup tombe lourdement dans le vide. Dehors c'est le chaos, des explosions illuminent le ciel touchant parfois ces cercueils volants que l'on nomme avions. Des moteurs s'embrasent, des carlingues explosent, se vidant des pauvres malheureux qu'elles transportaient.

(laisser un silence pour laisser un peu de roleplay)

Puis soudain c'est une pluie de balles qui transperce votre carlingue abattant sa fatalité avec férocité. Il faut sauter !

Avec horreur les balles traversent et découpent vos camarades, la mort est une amante insatiable qui jette son dévolu au hasard. L'odeur de sang et de boyaux agresse vos narines avec violence.

(→ En jeu : jet 1, Sortie de l'avion)

Vous avez sauté, votre parachute s'est ouvert et jamais une chute ne vous a paru aussi salvatrice, enfin cela c'était avant de voir les débris tomber et vous rattraper manquant de déchirer le linceul gonflé qui vous empêche de chuter lourdement.

(→ En jeu : jet 2, Chute / débris)

Vous savez que le ciel est rempli de carlingues en feu et de pantins morts accrochés à un bout de tissu parfois déchiré. Bientôt le sol, enfin ! mais là encore faut-il savoir quelle nouvelle surprise vous a réservée cette terrible bataille.

(→ En jeu : jet 3, Atterrissage + table 1d10)

EN JEU

Effroi (PS), scène choquante, POU×4 / réussite -1 • échec -2

Mise en place : avant de commencer chaque joueur choisit **3 personnages**

(parmi ceux attribués) et dispose de **2 points de destin**. Persos non choisis : sort inconnu. (*Points de destin, Règles maison (p. 15).*)

Rappel table : 3 jets obligatoires, un par moment de Lecture ci-dessus (sortie → chute → atterrissage). Détail :

Jets, méthodologie (3 personnages en jeu)

1. **Sortie de l'avion**, un jet de **Chance** par personnage (**Chance +10 %**). Le joueur assigne quel perso prend quel jet. Échec = **mort**. (Un point de destin peut sauver, au détriment d'un autre perso du même joueur, voir règles.)
2. **Chute / débris**, une fois sautés, autre jet de **Chance** par personnage survivant (**Chance -10 %**, beaucoup de débris). Le joueur n'assigne plus librement, pour choisir quel perso est testé, dépenser **1 point de destin**. Échec = **mort** (un point de destin peut encore sauver, même règle).
3. **Atterrissage**, pour les survivants : **1d10** (situation, pas mort automatique) : à vous en tant que Meneur de Jeu de faire la mise en situation et comment le joueur va éventuellement s'en sortir.

1d12	Résultat
1	en plein milieu d'une patrouille allemande
2	mauvaise réception 1d4+2 dégâts
3	mauvaise réception 1d6 dégâts non létiaux
4	tombe dans un point d'eau
5	bloqué sur un clocher
6-9	atterrissage tranquille pas d'ennemis en vue
10	bloqué dans un arbre
11	atterrit sur un chemin (une patrouille arrive)
12	atterrit dans une ferme avec un chien qui aboie

NOTES MJ

- Ne pas faire doubler le brief mais laisser les joueurs qui ont les officiers faire du roleplay.
- Devise de la section : **PLUS HAUT, PLUS LOIN, TOUJOURS DEVANT !** (déjà dans le brief, la faire répéter fort).



- Ne pas hésiter à montrer la panique et l'urgence de la situation.
- Les personnages seront obligés de sauter en avance sur la zone de largage, ils seront donc éparpillés hors des zones prévues. Cela compliquera donc le trajet vers le point de ralliement.

SUPPORTS

- Aide de jeu E2 (Planches · E2, p. 192), carte d'opération / OPORD (*sous la main pendant le monologue du capitaine, secteur Dog, CROW 8973, objectif 9368, XTRACT, le PJ officier peut s'y appuyer ensuite*)
- Aide de jeu D (Personnages, p. 159), pré-tirés stick US (*avant le vol : chaque joueur choisit 3 personnages parmi le stick*)
- Feuille de suivi Dog-3, disponible et photocopiable en fin de livret si vous en avez envie.
- Aide de jeu E13 (Planches · E13, p. 112), présage : vol d'oiseaux (*« Accrochez-vous, vol d'oiseau ! », embardée, avant les jets*)
- Aide de jeu E14 (Planches · E14, p. 113), saut sous le feu (*jet 1, Sortie de l'avion*)
- Aide de jeu E15 (Planches · E15, p. 114), chute / débris (*jet 2, Chute / débris*)
- Aide de jeu E16 (Planches · E16, p. 115), atterrissage (*jet 3, Atterrissage + table 1d10*)

SCÈNE 2

À PAS DE LOUP



BUT

Rejoindre le ralliement **CROW (8973)** en étant séparés. Camoufler les parachutes. Tension d'**infiltration**. Être en terrain hostile.

SITUATION

Les personnages vont devoir rejoindre le point de ralliement **CROW (8973)** après avoir planqué le parachute (**camouflage**).

Pour la progression il y aura des jets de **navigation** et de **discretion** (*Les personnages sont encore **séparés** sur le chemin vers CROW : chaque joueur / perso avance de son côté. Les scénettes proposées ci-dessous sont **au choix** du MJ, une par perso isolé et dépendront du rythme voulu. Vous pouvez aussi vouloir que les personnages se rejoignent petit à petit.*)

Vous pouvez jouer les scènes dans l'ordre que vous voulez et quand vous le sentez propice à une quelconque situation.

Si des joueurs ont encore 3 personnages vous pouvez profiter d'un jet de **navigation** ou **discretion** raté pour le faire tomber dans une situation inextricable. Cela peut découler sur une mort **héroïque** (sauver des enfants, détruire une DCA), ou une **capture**. L'idéal serait qu'au dernier acte les joueurs n'aient plus qu'un seul personnage. Évidemment il faut éviter de gâcher l'expérience de jeu.



À LIRE

Vous êtes tous éparpillés dans le secteur. Il fait nuit, les sirènes commencent enfin à se taire, il vous faut prendre votre carte, votre boussole, et trouver le point de ralliement. Tout serait si simple si vous n'entendiez pas au loin les bruits de camions et de pas, signe évidemment que l'on recherche votre escouade.

EN JEU

Effroi (PS), scène normale, pas de jet

- Jets de **navigation** et **discrétion** selon progression.
- Une **scénette** par personnage ou groupe de personnages isolé.
- Le MJ **peut** faire se **retrouver** certains personnages **avant** d'arriver à la ferme (**CROW**), binômes / petit groupe : rythme et sécurité.

NOTES MJ

Voir synopsis / chronologie (Synopsis secret (p. 21)-4) pour ce que les PJ ne savent pas encore. Les PJ démarrent **séparés** après le saut, mais rien n'oblige à rester seuls jusqu'à la ferme : le MJ peut fusionner des trajets (après une scénette, sur un chemin, au son d'un cricket, etc.) pour soulager la table ou renforcer un duo. Rappelez aux joueurs les méthodes de reconnaissance : **1 clic** cricket, réponse **2 clics**, puis mot de passe **Flash**, réponse **Thunder**. Les scénettes sont là pour agrémenter l'histoire et faire découvrir une avancée en territoire ennemi. Les jets de **navigation** font que les personnages trouvent des points de **repère** utilisables sur leur carte, garder le cap en évitant des zones dangereuse et tout cela dans la nuit. Tous les personnages peuvent y arriver, mais peut-être pas à la même vitesse. Demander plusieurs jets retracent la pression d'une progression dangereuse, mais si vos joueurs s'en fatiguent abrégez. Les scénettes, du moins au début, sont individuelles. Par conséquent veillez à ne pas trop les faire durer : si un joueur hésite, laissez-le sur un cliffhanger et passez à une autre scénette, puis revenez vers lui.

SUPPORTS

- Aide de jeu E17 (Planches · E17, p. 116), à pas de loup (para solo, haie / bocage, cricket, boussole, infiltration nocturne vers CROW)

SCÈNE 2a

CHECKPOINT / CORNEILLE



BUT

Offrir une diversion inattendue à un perso isolé devant un poste.

SITUATION

Un poste de contrôle la **Wehrmacht** difficile à passer, une diversion d'une **corneille** sera-t-elle mise à profit.

À LIRE

*L'air est frais, et une odeur champêtre flotte dans l'air. Alors que tu observes un **poste de contrôle** afin de trouver le meilleur chemin pour passer discrètement, tu vois un oiseau au plumage noir voler près d'un garde et lui chaparder son **briquet** alors qu'il allume sa cigarette. Le soldat excédé prend son arme et tire tandis que ses compagnons hilares regardent l'oiseau partir au loin. Mécontent, l'homme dit en rageant : « encore une fois, ça fait une semaine, ça me rend fou ». (Les PJ comprennent **a minima** l'allemand.) À l'aide*

des **projecteurs** ils essaient de trouver le volatile en éclairant la cime des arbres derrière eux. **Le personnage profitera-t-il de cette diversion inattendue ?**

EN JEU

Effroi (PS), scène stressante, POU×5 / -1 à l'échec

Discrétion / opportunisme selon choix du joueur.

NOTES MJ

Petite situation clin d'œil à Catubodua, ne pas nommer évidemment. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène.

SCÈNE 2b

SANGLIER



BUT

Menace non humaine. Risque de compromettre la discrétion.

SITUATION

Sous-bois, perso isolé. Un **sanglier** croise sa trajectoire. Pas d'Allemands obligatoires : la forêt seule.



À LIRE

*Tu t'enfonces dans un sous-bois pour profiter du couvert, soudain un bruit sourd et lourd se fait entendre. En cherchant la provenance tu distingues à 15 mètres de toi la silhouette d'un **sanglier** qui semble aussi surpris que toi. Le sanglier s'immobilise et semble scruter la moindre de tes réactions. Une odeur de terre retournée plane dans l'air, tout semble si calme et si silencieux, du moins pour l'instant.*

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Discrétion compromise si fusillade. Fuite, immobilité, ou détour au joueur de choisir.

NOTES MJ

Au MJ. Pas d'Allemands obligatoires. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène.

SCÈNE 2c

COLONNE WEHRMACHT



BUT

Forcer l'attente / le camouflage face à une colonne.

SITUATION

Route de nuit, une **colonne** Wehrmacht passe (camions, fantassins, bruit de chenilles et de bottes).

À LIRE

Alors que tu es entouré de pâturages et que tu dois traverser une grande portion de route, tu entends le bruit caractéristique d'une **colonne** allemande, bottes, moteurs, chenilles. La tête de ce serpent infernal va bientôt être à portée de vue, précédée par la puanteur des gaz d'échappement et d'huile de moteur.

(→ En jeu : choix, se cacher / fuir)

Si le personnage se cache et attend le passage Un fourré dans le fossé offre un abri salvateur : si tu restes bien au calme la colonne devrait passer sans risque pour toi. Le temps te semble si long et le sol vibre au passage des véhicules chenillés. Soudain une crosse d'arme se plante près de toi et un Allemand se baisse... s'assoit et enlève sa botte pour en déloger un caillou. Quelques minutes plus tard, un autre s'écroule extenué, faisant tomber son matériel non loin de toi... Un officier lui hurle dessus et lui dit de se dépêcher, le soldat ramasse aussi vite qu'il peut son matériel. Il te voit clairement, te fait un



clin d'œil « ypickaii » dit-il et reprend sa place dans la formation...

(→ En jeu : se cacher, passage tenu)

Si le personnage cours pour échapper Tu prends tes jambes à ton cou, traversant la route au plus vite. Puis tu essaies de zigzaguer entre les rares points te permettant d'être à couvert... Alors que tu penses être hors de portée tu entends un lieutenant hurler à un groupe d'hommes de vérifier là où tu es, une traque commence.

(→ En jeu : fuir, Course / Discrétion / Observation)

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Rappel table : 2 issues, **se cacher** · **fuir**

1. **Se cacher** (fossé / fourré), tenir pendant le passage : **Discrétion** / **Camouflage** / jet de **Sang-froid** / patience selon le ton. Abréger si la table s'impatiente.
2. **Fuir, Course / Discrétion**. Terrain ouvert = peu de couvert. Quand la traque commence : jet de **Discrétion** pour le(s) personnage(s) contre jet d'**Observation** du détachement qui vient vérifier. La traque s'achève après 2 réussites consécutives d'un des 2 camps.

L'issue finale et sa fatalité sont laissées à votre appréciation en tant que MJ.

NOTES MJ

Adapter tu/vous selon le nombre de personnages. Ne pas en faire un combat obligatoire : l'attente et le risque d'être vu suffisent. Si la table s'impatiente, abréger le passage de la colonne. Cette colonne n'a rien à voir avec l'histoire, elle manœuvre juste pour se rendre à Caen. Clin d'œil « ypickaii » : aparté / complicité du soldat, à jouer léger, ne pas en faire un allié permanent.

SCÈNE 2d

AVION EN RASE-MOTTES



BUT

Menace venant du ciel sans dogfight.

SITUATION

Nuit dans un bocage ou des pâturages. Un **avion allemand** (chasseur) passe en **rase-mottes**. Va t'il repérer le ou les personnages.



À LIRE

*Alors que tu es en plein milieu d'un champ, tu entends au loin un bruit de moteur. Tes yeux essaient de scruter la nuit sans succès, le bruit se rapproche de plus en plus et soudain tu comprends que la menace vient du ciel : un **avion** s'approche dans ta direction **rasant** au plus près du sol. T'a-t-il vu ? Recherche-t-il votre formation ? Peut-il révéler ta position ? Ce sera sûrement le cas si tu restes planté là !*

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Réflexe : se plaquer / couvert. Jets de **discretion** ou **sang-froid** seulement si le MJ veut presser. Pas de dogfight.

NOTES MJ

Ne pas en faire un dogfight. Adapter tu/vous / groupe selon qui est touché par le passage. L'avion peut simplement passer : bruit, ombre, puis silence, ça suffit. Le personnage a-t-il été repéré ? Le pilote a-t-il donné l'alerte ?

SCÈNE 2e

DEUX CAMIONS / BERNON



BUT

Premier aperçu de Bernon sous escorte (indice pour plus tard).

SITUATION

Lisière d'un chemin, nuit. **Deux camions SS / Ahnenerbe arrêtés.** Un civil français (Bernon) sous escorte, **terrorisé.**

À LIRE

Alors que tu progresses en lisière d'un chemin, tu entends au loin des moteurs au ralenti et des voix. Tes yeux cherchent dans le noir : **deux camions SS / Ahnenerbe** sont **arrêtés**. Un **civil français** descend sous surveillance pour un petit besoin, il a l'air **terrorisé**. Un lieutenant SS lui dit en français : « Monsieur Bernon, dépêchez-vous, le colonel n'aime pas attendre. » Puis on le remonte à bord. Les véhicules repartent (direction bois / **OBJECTIF**, si le MJ veut le suggérer).

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Observation / discrétion selon le choix du joueur. Ne pas forcer un sauvetage (escorte, deux véhicules). Jets de **discrétion**, **Perception**, si le ou les personnages veulent essayer une intervention faites entendre le bruit de camions allemands se rapprochant.

NOTES MJ

Aperçu sous escorte ici ≠ la fuite / mort plus tard (Acte II, scène 6 : Bernon). Les PJ peuvent **reconnaître** le nom / le visage ensuite. Ne pas forcer un sauvetage ici (escorte, deux véhicules) : possible mais très risqué et le professeur devra y mourir, pour éviter de perdre la montée en tension et la découverte du mythe. Cette scène est surtout

un moyen de mettre un peu de contexte avant la vraie rencontre avec Bernon. Il est conseillé de faire cette scène juste avant de passer à l'acte suivant et la réunion dans la ferme, comme cela vous êtes sûr que rien n'arrivera au personnage et qu'il pourra en parler aux autres. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène.

SUPPORTS

- Aide de jeu E8a (Planches · E8a, p. 122), portrait / fiche Bernon (*reconnaissance plus tard, même visage que l'aperçu*)
- Aide de jeu E18 (Planches · E18, p. 117), aperçu Bernon sous escorte (bord de route, officier SS, nuit)

SCÈNE 2f

BRACONNIER



BUT

Rencontre civile ambiguë. Risque de bruit, de trahison ou d'aide.



SITUATION

Civil français, **pas** Résistance. Il peut mentir, aider, fuir, ou crier s'il panique.

À LIRE

*Tu traverses un sous-bois pour profiter du couvert quand un bruit sec se fait entendre, comme celui d'une branche qui casse. Vous sursautez. Rapidement, vous repérez la source du bruit. Non loin de vous, une silhouette, fusil en bandoulière, arpente le sous-bois. Tu sembles ne pas avoir été **repéré** (mettre en attente, laisser le(s) personnage(s) décider : pendant ce temps la **silhouette** se baisse et ramasse un lapin pris au collet).*

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Choix typiques (au joueur) : le laisser partir • le persuader de se taire • l'éliminer • lui demander un chemin / une info locale. Jets de **discretion**, **Baratin** / **Persuasion**, ou confrontation selon le ton.

NOTES MJ

Ce n'est pas forcément un allié ni même un ennemi. S'il crie ou tire, une patrouille Wehrmacht peut arriver, au MJ selon le rythme. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène.

SCÈNE 29

LANCE-FLAMMES / CHÊNES



BUT

Montrer les SS du colonel. Image forte. Indice rituel (cendres) sans tout expliquer, les joueurs feront le rapprochement plus tard.

SITUATION

Hommes SS. Brûlage de chênes = **cendres pour le rite**. Le joueur ne reçoit pas l'explication, seulement le spectacle et le danger.

À LIRE

*Tu avances sur la route quand soudain des flammes jaillissent à une centaine de mètres de toi. Deux **lance-flammes** crachent un feu abject sur de pauvres arbres. Rapidement le feu se répand du tronc au feuillage, laissant place à un brasier qui éclaire ses alentours dans un crépitements malsain. En plus des lance-flammes tu vois 6 autres **SS** qui guettent et surveillent les alentours. Un vent frais transporte l'odeur nauséabonde de carburant et les paroles des deux SS au lance-flammes.*

- « Tu sais pourquoi on fait ça ? »

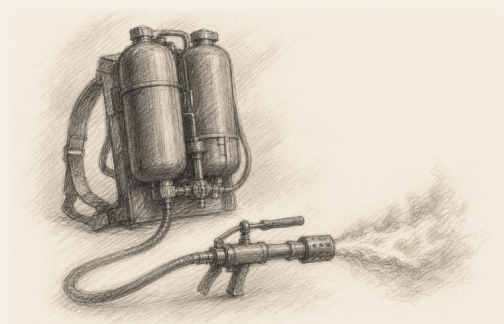
- « Nan et je m'en fous ! **Der Bär** veut Der Bär obtient ! »

Les Allemands se fendent d'un rire.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Contourner (**discretion** / détour) • **observer** (**Observation**, risque d'être vu) • **engager** (très risqué : flamme + renforts). Ne pas en



faire un combat obligatoire.

NOTES MJ

Écho plus tard (Élise / bois interdit / cendres). Ne pas nommer le rituel ici. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène. Essayer de jouer cette scène avant que le ou les personnages n'arrivent au point de rendez-vous.

SUPPORTS

- Aide de jeu E25 (Planches · E25, p. 118), lance-flammes / chênes (SS brûlent les arbres)

SCÈNE 2h

PARA CAPTURÉ



BUT

Horreur de la traque. Dilemme moral (intervenir / abandonner / témoin).

SITUATION

Prisonnier allié inconnu. Le sauvetage est possible mais coûteux (combat, diversion, poursuite).

À LIRE

*Alors que tu progresses à couvert, tu entends des voix allemandes et des coups sourds. Tu te rapproches / tu te plaques pour voir : une escouade **SS** tient un **para américain**. Mains liées et les yeux bandés. Toutefois ce n'est **pas** un des vôtres, il est sûrement d'une **autre unité**. Ils le cognent, l'interrogent sommairement et l'emmènent vers une destination inconnue. Le vent porte vers vous l'odeur du sang qui coule de ses blessures.*

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Intervenir · suivre à distance · laisser faire et continuer vers **CROW**.
Jets selon le choix.



NOTES MJ

Intensité encore vivant ? va-t-il être torturé ? verra-t-il le ou les personnages ? = **au MJ**. S'il meurt, supplie du regard ou disparaît, ça renforce « on est chassés » ou « c'est horrible ». Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène.

SCÈNE 2i

OFFICIER SS / MAISON



BUT

Horreur humaine de l'Occupation. Dilemme (intervenir / témoin / fuir / aider après).

SITUATION

Maison isolée. **Officier SS** + **chauffeur** (moto). La femme va être abusée, le PJ arrive au moment où l'officier ressort, ou juste après.



À LIRE

Alors que tu approches d'une **maison isolée**, tu entends une moto qui **ralentit**, puis des bruits de bottes et enfin quelqu'un qui frappe à une porte. Dans un mauvais français un **SS** interpelle : « Jeanne, ouvre ! Jeanne ? C'est ton petit lieutenant préféré ! » Derrière la porte une voix **terrorisée** répond : « Non s'il vous plaît, pas encore ! Pitié, laissez-moi ! » L'officier reprend, énervé : « Ouvre-moi ! Sale pute, ou je te jure que ça va mal se passer ! » Un bruit sec de craquement se fait entendre, suivi des cris d'horreur d'une femme. Tu entends le **chauffeur** de la moto ricaner ! Les gaz d'échappement de la moto agressent les narines, mais les cris de douleur et les pleurs de la femme arrachent le cœur.

EN JEU

Effroi (PS) : scène choquante : POUx4 / réussite -1 · échec -2

Intervenir · suivre · laisser faire · attendre et aider la femme. Cela peut être risqué face à deux hommes armés mais possible. Jets de **discretion**, **combat**, ou **Premiers soins** / approche selon le choix.

NOTES MJ

Ne pas jouer que sur la violence en gratuité. Pas lié au rite, Occupation pure. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène. C'est une des scènes où une intervention est pos-

sible avec un risque minimum. Si combat, il faudra penser « à cacher » les traces du combat. Suivant l'issue de cette scène la jeune femme pourrait remercier le(s) personnage(s) en leur indiquant leur chemin ou alors l'officier a des documents sur les rondes ou les zones surveillées. le(s) personnage(s) peuvent toujours prendre la moto ou les vêtements, mais cela restera dangereux et difficile de prendre leur identité car il y a des chances que cette moto et l'officier soient connus des autres

SCÈNE 2j

SS / PETITS VIEUX



BUT

Exaction SS. Tension morale.
Risque de bruit ou d'engagement.

SITUATION

Ferme / chaumière. **Deux soldats SS** terrorisent un couple de petits vieux et leur volent nourriture et alcool.



À LIRE

*Alors que tu longes une habitation, tu entends des cris, des rires allemands, de la vaisselle qui casse. À travers une fenêtre tu vois **deux SS** qui bousculent un couple de **petits vieux**, vident le garde-manger et s'emparent de bouteilles. Les vieillards tremblent, l'un pleure, l'autre prie. Les soldats rient et crient des ordres. L'un des SS sort son arme. « Je suis sûr que vous êtes des résistants, des terroristes poseurs de bombes, je devrais nettoyer ce pays de tous ces chiens » dit-il en mauvais français. Les deux SS sont tout occupés à se délecter de la peur qu'ils provoquent, rien ne semble pouvoir les détourner. Vous êtes incapable de savoir jusqu'où ils iront.*

EN JEU

Effroi (PS) : scène choquante : POUx4 / réussite -1 • échec -2

Intervenir • créer une **diversion** • laisser faire et continuer • attendre qu'ils partent puis aider. Jets de **discretion**, **combat**, ou confrontation selon le ton. Ne pas en faire un combat obligatoire cependant c'est une des scènes où une intervention est possible avec un risque minimum.

NOTES MJ

Exaction ordinaire d'Occupation. Si fusillade ou cris prolongés, une patrouille peut arriver, au MJ. Adapter tu/vous suivant le nombre de personnages présents dans cette scène. Si combat, il faudra penser « à cacher » les traces de combats, cependant les petits vieux les aideront (nourriture, indication de chemin, mais ils ne savent pas grand-chose). Tout comme 2i il sera difficile de se faire passer pour les 2 SS même en leur piquant leurs costumes.

SCÈNE 2k

EMPLACEMENT LIBRE



BUT

Inventer / tester une scénette à table (au choix du MJ, après 2a-2j ou à la place d'une).

SITUATION

Au choix du MJ (nuit, secteur CROW, perso isolé ou petit groupe).

(À rédiger par le MJ, scénette libre.)

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

(Mécanique au choix du MJ, discrétion, combat, roleplay...)

NOTES MJ

Emplacement libre pour notes manuscrites à l'impression / à la table.

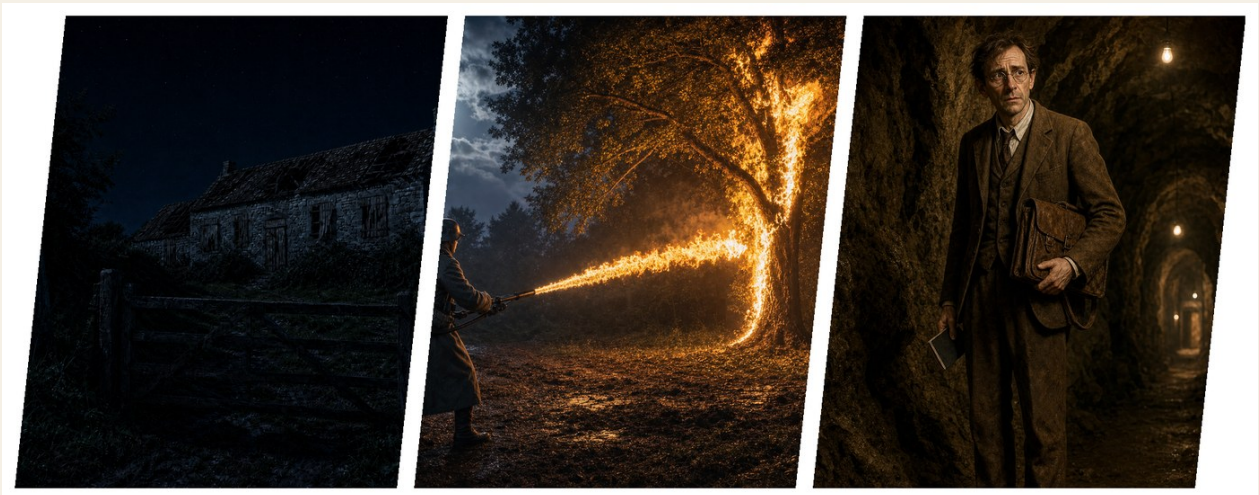
SUPPORTS

(néant - section exemple)

ACTE II

Vers l'objectif

Souffle social / information, puis montée vers l'horreur et la grotte.



SCÈNE 3

LA RÉUNION



BUT

Regroupement à CROW. Rencontre d'Élise. Informations locales. Éventuelle planque / André. Cette scène peut être un moment plus détendu.

SITUATION

Les joueurs se retrouvent au point de ralliement et peuvent échanger entre eux. Ils surprendront une jeune femme résistante qui va rejoindre un autre résistant. Avec le parachutage il y a beaucoup d'Allemands dehors et elle comptait se cacher un instant dans la ferme. **Élise Moreau** (fiche Personnages), personnage de secours / alliée. Nom de code Résistance : **Pivert**. **André Duval** (fiche Personnages), résistant du réseau, accessible via la planque qu'Élise connaît. **Spécialiste explosifs (backup démo, Démolition 55 %)**. Nom de code Résistance : **Merle**.

Si besoin de matériel la fille connaît une planque de la résistance où les soldats pourront se ravitailler.

À LIRE

Vous arrivez enfin les uns après les autres près du point de ralliement. Les quelques rayons de lune éclairent l'endroit comme une toile de maître, instant magique dans cette nuit tragique. C'est une vieille ferme abandonnée, à l'abri des regards. À l'entrée un vieux mégalithe recouvert de lierre semble garder la vieille barrière vermoulue. Dans la cour remplie de mauvaises herbes et de chardons, ça et là dépassent les vestiges d'une charrue. Des ronces recouvrent les murs comme une armure végétale impénétrable. Seules deux fenêtres et la porte semblent avoir été épargnées par le temps. Le toit du bâtiment bien que troué par endroits semble encore en bon état. Une fois fini le protocole de reconnaissance vous pouvez souffler un peu et échanger sur vos mésaventures récentes. Vous pouvez même grignoter et vous désaltérer. L'intérieur est pratiquement vide de meubles, seule une vieille table solide reste. Une odeur de poussière et de vieille paille se mélange aux effluves de bois humide. Sur les murs des graffiti témoignent des passages des nombreux malheureux contraints de s'y réfugier. Sur un des murs un « Nous te vengerons, Épervier » signé Pivert semble plus récent. Soudain du bruit dans la cour se fait entendre, à travers les quelques trous d'embrasure vous voyez une jeune femme, elle regarde à gauche et à droite, puis se dirige vers la porte pour l'ouvrir.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Coupure : Aux joueurs de dire ce qu'ils font. Clairement elle se retient de crier et n'oppose pas beaucoup de résistance car elle reconnaît tout de suite des Américains. Elle a un brassard de résistante et une arme si elle est fouillée.

Répliques possibles (selon ce que demandent les joueurs) :

Qui es-tu ?

À LIRE

« Je suis une résistante, je devais rejoindre un ami pour mener à bien ma mission, tuer des officiers. (son regard s'assombrit) »
« Je hais les Boches. Ils ont tué mon frère, un résistant lui aussi. Allez à Maroelet si vous voulez savoir ce qu'ils font aux résistants et aux espions. Je déteste encore plus les SS paradant dans le village en hurlant : "L'aigle impérial a tué l'épervier, rien n'échappe au regard du Reich." »

Pourquoi ici ? / Qu'est-ce que tu fais ici ?

À LIRE

« Mais avec tous ces Boches qui vous cherchent, j'ai décidé de me cacher un petit moment ici, histoire que ça se tasse un peu. »

Ce qu'elle peut leur apprendre (selon confiance / jets)

Facile à obtenir

- son chef de cellule lui a donné comme mission de tuer des officiers, certains découchent le soir pour profiter des veuves en les terrorisant. Elle n'est pas dupe et au vu de l'agitation générale elle comprend qu'une grosse opération se prépare. D'où sa mission, saper la chaîne hiérarchique allemande.
- la **Wehrmacht** fouille partout, cherche les parachutistes depuis le parachutage
- les **SS** sont dans les bois **depuis des mois** (depuis l'hiver). Leur chef, un certain **SS-Standartenführer Dr. Konrad von Bärenstein**, on l'appelle *der Bär*. Insigne : ours sur pierre noire
- on a aperçu un **Français en civil** avec eux, dans les bois, un professeur, paraît-il. Il avait l'air terrorisé (*Bernon, capturé à Paris*)
- ils brûlent des chênes et interdisent une zone du bois.
- son frère est mort. Les Allemands l'ont accusé d'espionnage. Le corps est encore à **Maroelet**, exposé pour que personne n'oublie

Très difficile (rapprochement d'indices par les PJ, pas par elle)

- à l'hiver / fin 1943, un officier SS discret (Vogler) a questionné des **anciens** et une **rebouteuse**. Lien avec la grotte = à reconstituer par les joueurs

Ce qu'elle ne sait pas

- tout ce qui touche à la grotte, au rituel, à l'Ahnenerbe
- ce que son frère avait découvert ou transmis

NOTES MJ

- **Montée (optionnelle)** : si le meneur le souhaite, chaque personnage présent peut recevoir **30 %** à répartir en compétences hors combat et **10 %** en compétences de combat, pour pallier un manque utile à la suite.
- **Rencontre avec André** : laissée à la **convenance du MJ** (planque / timing / pas du tout).
- Comment le lien frère mission apparaît dépendra du **roleplay** des

joueurs. A vous meneur de jeu d'adapter.

- Les joueurs ont peut-être des raisons de se méfier, mais Élise est honnête et sincère, tout comme sa haine de l'ennemi. Cependant ils n'ont aucune raison de mal se comporter avec elle.
- **Noms de code Résistance du frère : Édouard Moreau = L'Épervier**, André = **Merle**, Élise = **Pivert**. Ces noms peuvent aider les PJ à faire le lien. À noter qu'Élise et Édouard **ne faisaient pas partie de la même cellule**.
- Élise argumente pour venir avec la troupe : elle peut les **amener jusqu'à leur objectif** en évitant Wehrmacht et SS. Elle met aussi en avant qu'elle veut savoir ce **pourquoi** son frère est mort.
- **Contexte veille du Débarquement** : Élise était partie rejoindre André. Sa mission (avec lui) était de **tuer des officiers allemands**. Le colonel est un "OBJECTIF" qui rend son aide particulièrement pertinente.
- Elle ne sait rien de la grotte et du rituel (top secret)

Rappel : la mission existe en partie grâce aux renseignements transmis par **Édouard Moreau** (dépôt / objectif OPORD, nom de code **L'Épervier**). Tué pour **espionnage et acte de résistance** son corps **exposé à Maroelet**. **Élise ne sait pas** ce qu'il a découvert ni transmis, le lien frère mission est **à faire par les joueurs** (OPORD, Maroelet, indices, noms de code).

SUPPORTS

- Aide de jeu Elle (Planches · Elle, p. 119), ralliement CROW (ferme abandonnée, haies, mégalithe, nuit)
- Aide de jeu E8c (Planches · E8c, p. 124), portrait Élise Moreau
- Aide de jeu E8d (Planches · E8d, p. 125), portrait André Duval
- Aide de jeu E2 (Planches · E2, p. 192), OPORD (lien Épervier / mission)

SCÈNE 4

CAMION ET CORPS



BUT

Indice d'horreur « banale » : un civil traité comme un sac.

SITUATION

Virage. Trois camions allemands (SS). Un corps de civil tombe d'un remorque puis est remis sans ménagement. les personnages découvrent que le convoi est rempli de corps.

À LIRE

Cachés derrière un petit muret de pierre, non loin d'un virage serré, vous entendez le bruit de trois camions allemands. Ils semblent rouler très vite, et passent rapidement à côté de vous. Une fois dans le virage, un des camions fait une légère embardée et un corps de civil mort en tombe. Rapidement le camion de queue freine et klaxonne les autres. Une fois tous arrêtés, deux soldats SS descendent de la cabine du camion de queue en insultant copieusement le conducteur fautif. En se rapprochant, les soldats manquant de vomir portent un mouchoir à leur nez, comme si un fin morceau de tissu pouvait effacer la puanteur du corps sans vie. Puis sans ménagement ni égard, les 2 soldats SS balancent le corps dans l'arrière du camion et le tassent comme un vulgaire sac de charbon. À n'en pas douter, ce camion est rempli d'autres corps. Dans les autres camions vous entendez des soldats demander ce qui se passe. Un des SS lance une blague déplacée provoquant des rires gras. Puis le convoi repart.



EN JEU

Effroi (PS) : scène choquante : POU×4 / réussite -1 · échec -2
Réaction PJ. Discretion vs intervention.

NOTES MJ

Corps = matière potentielle pour le rituel (écho Saint-Mauvieu / fange).
Engagement non forcé.

SUPPORTS

- Aide de jeu E19 (Planches · E19, p. 120), camion / corps (POV muret, virage de nuit, SS qui remettent un civil dans la benne)

SCÈNE 5

SAINT-MAUVIEU



BUT

Montrer von Bärenstein et le massacre. Matière pour le rituel. Choix moral (surplomb).



SITUATION

Surplomb près de Saint-Mauvieu. Colonne SS. Colonel présent.

À LIRE

Alors que votre groupe passe en surplomb du village de Saint-Mauvieu vous voyez 3 camions et une voiture du Sonderkommando Bärenstein s'arrêter. Plus d'une vingtaine de SS descendent de deux des camions et frappent aux portes des habitants. En les brusquant ils les regroupent sur la place du village. Non loin de là un Colonel sort de la voiture et hurle à ses soldats « Dépêchez-vous, tuez-moi tout ça, je n'ai pas de temps à perdre ». Sans sourciller les SS abattent les villageois, des cris d'horreur viennent jusqu'à vos oreilles. Meticuleusement, il s'assure qu'aucun villageois n'échappe à la mort. Une femme malgré ses blessures se dresse et entame la Marseillaise. Le colonel lâche « Un foutu Français ! » puis elle est abattue, tombant à genoux mais le buste dressé fièrement, le poing levé en défi au III Reich. Puis mécaniquement et sans égard les SS chargent les corps dans le deuxième camion, comme s'ils n'étaient que de vulgaires marchandises destinées à un sombre marché. Ils remontent alors dans les véhicules et semblent prendre la direction de votre objectif. L'odeur de poudre charriée par la brise vous sort de la torpeur, indélébile preuve de la cruelle réalité de cette scène.

EN JEU

Effroi (PS) : scène choquante : POUx4 / réussite -1 • échec -2
Observation (glaive bronze **seulement si Observation réussie**). Engagement non forcé.

NOTES MJ

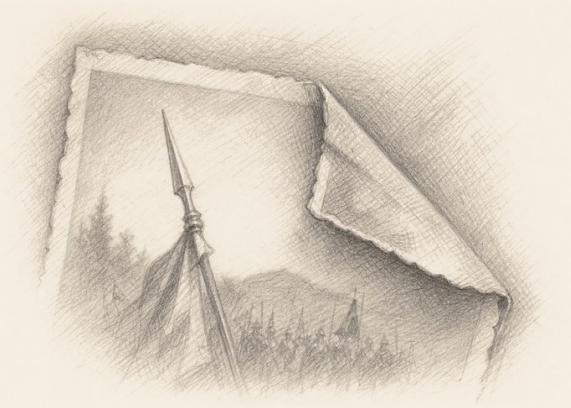
- Le colonel = **von Bärenstein** (*der Bär*), reconnaissable plus tard (tréfonds, bureau).
- Véhicules / insignes : **Sonderkommando Bärenstein**, petit détachement.
- Corps chargés = **matière pour le rituel** (fange).
- Direction des véhicules ≈ **OBJECTIF** (bois / grotte).
- **Arme en bronze** (glaive) : **seulement si Observation réussie**, reflet / forme inhabituelle au côté du colonel, sinon rien d'évident à cette distance.
- Eviter l'engagement : il y a 2 camions de soldat avec un équipement conséquent.
- Attaquer ici est dangereux, mais si c'était le cas le colonel ne perdrait pas son temps et s'en irait, ses soldats faisant rempart de leurs corps. Il se pourrait qu'il renforce les défenses à la grotte, à vous meneur de jeu d'adapter.

SUPPORTS

- Aide de jeu E20 (Planches · E20, p. 121), Saint-Mauvieu depuis le surplomb (place, peloton, colonel manteau / glaive)
- Aide de jeu E8b (Planches · E8b, p. 123), portrait colonel von Bärenstein (à montrer pour le visualiser, reco plus tard bureau / tréfonds)

SCÈNE 6

BERNON



BUT

Bernon est mortellement blessé et délivrera quelques bribes d'information. Cette scène distille les premiers éléments liés au surnaturel sans le dévoiler.

SITUATION

Bernon, fuite et mort Il a fui après avoir **vu les corps et les massacres**. En fuyant, il s'est fait **tirer dessus** et est mortellement blessé.

Les personnages interceptent le professeur en fuite et il mourra dans les bras d'un joueur. Pas d'exposé : urgence et mise en garde seulement (« Ils sont devenus fous », « Il faut l'arrêter », « Cet homme est dangereux »), puis la promesse pour sa femme et leur fille. Les personnages trouveront des objets et quelques indices sur lui.

À LIRE

Vous êtes sur le chemin qui mène au bois et de fait à la grotte, vous n'en êtes plus très loin. Sur le côté dans le pré au bord du chemin vous distinguez une silhouette titubante. Elle semble vouloir se dépêcher, mais elle tombe régulièrement. Puis elle vous voit, elle semble vouloir communiquer mais vous n'entendez pas grand-chose, elle se précipite vers vous les bras ballants.

(→ En jeu : intentions)

À mesure que la silhouette s'approche vous distinguez un homme en habits de ville, du sang tache ses vêtements et ses yeux semblent fixés.

(→ En jeu : intentions / Élise / reconnaissance)

L'homme avance et s'écroule à vos pieds, il est criblé de balles, vous n'imaginez même pas la force mentale qu'il lui a fallu pour continuer à marcher. Il marmonne continuellement et semble totalement apeuré, répétant sans cesse « ils sont fous, l'ours est fou ». Il vous regarde et semble vous supplier, chacun de ces « ils sont fous » semblant trouver écho au tonnerre de l'orage qui éclate au loin.

(→ En jeu : agonie / mallette / promesse)

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Coupure : Aux joueurs de donner leurs intentions (avant qu'il arrive / pendant l'approche).

Si **Élise** est là : petit cri, « le prof ». Les personnages ayant vu « Deux camions / Bernon » reconnaissent le professeur.

Il est en **état de choc** : les PJ peuvent essayer d'en savoir plus, il ne pourra que montrer sa **petite mallette**. Pas d'exposé du rite ni du projet.

Répliques (agonie) : pour le dramatique :

À LIRE

« Il faut les arrêter, ils sont devenus fous. »

Les yeux dans le vide :

À LIRE

« Alice, ma douce, je suis désolé... embrasse notre fille... »

Puis il reprend ses esprits :

À LIRE

« S'il vous plaît, s'il vous plaît ! Elles sont prisonnières à Paris ! Promettez-moi de les sauver ! Promettez-moi ! »

Pris de secousses, il crache du sang et meurt, les yeux roulant comme s'ils cherchaient encore une lueur d'espoir.

Remise des objets (mallette). Laisser les PJ spéculer entre Frag. I / bronze et Clovios / photo de la lance.

NOTES MJ

Mallette : remettre aux joueurs quand Bernon la montre / meurt : voir **Supports** (E8-E10).

- Pression du timing, il semble urgent d'intervenir.
- Les blessures sont trop graves pour que le professeur s'en sorte.
- Ne pas faire expliquer le rituel par le professeur : horreur **glissante**, crescendo.
- Fragment de cludios : jet d'idée montable en **baïonnette** improvisée
- La photo d'obsidienne et le texte sont une fausse piste, les joueurs s'en apercevront plus tard
- Les joueurs émettront à ce stade plein de théorie et auront beaucoup d'imagination

SUPPORTS

- Aide de jeu E8a (Planches · E8a, p. 122), portrait / fiche Bernon (*sc.6, reco si aperçu sc.2e*)
- Aide de jeu E9a (Planches · E9a, p. 126), Frag. I (*trouvé sur Bernon, sc.6*)
- Aide de jeu E9b (Planches · E9b, p. 130), feuillet Clovios (*trouvé sur Bernon, sc.6*)
- Aide de jeu E9c (Planches · E9c, p. 131), photo Alice et leur fille (*trouvé sur Bernon, sc.6*)
- Aide de jeu E9d (Planches · E9d, p. 132), photo lance d'obsidienne (*trouvé sur Bernon, sc.6*)
- Aide de jeu E10d (Planches · E10d, p. 140), écrin + fragment cludios bronze (*trouvé sur Bernon, sc.6*)

SCÈNE 7

CHAMP DE MINES



BUT

Obstacle pour monter en pression. "Nouveau" signe de la corneille. Début de l'orage et de la pluie, . Tension d'entraide.

SITUATION

Champ à traverser avant l'orée des bois (OBJECTIF proche). La biche qui explose révélera le danger. La pluie qui grossit

rend le champs de mine glissant.

À LIRE

Vous avancez dans une nuit pluvieuse, au loin l'orage tonne, une tension est presque palpable à mesure que le temps passe. Votre objectif n'est plus très loin : il ne reste plus qu'à traverser ce champ boueux et glissant devant vous et vous arriverez à l'orée des bois tant attendus. Alors que l'un d'entre vous allait poser le pied, le cri d'une corneille déchire la nuit, effrayant une biche. Celle-ci en fuyant bondit dans le champ et explose dans une gerbe sanglante.

*Si **Élise** ou **André** sont présents, l'un des deux murmure : « Ha, ça c'est nouveau ! »*

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POUx5 / -1 à l'échec

Moment de **tension** : En tant que meneur de jeu **encouragez les méthodes d'entraide** (guider le suivant, tester le sol, etc.). Les personnages **peuvent s'en sortir sans heurt**.

Traversée : le champ se découpe en **3 zones**. Pour **chaque zone, 2 jets** :

1. **Observation**, repérer le passage / les indices dans cette zone.
2. **Agilité**, avancer (pluie, sol **boueux**). **+30 %** si l'Observation de la

zone a réussi.

Le MJ peut **réduire le nombre de zones** s'il juge que c'est mieux pour le rythme, et **substituer** les jets selon les idées des joueurs (Démolition, Discrétion, Navigation, entraide, etc.).

Échec : ralentissement, chute, risque de mine selon votre jugement de meneur de jeu (pas obligatoire à chaque échec, il faut de la tension, pas une tuerie de masse).

Contourner : possible, mais **~1 heure de perdue** et on se **rapproche des troupes SS** (plus de patrouilles / risque de contact avec de grosses unités allemandes).

Déminer : possible avec **Démolition**, mais **très long** (horloge / orage / SS), rarement le meilleur choix sous pression.

NOTES MJ

- Cri de corneille = **signe**, pas le point culminant (tréfonds).
- La biche révèle le danger : plus besoin de « cacher » que c'est un champs de mines après l'explosion.
- insister sur la pluie qui rentre dans les yeux ,genant la vision et rend difficile les manipulations minutieuse. rappelez que le sol est boueux et glissant.

ACTE III

La grotte

Chaque zone = une scène.



SCÈNE 8

APPROCHE DE LA GROTTTE



BUT

Arrivée sous un orage battant. Bénédiction des corneilles. Voir les SS transporter les corps dans la grotte avant l'assaut du poste.

SITUATION

Au loin sous un chêne séculaire, l'entrée de la grotte. des va et vient de SS qui transporte les corps. Le poste de garde est visible après ~10 min.

À LIRE

Vous êtes enfin dans le bois, vous avancez sous une pluie battante, vous ne rencontrez aucune résistance, nulle patrouille. Puis vous comprenez pourquoi, au loin tous les SS de l'Ahnenerbe amènent frénétiquement des corps et des produits chimiques sous une terrible pluie et s'engouffrent dans la grotte. Au-dessus un chêne séculaire se dresse majestueusement semblant toiser le monde de sa superbe. À l'intérieur des lumières jaunâtres semblent éclairer sporadiquement l'entrée. Après 10 minutes de ce manège incessant 3 gardes se mettent derrière un muret de sac de sable et tiennent la position avec une mitrailleuse lourde, la pluie redouble d'intensité et des éclairs déchirent le ciel.

Scénette, corneilles (arrivée) Alors que vous vous rapprochez de l'objectif au milieu des éclairs et de la pluie, des corneilles s'approchent de vous et à votre grande surprise se perchent sur votre épaule. Elles vous regardent et un sentiment de courage vous envahit, comme si la peur ne pourrait plus vous atteindre. Au moment de prendre leur envol un éclair projette vos ombres au sol, et l'espace d'un instant vous auriez juré qu'une femme se tenait derrière vous la main délicatement posée sur votre épaule. Mais cela ne vous effraie nullement.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet
Observer. Préparer approche (scène suivante).

NOTES MJ

- Une **corneille par personnage** présent (PJ et alliés).
- **immunité à la peur** face aux créatures des tréfonds, les personnages en auront pas conscience tout de suite, pour l'instant un sentiment de courage.
- **N'immunise pas** aux dégâts du cri final de la corneille (1D4+2).
- Ne pas nommer Catubodua ici, mais ne pas démentir, laisser les joueurs se faire une idée.

SUPPORTS

- Aide de jeu E11 (Planches · E11, p. 142), entrée grotte sous l'orage (ambiance)
- Aide de jeu E11b (Planches · E11b, p. 194), cliché recon Épervier (avec *l'OPORD, fin de livret*)
- Aide de jeu E23 (Planches · E23, p. 143), ombre / corneilles (éclair)

SCÈNE 9

POSTE DE GARDE



BUT

Neutraliser ou contourner les 3 gardes + MG avant d'entrer.

SITUATION

3 SS + mitrailleuse lourde. Muret sacs de sable. Éclairage chantier faible. L'orage fournit une couverture sonore et la pluie une couverture visuelle.

À LIRE

Le poste de garde est là devant vous ! Les 3 soldats SS du Sonderkommando Bärenstein toujours derrière le muret de sac de sable et cette mitrailleuse lourde. Des éclairages de chantier illuminent le devant de leur leur blafarde, tentant désespérément de percer le rideau de pluie qui s'abat. L'orage couvre en grande partie les bruits ambiants, de même que le faible éclairage dans cette nuit nuageuse avantage une approche discrète.

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec
Combat / discrétion / diversion. Fiches PNJ SS.



NOTES MJ

Avantage à l'approche discrète (pluie, nuit + 40%). Ce combat devrait être rapide.

Il est peu probable que les joueurs puissent faire une équipe pour garder l'entrée (comme suggéré dans l'OPORD) et une équipe pour faire exploser le dépôt. Il faut faire avec les moyens du bord et les ordres insistent sur faire exploser le dépôt !

De même, si les joueurs pensent que juste faire exploser l'entrée est suffisant, rappelez que ce n'est peut-être pas totalement acceptable comme finalisation d'objectif, et si c'est quand même l'idée finale, ils se retrouveront entourés de créatures de la Fange au point d'extraction et bien avant qu'ils reçoivent une visite du colonel Diane. Vous resterez seul maître en tant que meneur de ce qui se passe après.

SUPPORTS

- Aide de jeu B (Stats MJ, p. 97), fiches SS / MG (poste de garde)
- Aide de jeu E11 (Planches · E11, p. 142), entrée grotte (*si pas encore montrée en sc.8*)
- Aide de jeu E2 (Planches · E2, p. 192), OPORD (*rappel : couverture des accès vs priorité dépôt*)

SCÈNE 10

ENTRÉE INTÉRIEURE



BUT

Première impression de la grotte aménagée. Transition vers le couloir.

SITUATION

Boue, humidité, ampoules, propagande SS. Rien de spécial.

À LIRE

L'endroit sent l'humidité et le terreau à plein nez. La pluie battante résonne bruyamment, couvrant presque vos voix. Sur les parois des posters de propagande SS décorent outrageusement l'antre. Le sol boueux garde les traces des nombreux allers et venues de ces dernières minutes, des bottes, des roues déformées par le poids et parfois l'empreinte terrifiante d'un corps traîné sans égard. Une ligne électrique accrochée aux parois et parsemée d'ampoules s'enfonce dans un couloir qui semble descendre dans les tréfonds de la terre. Parfois un léger

grésillement se fait entendre, les lumières clignotent manquant de s'éteindre, puis dans un sursaut se rallument. Rien de spécial ici, si ce n'est un tunnel blafard où les odeurs de boue se mêlent aux odeurs de charogne, un long couloir menant vers une sombre rencontre.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet
Exploration rapide.

NOTES MJ

:

SUPPORTS

- Aide de jeu Ellc (Planches · Ellc, p. 144), entrée intérieure / pièce (ambiance)

SCÈNE 11

COULOIR ET LE PIÈGE



BUT

Descente vers les tréfonds monté du paranormal. Ambiance sonore comme une plainte. Piège au début de l'élargissement donnant accès au bureau du Colonel.

SITUATION

Couloir élargi récemment (marques d'outils). **Symboles gaulois** gravés sur les parois anciennes. Piège **juste au début** de l'élargissement « en olive » (accès bureau).

À LIRE

*Le couloir semble avoir été agrandi récemment, les marques d'outils en sont encore visibles. Sur les parois, d'**anciennes gravures gauloises** (symboles, marques rituelles) contrastent avec le travail d'élargissement. À intervalles réguliers des ampoules éclairent tou-*

*jours timidement les parois. Plus vous vous enfoncez, moins l'orage se fait entendre et laisse place à une longue plainte, comme si le vent réveillait une voix millénaire. Après un temps indéfinissable, le couloir **commence à s'élargir en olive** (c'est là que le piège est tendu), et toujours cette plainte qui semble siffler à vos oreilles. D'étranges pressentiments vous habitent !*

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Détection / désamorçage / dégâts 2d10 zone 1,5 mètre de diamètre (esquive 1/2 dégâts).

NOTES MJ

Complainte = ambiance. Le **contexte** (nom, dossier) se livre au bureau. Le secret final reste l'**échec systématique** du rite. Pour l'ambiance en tant que meneur de jeu vous pouvez jouer sur les échos, amener doucement le changement de décor, roche, moins de terre, des gravures ésotériques. Si un personnage se prend les pieds dans les fils du piège cela peut donner une scène intense et sympathique à jouer (demander au joueur dans le piège des jets pour rester immobile, faire des jets de POU pour rester calme). Cependant le piège n'est pas difficile à désamorcer. Le piège est **au début de l'élargissement en olive**.

SUPPORTS

- Aide de jeu Elld (Planches · Elld, p. 146) : couloir / début d'élargissement en olive (ambiance, gravures et porte bureau)

SCÈNE 12

BUREAU DU COLONEL



BUT

Les personnages vont tomber sur les indices manquants, les notes, objets personnels, bronze, phonographe. Compréhension partielle du rituel et de ce qui va se passer. Apparition de la première manifestation paranormale franche.

SITUATION

Une porte d'acier verrouillée à ouvrir. À l'intérieur le bureau du Colonel chauffage, tentures, tableau noir, lit, phonographe et tous les documents sur le colonel, le rituel et l'organisation de celui-ci.

Vie du colonel, cantine / coins personnels

- Un **tableau** (portrait de famille / aristocrate aux lunettes rondes, manteau de fourrure) accroché près du lit, le visage = **von Bärenstein** (reconnaissable plus tard / déjà vu à Saint-Mauvieu).
- Une **photo** ancienne du domaine familial : **Schloss Bärenstein**, sombre, perdu dans la forêt, perché sur une falaise / rocher.
- Une **armoirie** (ours sur rocher) avec devise : « *Ein Bärenstein weicht vor nichts zurück.* » (« Un Bärenstein ne recule devant rien. »)
- Éventuellement papier à en-tête / cachet *von Bärenstein* sur une lettre (même devise ou blason ours).

Bronze, trouvaille bureau : un **manche + pointe de lance en bronze** (trophée / fouille Ahnenerbe, écrin **E10e**), utilisable en mêlée ou comme pointe improvisée.

Les notes qui restent sur le bureau parlent d'alchimie. La complainte de Catubodua, **Frag. II, III, IV** (relevés Bernon, Frag. I déjà donné sc. 6). Les schémas techniques de la grotte. Une **lettre allemande** (Vogler → von Bärenstein) : « paroles d'Ogmios » soi-disant. Une **note** de Vogler : la bague de Hel, obtenue via la société de Thulé, soi-disant pour commander à ceux qui quittent son royaume. Une **annotation Bernon** qui écarte Clovios / photo lance obsidienne (dates, lieu, faux). Une **liasse de correspondance** (découverte déc. 43 → capture Bernon → matériel → **bague de Hel** → **rappel Vogler à Berlin** → 1 activation **cette nuit**).

À LIRE

Une fois passé le piège vous vous apercevez que dans l'élargissement une porte en acier semble fermer l'accès à une pièce sur la droite. La porte arbore les symboles SS ainsi que celui d'un ours sur une pierre. Une plaque nominative au nom du colonel von Bärenstein ne laisse aucun doute qu'il s'agit de son bureau. La porte est en acier et fermée à clé, mais elle ne semble pas insurmontable à ouvrir.

(→ En jeu : ouvrir)

Une fois le bureau ouvert :

Un renforcement de la grotte dispose d'un petit chauffage, celui-ci semble plutôt servir à assécher que réchauffer. Sur les murs quelques tentures à l'effigie du III Reich et du Sonderkommando Bärenstein pendent lourdement. Un bureau de fortune est planté au beau milieu de la pièce. Un grand tableau sur lequel des formules chimiques et électriques sont griffonnées prend tout un pan. Des livres épars sont disposés sur le bureau autour d'un plan schématique d'une grotte et d'un frottement sur pierre. Au fond un lit de camp recouvert d'une peau d'ours est installé à côté d'une cantine et d'une table de chevet. Sur celle-ci un vieux phonographe à rouleau est posé. Une odeur de vieux livres et de charbon couvre à peine l'odeur de peau de bête qui règne dans cette tanière.

(Attendez quelques temps, puis lisez :)

Alors que vous fouillez, le phonographe se met en route tout seul et vous entendez les pleurs déchirants d'une femme (Catubodua, pleurant son amour pour Dagus, aux joueurs de le déduire).

EN JEU

Effroi (PS) : scène stressante : POU×5 / -1 à l'échec

Ouvrir : crochetage / explosif : à la discrétion des joueurs (*encouragez l'inventivité*).

Fouille. Lecture allemand. Phonographe (après un temps de fouille).

NOTES MJ

La langue de la plainte est inconnue des personnages. Un jet d'Idée ou de Perception réussi peut laisser entendre des consonances avec le gaulois des fragments.

révélation : ici les joueurs **entrent dans le contexte** (notes, Catubodua, projet, phonographe, Ogmios). Ne pas retenir artificiellement ces infos. Ce qui reste caché jusqu'aux tréfonds c'est l'**issue systématiquement ratée** du rituel, (ce n'est pas dans les papiers, c'est une vision dans la grotte qui le permettra). Les personnages devraient donc ici se douter fortement de ce qui se passe ici.

Phonographe : si un personnage le regarde plus attentivement il verra qu'il est cassé.

!Si les joueurs se disent que c'est bidon et qu'ils préfèrent repartir et laisser la grotte telle quelle, considérez que le rituel a eu lieu et que les créatures sont déjà en train de remonter. ils en croisent donc une en sortant du bureau du colonel ! cela devrait leur redonner envie de continuer. Considérer donc dans ce cas que le gouffre a plutôt des créatures qui attendent et que la grotte finale est remplie de créatures, certaines continuant de mettre des cadavres badigeonnés dans la fange.

Bague de Hel : note 12 (C.2). **Elle ne fonctionnera pas**. Les raisons mystérieuses n'en seront **pas dévoilées** dans ce scénario.

nom de famille : **von Bärenstein** (Bär = ours, Stein = pierre). Surnom *der Bär*. Baron prussien : mini-historique À l'usage du MJ (p. 10) et fiche.

- N'hésiter pas en tant que meneur de jeu à rendre très étranges l'activation surnaturelle du phonographe.
- Durant la fouille du bureau faire baisser la tension lumineuse des ampoules pour mettre une ambiance inquiétante.

Documents à remettre (bureau) : voir **Supports** (E4, E8b, E10a-e, E9e-k, C.2).

SUPPORTS

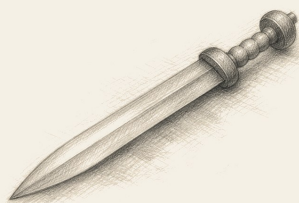
- Aide de jeu E4 (Planches · E4, p. 145), carte chambre / bureau colonel
- Aide de jeu E8b (Planches · E8b, p. 123), portrait colonel (*visualisation*)
- Aide de jeu E10a (Planches · E10a, p. 137), tableau familial du colonel

(props bureau)

- Aide de jeu E10b (Planches · E10b, p. 138), photo Schloss Bärenstein
(props bureau)
- Aide de jeu E10c (Planches · E10c, p. 139), armoiries Bärenstein *(props bureau)*
- Aide de jeu E10e (Planches · E10e, p. 141), écrin lance bronze (fouille Samara)
- Aide de jeu E9g (Planches · E9g, p. 127), Frag. II (relevé Bernon)
- Aide de jeu E9h (Planches · E9h, p. 128), Frag. III (relevé Bernon)
- Aide de jeu E9i (Planches · E9i, p. 129), Frag. IV (relevé Bernon)
- Aide de jeu E9e (Planches · E9e, p. 133), paroles d'Ogmios (lettre Vogler)
- Aide de jeu E9f (Planches · E9f, p. 134), annotation Bernon (écarte Clovios / lance obsidienne)
- Aide de jeu C.2 (Documents · C.2, p. 100), liasse correspondance Ahnerbe *(dont note 12 : bague de Hel)*
- Aide de jeu E9j (Planches · E9j, p. 135), notes chimie Zn / Sb *(opt.)*
- Aide de jeu E9k (Planches · E9k, p. 136), notes chimie bronze / laiton *(opt.)*

SCÈNE 13

GOUFFRE



BUT

Traverser la passerelle sous menace. Accéder enfin aux tréfonds. En découdre un peu avec l'ennemi.

SITUATION

Un gouffre 6 m de large. Paliers de chaque côté de 4 m. Passerelle acier 2 m. Soldats prêts à défendre en face.

À LIRE

Le couloir débouche sur un surplomb qui donne sur une grande cavité rocheuse traversée par un gouffre de 6 mètres de large. De chaque côté du gouffre 4 mètres de roche forment les paliers. Une passerelle rétractable en acier de 2 mètres de large traverse le gouffre donnant ainsi accès au couloir au fond de cette cavité. Plantés là en attente, des soldats sécurisent l'entrée de ce couloir. Le surplomb vous protège pour l'instant de leurs regards. Les SS semblent lourdement armés et bien protégés par des sacs de sable. Il vous semble apercevoir des caisses et d'autres matériels mais impossible de là où vous êtes de distinguer quoi que ce soit. Du gouffre qui vous semble d'une profondeur abyssale une brume épaisse au léger relent de soufre s'élève et semble recouvrir légèrement le sol. Sur votre côté droit un petit chemin descend en serpentant vers le bords opposé aux gardes, il va vous falloir traverser.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet
Combat / discrétion / franchissement.

NOTES MJ

Les caisses : dynamite et un Panzerfaust. Les gardes défendent avec vaillance. Ils tenteront d'utiliser la dynamite et de rétracter la passerelle. Elle est encore en place parce que le colonel faisait beaucoup d'allers-retours, et sa patience n'étant pas légendaire, ils ont préféré la laisser. Si les joueurs observent avant d'attaquer, ils

verront les explosifs : les toucher pourrait boucher en partie l'entrée de la grotte et gêner la progression future. La fumée est surtout là pour fournir un décorum inquiétant !

Les joueurs pourraient être tentés de se dire que le gouffre est le bon endroit pour clôturer la mission et « neutraliser l'objectif ». Tout comme pour l'entrée, en tant que MJ, rappelez-leur que ce n'est peut-être pas exactement ça. S'ils préfèrent rester sur cette solution, tout comme pour l'entrée, le rituel aura lieu et ils se retrouveront entourés de créatures de la Fange au point d'extraction.

Si les joueurs n'ont pas visité le bureau : depuis le surplomb, avant l'assaut, ils entendent un des SS de garde parler avec les autres :
« *Je sais pas ce que le colonel fait dans son bureau, mais j'ai vu des trucs bizarres, des notes et des schémas, j'avais froid dans le dos.* »

SUPPORTS

- Aide de jeu E5 (Planches · E5, p. 147), carte gouffre / passerelle
- Aide de jeu B (Stats MJ, p. 97), fiches SS (poste gouffre)

SCÈNE 14

LES TRÉFONDS



BUT

Confrontation finale et découverte du rituel. Combat / charges/ action héroïque. Découverte complète de la complainte grâce à la vision. Point culminant (cri final de la corneille) et l'explosion finale du site, mission accomplie.



SITUATION

Surplomb. Fange. Squelettes druides. SS. Générateur. Colonel. Créatures. Avant d'émerger sur le surplomb : des **sons étranges**. Parfois dans les ombres une **silhouette féminine** semble se faufiler avec les personnages.

Note MJ : créatures : faiblesse au **bronze** + au **son fort** (bloque) / **litanie d'Ogmios** (peut blesser/détruire), **Règles maison (p. 15)**. Note bureau : Paroles d'Ogmios (Supports E9e / sc.12).

À LIRE

Vous avancez encore et toujours dans ce couloir qui semble vous mener aux gouffres des enfers. Comme surgies du passé, des voix semblent vous accompagner, parfois une complainte, parfois un encouragement. À de nombreux détours vous avez cette étrange sensation de voir une ombre féminine, une guerrière des légendes, se faufiler avec vous. Les lumières blafardes disposées çà et là éclairent toujours difficilement le chemin. Au bout d'un moment qui vous semble interminable des voix se font entendre, mais cette fois-ci, plus réelles, plus palpables. Bien que les sons semblent étouffés, vous entendez clairement un homme donner des ordres. Plus vous avancez, plus les voix et les bruits ambiants se font clairs. Vous finissez par déboucher sur une grotte immense via un surplomb rocheux. Sur votre droite un chemin de roche chemine vers le sol de la grotte. En dessous de vous une scène surréaliste s'offre à vos yeux.

La cavité est immense, en son centre un bassin noirâtre bouillonnant d'une vingtaine de mètres dégage une légère fumée. Non loin d'un des bords du bassin un monolithe brisé trône, vestige lointain d'un récit gaulois. Alignés le long du bassin, des squelettes allongés au sol sont figés dans une posture séculaire, les mains se tenant le crâne. Dans la voûte les stalactites telles des dents forgées par le temps surplombent cet endroit empli d'une magie des temps anciens. Sous cette voûte primordiale, entassé près de la fange noirâtre, un amoncellement de cadavres est régulièrement vidé par des soldats SS, certains sont des civils, nombreux sont des soldats de la Wehrmacht et quelques-uns sont des vôtres. Les corps flasques et sans vie sont donc jetés dans la fange après avoir été aspergés d'une substance étrange. Postées à de nombreux endroits, des sentinelles SS montent la garde, mais l'étrange spectacle qui se déroule sous leurs yeux semble les accaparer. Parmi ces hommes le colonel se tient non loin d'un générateur ronronnant, plantant la dernière des quatre électrodes géantes dans le bassin. Il se retourne vers vous, visiblement conscient de votre présence. Il vous regarde et hurle en appuyant sur un interrupteur : « Heil Hitler..., rien ne peut arrêter le Reich désormais. » Des éclairs jaillissent et parcourent la grotte, le bassin se met à rayonner et les corps baignant dans la fange se mettent à s'agiter. Une odeur de soufre et d'ozone envahit la pièce, prémices d'un enfer sans nom.

(→ En jeu : jet POU / vision, Round 1)

Texte : vision (à lire ou paraphraser pour chaque PJ touché)

À LIRE

Voici ce qui t'arrive. Alors que tu vois avec horreur les corps morts s'animer d'une non-vie, tu sens l'endroit se remplir d'une énergie étrange et mystérieuse. Une vision des temps anciens t'accapare. La vision d'une assemblée se tenant en cet endroit même. La même caverne, la même fange, mais aucun mégalithe gravé. Un rituel s'y déroule aussi. Des brûlots éparpillés dans la grotte éclairent d'une lumière tremblante les lieux. Des druides se tiennent tout autour de la fange. Tu entends leur voix puissante invoquer les puissances élémentaires. Avec eux se tient une femme, une guerrière à la taille et l'allure impressionnante, **Catubodua** la corneille combattante. Dans ses bras elle tient la dépouille de son bien-aimé, **Dagus**. Sur le corps du guerrier mort des runes peintes avec une substance alchimique recouvrent presque totalement son corps. La déesse avance dans la fange noirâtre et bouillonnante. Puis après un tendre baiser la déesse pose délicatement le corps. Elle rejoint solennellement le bord et fait

signe à l'assemblée. Les druides déchaînent alors leur puissance. La foudre jaillit de leur corps et les éclairs emplissent la caverne dans un déchaînement stroboscopique. Dans la fange le corps du guerrier s'agite et se transforme en une horrible créature, sans âme, remplie de fiel. Poussant sur son corps et traversant la chair morte, des pics apparaissent, semblables à s'y méprendre aux pics de la bête qui l'avait tué. Catubodua secoue la tête un instant, refusant d'accepter l'inévitable verdict. Nul ne peut revenir du monde de l'au-delà, les mots avaient été prononcés et les destins écrits. Alors la déesse s'écroule à genoux, les joues emplies de larmes. Elle relève la tête et hurle avec force son malheur. Le cri déchire l'air lui-même, mettant au supplice et à l'agonie les druides, qui se tiennent la tête de douleur. La vision s'estompe doucement pour faire place au temps présent.

Round 1 Dans le bassin les corps s'animent et se déforment comme habités par une force d'outremonde. De sombres pics d'os s'hérissent et transpercent les chairs mortes. Des têtes se relèvent révélant des yeux noirs et sans âme. Les veines se gonflent et prennent une couleur noire accentuant le côté morbide de leur état. Par des gestes patauds mais déterminés les créatures grotesques s'agitent pour rejoindre le bord. Le colonel exulte sa joie, tendant sa main droite où brille une bague ancienne il semble vouloir ordonner aux créatures d'attaquer ses ennemis.

(→ En jeu : suite du round / actions PJ)

Round 2 Les créatures ont atteint le bord du bassin, leur présence semble mettre mal à l'aise les SS. Continuant comme si de rien n'était les soldats continuent de jeter des cadavres. Il doit désormais y avoir plus de 50 corps baignant dans le sombre bassin. Les éclairs illuminent de manière stroboscopique la grotte, leurs bleutées symbole de puissance. Des odeurs d'ozone et de produits chimiques se mêlent aux odeurs de poudre. Le colonel hurle de plus en plus ses ordres, sa voix cependant semble moins assurée, plus angoissée.

Round 3 Sans manifester une quelconque émotion les créatures commencent à s'en prendre aux SS les plus proches d'elles, comme animées d'une seule volonté, tuer ce qui est vivant. Usant de leurs pics osseux elles transpercent et déchirent ceux qui passent à leur portée, le sang jaillit, les muscles se déchirent, aucune pitié n'anime ces corps disgracieux. Des bouchers méthodiques et sans âme. L'horreur se lit dans les yeux des SS qui voient ce qui devait être l'instrument de leur victoire devenir l'instrument de leur mort. Rien ne semble les blesser, ni les mitrailleuses, ni les fusils, ni les baïonnettes. Parfois une grenade explose, les créatures sans être affectées physiquement semblent s'arrêter un instant puis repartir. Le colonel semble avoir saisi l'ironie de la situation, de sa main droite il dégaine un glaive de couleur bronze et commence à se

battre contre les créatures qui l'entourent, et même si son arme semble avoir un meilleur résultat que les balles, l'issue ne fait aucun doute. Pendant ce temps un flot continu de cadavres sort du bassin.

Round x Laisser le combat se dérouler et quand vous jugerez que c'est le moment propice passer au point culminant. N'hésitez pas à créer des petits points de tension : une des créatures peut être un des personnages tués dans « À pas de loup » ou le frère d'Élise. Laisser découvrir peut-être les points faibles des créatures. Leur rappeler subtilement que bizarrement ils supportent plutôt bien l'effroi de cette situation, alors que leurs ennemis sombrent dans la folie. Agrémentez la mort du colonel comme vous le voulez. Peut-être que des joueurs auront envie d'une mort héroïque (mais il faut en sauver quelques-uns).

EN JEU

Effroi (PS), scène glorieuse, **Bénédiction de Catubodua** : pas de jet face aux créatures

Tirer sur le **générateur**, les **ennemis** ou les **créatures** = actions d'**attaque / défense** normales. Qui pose les charges, qui couvre, qui fonce = **décisions des joueurs**.

Round 0 : scénarisé (PJ n'agissent pas encore)

Le colonel vient d'enclencher. Il **tend / brandit une bague** (la bague de Hel, note Vogler / C.2) et **parle en « gaulois »** pensant contrôler les créatures mais cela **ne marche pas**. Les raisons n'en seront **pas dévoilées** dans ce scénario. Il porte alors son **glaive en bronze**.

Rounds 1+ : les PJ agissent

Objectifs en parallèle (au choix des joueurs) :

- **Pose des bombes** / charges (temps selon Démolition, grille **Règles maison** (p. 15))

Les nombreux stalactites et recoins permettent une progression discrète pour poser les « bombes ».

- **Protéger** les poseurs
- **Se défendre** des créatures et/ou des SS

Timeline créatures

- **Round 1** : les corps dans la fange **s'animent** → **vision POU** au même moment (voir ci-dessous)

- **Round 2** : elles **sortent** de la fange
- **Round 3+** : elles **attaquent** les personnes à portée, ce qu'elles **voient** (y compris **vision dans le noir**) : si une créature voit quelqu'un, elle va l'attaquer. Des corps peuvent continuer à s'animer / sortir **régulièrement**.

SS qui jettent les corps

Ils continuent **aussi longtemps que possible**, puis s'arrêtent **au bout d'un moment** ou dès que les **créatures les attaquent**.

Générateur

- Élément de **tension** : quand on tire dessus, les **lumières vacillent** (rappel : la sortie se fera dans le **noir**).
- Pour les MJ qui y tiennent : lui donner des **PV** et une **solidité** (ex. résilience / armure), chiffres à votre convenance.
- Même après destruction apparente, des **batteries de secours** prennent le relais **1 ou 2 rounds**.

Colonel, glaive, bronze

- Le colonel sera **tué par les créatures** (ironie), timing selon actions / réussites en table.
- Quand il meurt, le **glaive bronze tombe** au sol. Le ramasser dépend de la situation (distance, créatures).
- **Astuce joueur** : une **grenade** (son fort) **arrête momentanément** les créatures, un perso à bonne distance pourrait en profiter pour récupérer le glaive (au joueur de faire leur plan). Voir règle son : **Règles maison** (p. 15).
- **Détail** : un Allemand se bat avec des **poings américains en bronze** : la créature en **semble affectée** (indice bronze en plein chaos).

Vision POU : Catubodua et Dagus

Timing : **Round 1**, au moment où les corps dans la fange **s'animent**.

Jet : **Chance** ($\text{POU} \times 5 \%$), un jet par PJ présent aux tréfonds. **Jusqu'à 2 personnages** peuvent être touchés :

- d'abord tous les **échecs** (si 2 ou plus : les **2 pires marges** : si 1 seul : ce PJ + le **plus faible** parmi les réussites).
- si **tous réussissent** : les **2 plus faibles marges** de réussite.

Durée : au bon plaisir du MJ. Les PJ visés sont « ailleurs » un instant. Les autres peuvent voir un hébètement fugace. Pas de point de destin pour éviter la vision.

Point culminant : la corneille (cri final, avant l'explosion)

À la fin : scène de **massacre et de sang** (durée / intensité = **au bon vouloir du MJ**) .

Puis une **corneille** arrive et tourne en longeant les parois, croassant de plus en plus fort, **plusieurs rounds**, jusqu'à ce que son cri :

Timing : le cri est **avant** l'explosion finale. Il reste une **fenêtre** pour fuir, assez pour sentir le moment. Pour les PJ ayant eu la **vision** (Round 1), le cri peut sonner comme un **écho** (déjà-vu, sans rejouer la scène), mais **rester** = risque de prendre le cri à nouveau / d'être pris dans l'effondrement.

Mystère : ne pas nommer ou expliquer qui est la corneille, laisser les joueurs le deviner. Une explication éventuelle plutôt du côté **Division Monolithe** (épilogue / suite).

Grenade / son fort (Règles maison (p. 15)) : bloque les créatures **1D3 rounds** (jet **POU x 5** de la créature), **pas** de dégâts seuls.

Cri de la corneille : immobilise les créatures **et** inflige **1D4+2** aux humains **par round** de cri. Les deux cumulables : une grenade peut figer, le cri blesse / purge. Le cri reste l'événement de fin (avant l'explosion). Cependant les dégâts ne commencent qu'au deuxième round du cri. En premier lieu le but de ce cri est de bloquer les créatures et faciliter la retraite des personnages, mais on ne peut oblitérer sa puissance inhérente.

NOTES MJ

- Squelettes le long du bassin = **vestiges des anciens druides** présents lors du rituel (écho vision / crânes).
- Explique les **squelettes** de druides, crânes « éclatés », écho du cri.
- **Pas de monolithe** dans la vision : Carabatus le grave **après** le cri. Si un PJ a vu des notes « monolithe » avant → chronologie du mythe.
- Pont vers épilogue Division Monolithe : les PJ visés ont vu Catubodua/Diane.
- Lore complet : **Lore** (complainte de Catubodua).
- Un jet d'observation permet de voir que les crânes des squelettes semblent bien « éclatés, brisés ».

SUPPORTS

-
- Aide de jeu E6 (Planches · E6, p. 148), carte tréfonds / chambre rituelle
 - Aide de jeu E26 (Planches · E26, p. 149), créature de la Fange (*quand les corps s'animent*)
 - Aide de jeu B (Stats MJ, p. 97), fiches créatures / SS / colonel (Règles maison (p. 15))
 - Aide de jeu E9e (Planches · E9e, p. 133), paroles d'Ogmios (*si pas déjà sorties au bureau*)
 - Aide de jeu G (Tréfonds, p. 154), bataille des tréfonds (vision / R0 · rounds 1-3 · libres · point culminant)
 - Aide de jeu E21 (Planches · E21, p. 150), corneille en vol / cri + explosion des charges (point culminant)

ACTE IV

Après

Fuite, affaissement, Division Monolithe.



SCÈNE 15

FUITE ET AFFAISSEMENT



BUT

Sortir avant l'effondrement. Transition vers l'aube et le Débarquement.

SITUATION

Noir total après extinction des lumières. Course. Souffle final à l'entrée quand le **dernier** perso est sorti. Affaissement. Aube.

À LIRE

*À peine sortis de la grotte vous entendez les déflagrations des bombes et un souffle puissant vous pousse dans le dos. Les déflagrations laissent rapidement place aux bruits des blocs de roche se détachant et des parois s'affaissant. Un nuage de poussière vous rejoint manquant de vous étouffer. Soudain les lumières s'éteignent vous plongeant dans le **noir total** et un silence inquiétant.*

Après quelques secondes de calme vous entendez de nouveau les bruits caractéristiques d'un effondrement et les vibrations au sol ne laissent aucun doute qu'il vous faut déguerpir rapidement.

(Ici : jets pour sortir. Reprendre quand le dernier personnage a franchi l'entrée.)

Alors que vous venez juste de passer l'entrée, un souffle de poussière et de débris vous projette au sol. Après quelques instants à vous remettre et reprendre votre respiration vous vous relevez dans un nuage de poussière. Petit à petit une brise légère dégage la vue. Avec stupéfaction vous constatez que là où il y avait la grotte ce



n'est plus qu'un affaissement au dénivelé vertigineux. Il ne pleut plus et le jour s'est levé, au loin vous entendez les corneilles croasser joyeusement ! Puis le vent porte le bruit des sirènes allemandes suivi du bruit des bombardiers alliés, le Débarquement a commencé et vous avez sauvé le monde d'une menace occulte.

EN JEU

Effroi (PS) : scène glorieuse : **Bénédiction de Catubodua**

Après « déguerpir rapidement » : jets **Agilité / Endurance** (etc.) dans le noir. Lampes **TL-122** (chaque PJ US). Ne lire le paragraphe suivant (**Alors que vous venez juste de passer l'entrée...**) qu'une fois le **dernier** personnage sorti.

NOTES MJ

- Course dans le **noir total** (lumières éteintes) : chaque PJ US a une **lampe électrique (TL-122)** : jets **Agilité / Endurance** (et autres selon situation) pour ne pas trébucher, rester groupés, ne pas perdre quelqu'un.
- Déclencher le souffle final à l'entrée **une fois le dernier personnage** sorti, c'est le moment de reprendre la Lecture au paragraphe « Alors que vous venez juste de passer l'entrée... ».

SCÈNE 16

ÉPILOGUE • DIVISION MONOLITHE

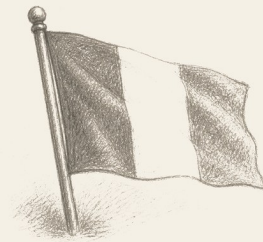


BUT

Fin ouverte. Carte de la colonel. Teaser campagne.

SITUATION

Point d'extraction **XTRACT**. Jeep + camion Croix-Rouge. Colonel Diane Corneille.



À LIRE

Vous vous êtes rendus sans heurt au point d'extraction. Là-bas vous attendez comme convenu que l'on vienne vous chercher. Au loin les sons des canons et des bombardements vous confirment que le conflit fait rage. En fin d'après-midi le son d'une jeep et d'un camion allié aiguise votre curiosité. Vous jetez un œil, les véhicules portent le symbole de la Croix-Rouge et arrivent dans votre direction. Le convoi s'arrête près de vous et une femme au grade de colonel descend de la jeep. Elle a un âge indéfinissable et une carrure impressionnante, plus grande que la plupart d'entre vous. Elle dégage une autorité naturelle (les PJ ayant eu la vision la reconnaissent). Elle s'approche de vous en vous souriant et se fend d'un salut militaire.

*« Bravo, braves guerriers, je vous félicite personnellement de cette victoire, je sais que cela a été particulièrement éprouvant. Je sais que bon nombre de vos compagnons ont rejoint l'autre monde, mais je vous promets que les plus hauts honneurs leur seront rendus, avec toute la gloire qu'ils méritent », dit-elle avec un léger accent français. Elle serre la main à tous les soldats et personnes présentes. « Messieurs, J'ai besoin de guerriers comme vous. Si cela vous tente, faites valoir cette carte auprès de vos supérieurs. » Elle tend une carte à chacun avec un symbole de corneille où l'on peut lire : **Colonel Diane Corneille • Îles Scilly • Division Monolithe**. « Mais en attendant vous avez mérité de vous reposer. Mes infirmières vont*

s'occuper de vous et vous emmener en lieu sûr. »

La colonel fait un signe de tête pour signifier son au revoir et repart avec la jeep. Des infirmières descendent du camion et commencent à s'occuper de vous. Le peu de temps que vous avez eu au contact de la colonel vous a comme redonné des forces ! Vous êtes là avec cette carte, réfléchissant à cette mystérieuse proposition.

EN JEU

Effroi (PS) : scène normale : pas de jet

Pas de combat. Questions possibles (voir notes).

NOTES MJ

- Les PJ ont eu le loisir, avant d'aller au point d'extraction, de **prévenir de la réussite** de la mission. S'ils n'ont plus la radio, la **Résistance** y pourvoit via **André** (Merle).
- **Îles Scilly** : archipel britannique au large de la Cornouailles. En 1940, avant-poste stratégique pour la Grande-Bretagne et refuge pour des Français fuyant l'occupation. QG crédible pour la Division Monolithe en juin 1944.

questions / fin ouverte

- Si les PJ veulent poser des questions à la colonel, elle dira qu'ils auront des réponses à son QG. Son autorité naturelle opère de telle manière que le PJ semblera satisfait de cette réponse.
- Les infirmières sont grandes et athlétiques, si elles sont questionnées, elles répondent qu'elles sont juste là pour prendre soin d'eux.
- **Fin ouverte** : rideau sur la carte et la proposition, pas d'explication Catubodua / Division. Suite éventuelle = campagne / autres scénarios.
- Les joueurs pourraient réfléchir à la version qu'ils voudraient donner officiellement, jusqu'à quel point leur version sera fidèle à ce qu'ils ont vécu. Les autorités compétentes diront en conclusion que la mission a été un succès mais que les sujets ont subi des hallucinations dues aux composés chimiques sur place. Les personnages pourront même garder les preuves trouvées dans le bureau si les joueurs le désirent.
- S'ils veulent rencontrer la Division Monolithe, ce sera dans un autre scénario, promis avec plus d'enquête, sans oublier de l'action.

SUPPORTS

- Aide de jeu E22 (Planches · E22, p. 151), Diane Corneille (colonel) à l'extraction
- Aide de jeu E24 (Planches · E24, p. 152), carte Division Monolithes (Diane Corneille), à remettre à l'extraction
- Point XTRACT sur carte OPORD (Aide de jeu E2 (Planches · E2, p. 192))

Annexes

Lore — complainte de Catubodua

(Mythe fictif à la base du scénario. En tant que meneur de jeu, vous pouvez le donner ou le lire à la fin du scénario pour que vos joueurs aient une vue d'ensemble plus complète. Comme une petite avance sur la Division Monolithe.)

Catubodua, la corneille combattante aimait se fondre parmi les hommes et se battre en leur compagnie. À ceux qu'elle estimait la déesse pouvait offrir gloire et festivité comme récompense. Loin des jeux de pouvoir de ses pairs divins elle préférait errer et profiter des plaisirs de la vie, volant joyeusement de bataille en bataille. Elle aimait sous sa forme de corneille prendre un point haut pour observer une bataille, avant de s'y précipiter fougueusement. Et tel un présage digne de contes épiques elle prêtait maintes forces à ceux qu'elle avait estimés en être digne. Une fois la bataille terminée et les ripailles annoncées, tous se souvenaient de cette corneille posée sur leurs épaules, inspirant forces et vaillance, mais personne, personne ne se souvenait de la guerrière farouche qui abattait ses haches telle une furie !

À l'issue de la bataille, profitant de leur sommeil, Catubodua se perchait au-dessus du plus valeureux et écoutait ses songes et ses désirs pour les concrétiser. Un jour ce fut au tour du jeune Dagus, un fougueux et beau guerrier Ambiani, de voir la déesse se pencher sur ses songes. Quel ne fut pas son trouble lorsqu'elle réalisa que Dagus ne rêvait, ni de gloire, ni de prestige, mais de prendre comme épouse cette femme venue de nulle part qu'il avait vue combattre. Une femme fière et forte, qui avait combattu ses ennemis avec bravoure. Ainsi Dagus avait-il pu la voir, elle, déesse vivante, sous sa forme humaine et en oublier gloire et prestige pour un noble sentiment d'amour. La stupeur passée elle y vit un signe qu'elle ne pouvait ignorer, même elle et son essence divine. Ainsi se présenta-t-elle à lui et se prirent mutuellement comme époux et épouse.

Ainsi pendant près de 3 moissons Dagus et Catubodua vécurent heureux, bataillant côte à côte insouciant, ne vivant que de batailles et d'amour farouche. Les victoires se succédèrent et la gloire de Dagus grandit. Mais le destin est capricieux. Catubodua trop longtemps éloignée des plans divins fut rappelée par ses pairs pour mener bataille contre une sombre créature primordiale. Une créature des âges perdus, que des humains par maladresse avaient réveillée. Une de ces bêtes issues du chaos des premiers temps qui parcourait la terre à son tout jeune âge. Catubodua ne pouvant ignorer cet appel, révéla sa vraie nature à son époux. Ébloui par l'essence et l'appel d'un combat divin il supplia Catubodua de le conduire à cette bataille. Trop amoureuse pour le lui refuser, et malgré les dangers, elle accepta. La bataille fut rude, les cieux et la terre s'en trouvèrent changés à jamais, et bien que la victoire revînt aux Dieux, ce fut pour le grand malheur de Catubodua. Voulant impressionner

sa bien-aimée Dagus se jeta aveuglément dans la bataille, choix qu'il paya de sa vie, transpercé par l'une des cornes de la monstrueuse bête.

Catubodua effondrée et au désespoir supplia ses pairs de rendre la vie à celui pour qui son cœur battait. Toutatis le cœur lourd, lui refusa, "À jamais je ne peux rendre cet homme au monde des mortels, les paroles d'Ogmios l'ont conduit là où est sa place, là où sa mort des plus glorieuses lui promet un voyage des plus nobles. Cela en est ainsi !"

Déterminée à braver le destin, Catubodua aveuglée par la détresse se mit en quête de ramener son être aimé. Puisqu'il y a des paroles qui mènent les morts dans l'autre monde, alors il existe des paroles qui les ramènent au monde des vivants. Il lui fallait donc capturer les paroles d'Ogmios pour en déduire le retour à la vie. Catubodua plongea alors dans les profondeurs des mers, et y vola une conque des jardins de Damona la déesse des eaux. On disait de ces conques qu'elles capturaient tous sons qui lui étaient proches. Puis Catubodua se fit l'ami de Circius, qui lui donna un peu de son vent, conservé précieusement dans une amphore. Munie de ces artefacts Catubodua espionna Ogmios et par une nuit d'orage captura ses paroles sacrées. Ainsi le vent de Circius transporta les divines paroles dans la conque pour les y figer à son bon vouloir.

Aidée de druides avides de pouvoir, Catubodua mena sa quête de la connaissance. De ce qui nécessitait de la spiritualité et des mots pour le voyage nécessiterait la terre et l'occulte pour le retour. Ainsi par les voies inversées, le retour à la vie sera tracé. Bravant les interdits la déesse empressée de retrouver son amour perdu entama le rituel. Au plus profond d'une grotte oubliée, vestige de temps anciens où stagne encore une fange primaire, le rite fut ordonné. Avec application elle recouvra le corps sans vie de Dagus des composants alchimiques. Des cendres de l'arbre sacré, le chêne, puis de zinc et d'antimoine les opposés du noble bronze. Vint alors le temps de plonger la dépouille dans le bouillon antédiluvien et aux druides d'en appeler au plan des vents et des tempêtes. La grotte abonda de magie et l'air crépita d'énergie. Mais aussi puissante puisse être la magie, il est des forces avec lesquelles il ne faut pas jouer. Lorsque la dépouille de Dagus sortit de la fange primordiale, le regard vide et sans âme, sans aucune étincelle de vie telle une coquille vide sans flammes dans le regard, Catubodua comprit avec brutalité la lourde évidence que sa quête avait toujours été vouée à l'échec.

Sa rage et son désespoir furent tels que son cri fendit le crâne des druides, imprégnant à jamais la grotte de ses lamentations. Parfois, les nuits de tempêtes, remontant des profondeurs son terrible cri de souffrance emplît la grotte de toute sa puissance. Nul ne sait ce qu'il advint de la dépouille sans âme de Dagus, mais Catubodua rendue à l'évidence décida de rendre enfin hommage à l'âme de son aimé. Par la force des choses elle avait saisi l'essence même des paroles d'Ogmios. Au coin des feux de camp il se raconte la légende qu'en certaines occasions l'on pouvait voir Catubodua

glorifiant les vainqueurs et apaisant les souffrances des familles vaincues. Il en est même une qui raconte que dans sa bonté le destin aurait planté la graine de vie au sein même de la Déesse.

Par un coup du sort un jeune druide du nom de Carabatus ne succomba pas immédiatement à ses blessures. Animé d'une volonté sans nom il consigna cette épopée sur un monolithe de pierre avant de mourir, les outils à la main une fois l'œuvre terminée. On dit qu'Ogmios découvrant plus tard l'erreur de Catubodua, brisa de colère le monolithe dans l'espoir que nul recommence.

Fragments du monolithe (relevé)

Frag. I : Le serment

Catubodua : « Ainsi toi, fier Gaulois, tu m'as vue combattre à tes côtés. »
Dagus : « Comment ne puis-je voir celle qui, de mon bras armé est plus habile ? Comment ne puis-je voir celle qui, par sa fureur, me fait passer pour un nouveau-né ! Qu'Ogmios m'en soit témoin : mon cœur t'est dévoué. J'irai avec toi, même si la plus terrifiante des morts m'y attendait. Ainsi mes paroles sont prononcées. » **Catubodua** : « Offre-moi ton cœur, et la gloire nous étreindra. »

Frag. II : Le départ

Catubodua : « Ma vraie nature, je t'ai révélée, mes pairs m'ont appelée, un terrifiant ennemi je dois affronter. Tu ne peux m'y accompagner. » **Dagus** : « Mon amour, tu ne peux me laisser. Le déshonneur m'étreindrait si je ne puis accomplir les mots que j'ai prononcés. »

Frag. III : Le jugement

Catubodua : « Ô puissants dieux, entendez votre sœur ! Par nos lignées et notre sang, je vous implore de ramener de l'autre monde Dagus, mon bien-aimé ! Voyez ma peine couler de mes yeux et vider mon âme de toute raison ! » **Toutatis** : « À jamais je ne peux rendre cet homme au monde des mortels. Les paroles d'Ogmios l'ont conduit là où est sa place, là où sa mort des plus glorieuses lui promet un voyage des plus nobles. Cela en est ainsi ! »

Frag. IV : Le rite

Catubodua à son assemblée de druides : « La conque de Damona, j'ai dérobée. Le vent de Circius, j'ai mérité. Les paroles d'Ogmios, j'ai capturées. Ces mêmes paroles, j'ai étudiées, et mon âme a trouvé le chemin. Écoutez bien, compagnons du rite. De ce qui nécessitait la spiritualité et les mots pour le voyage, nécessitera la terre et l'occulte pour le retour. Ainsi, par

les voies inversées, le retour à la vie sera tracé. »

Stats MJ — PNJ types & créatures

Bases d'époque (1944, SRD contemporain) : Conduite **20 %**, Connaissance **05 %**, Médecine **05 %**, Premiers soins **30 %** minimum, comme le stick US (fiches PNJ dans Personnages).

Soldat Wehrmacht (type) : 200 pts

Patrouilles, checkpoints, fermes. Cherche les paras. Ignore le rituel.

FOR 12 CON 12 TAI 12 INT PV 12 · bd aucun · DEP 10
11 POU 10 DEX 11 APP 10

Armes	Kar98k · Stielhandgranate · baïonnette
Arme à feu	45 %
Observation	75 %
Camouflage	45 %
Discrétion	40 %
Lancer	50 %
Écoute	45 %
Bagarre / Esquive	45 % / 42 %

SS Ahnenerbe fusilier (type) : 280 pts

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT PV 13 · bd +1D4 · DEP 10
12 POU 11 DEX 12 APP 11

Armes	MP 40 · Luger · grenade · baïonnette
Arme à feu	55 %
Observation	75 %
Discrétion	65 %
Camouflage	55 %
Écoute	75 %
Lancer	66 %
Bagarre / Esquive	50 % / 49 %

SS Ahnenerbe mitrailleur MG 42 : 280 pts

FOR 14 CON 13 TAI 13 INT PV 13 · bd +1D4 · DEP 10
11 POU 10 DEX 11 APP 10

Armes	MG 42 · Luger · grenade
Arme lourde	55 %
Observation	75 %
Camouflage	60 %
Saisie	75 %
Arme à feu	50 %
Lancer	68 %

SS-Unterscharführer (sergent) : 300 pts

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT PV 13 · bd +1D4 · DEP 10
13 POU 12 DEX 12 APP 12

Armes	MP 40 · Luger · grenade
Commandement	75 %
Observation	75 %
Arme à feu	60 %
Camouflage	65 %
Discrétion	65 %
Lancer	70 %
Bagarre / Esquive	50 % / 49 %

SS-Unterscharführer Hans Keller (nominatif)

*Homme de liaison après départ de Vogler. **Pas de fiche nominative**, en jeu, lui appliquer les stats du type **SS Ahnenerbe fusilier** (Annexe B).*

Rôle : notes 07 / 10 / 11 : exécute les tournées « matière première » : interlocuteur de terrain pour der Bär la nuit du scénario (Vogler à Berlin).

Composition rapide

Situation	Composition
Patrouille Wehrmacht	4-6 fusiliers
Checkpoint	3-4 fusiliers Wehrmacht
Poste entrée grotte	1 MG42 + 2 fusiliers SS (± 1 sergent)
Sentinelle couloir / gouffre	2 fusiliers SS
Cavité finale	4-6 fusiliers SS + 1 sergent + von Bärenstein (± Keller)

Créature de la Fange (type : chiffres indicatifs)

Caracs	FOR 20 CON 18 TAI 15 INT 6 POU 10 DEX 9 APP 2
PV	25-35 (selon « fraîcheur » du corps)
bd	+1D6 (FOR+TAI)
POU	10 (jet son fort : POU × 5, Règles maison (p. 15))
Résilience	armes ordinaires = immunisé (ne blessent pas), Règles maison (p. 15)
Attaque	griffes / pics 50 %, dégâts 1D6+2 + bd
Vision	dans le noir
Faiblesses	bronze · son fort · litanie d'Ogmios, Règles maison (p. 15)

Visuel : E26.

Fiches nominatives (von Bärenstein, Bernon, Élise, André, stick US) : **Personnages** / volume fiches.

Documents texte (préimprimés)

C.2 : Correspondance Ahnenerbe (DE + FR)

Déc. 1943 → nuit 5-6 juin 1944. DE + FR.

Note 01

Découverte (3.12.1943)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: Ah/N-Norm/12-43/017		
Datum: 3. Dezember 1943		
Von: E. Vogler, SS-Sturmabführer		
An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
Betr.: Fundmeldung — Krähenhöhle		
Herrn Standartenführer,		
Sofort vorlegen		
ich habe die Höhle gefunden, die wir suchen. Sie liegt nordwestlich von Saint-Mauvieu, in den alten Eichenwäldern. Sie war gut verborgen durch Gestrüpp und Brombeeren. Die Alten des Dorfes und eine alte Kräuterfrau haben mich auf ihre Spur gebracht.		
Ich sichere vorläufig ab und erwarte Ihre Befehle.		
Heil Hitler		
E. Vogler		
EINGEGANGEN		
Blatt — Ah/N-Norm/12-43/017		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Réf. : Ah/N-Norm/12-43/017	
Date : 3 décembre 1943	
De : E. Vogler, SS-Sturmabführer	
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
Objet : Découverte — grotte à la corneille	
Standartenführer,	
J'ai trouvé la grotte que nous cherchons. Elle se trouve au nord-ouest de Saint-Mauvieu, dans les vieux bois de chênes. Elle était bien cachée par les fourrés et les ronces. Les anciens du village et une vieille rebouteuse m'ont mis sur sa piste.	
Je sécurise provisoirement et j'attends vos ordres.	
Heil Hitler — E. Vogler.	
Trad. — Ah/N-Norm/12-43/017	

Note 02

Sécurisation (8.12.1943)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS <u>Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu</u>	Dienststelle West
Aktenzeichen: SkB/Bef/12-43/004 Datum: 8. Dezember 1943 Von: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein An: SS-Sturmbannführer E. Vogler Betr.: Befehl — Sicherung der Stätte	
Sturmbannführer Vogler,	
Ihre Meldung vom 3.12. ist eingegangen. Sichern und schützen Sie die Stätte sofort. Tarnen Sie den Betrieb als Munitionslager oder mit einer anderen glaubhaften Ausrede — Bauarbeiten, Seuchensperre, was immer die Wehrmacht ruhighält. Ich treffe in Kürze mit unseren Männern ein.	
Absolute Geheimhaltung gegenüber der Wehrmacht.	
von Bärenstein	
Blatt — SkB/Bef/12-43/004	

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu

Réf. : SkB/Bef/12-43/004
Date : 8 décembre 1943
De : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
A : SS-Sturmbannführer E. Vogler
Objet : Ordre — sécurisation du site

Sturmbannführer Vogler,

J'ai bien reçu votre note du 3.12. Sécurisez et protégez le site immédiatement. Faites passer l'opération pour un dépôt de munitions ou toute autre excuse crédible — travaux, quarantaine, tout ce qui tient la Wehrmacht à distance. J'arrive sous peu avec nos hommes.

Secret absolu vis-à-vis de la Wehrmacht.

von Bärenstein.

Trad. — SkB/Bef/12-43/004

Note 03

Ordre capture Bernon (10.12.1943)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu	Dienststelle West
Aktenzeichen: SkB/SD/12-43/009 Datum: 10. Dezember 1943 Von: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein An: SD Paris — Abt. IV Betr.: Ergreifung Prof. Charles Bernon	
An SD Paris,	
	<i>Familie sichern</i>
ergreifen Sie Professor Charles Bernon, Sorbonne, er ist Fachmann für gallische Mythologie. Führen Sie dies möglichst schonend aus. Erinnern Sie ihn jedoch daran, daß wir seine Familie in der Hand haben und nicht zögern werden, uns an ihr zu vergreifen, sollte ihm auch nur ein Funke von Auflehnung durch den Sinn gehen. Überstellen Sie ihn an das Sonderkommando Bärenstein, Sektor Saint-Mauvieu. Quartieren Sie ihn in einer unserer nahen Kasernen ein.	
Keine Presse, halten Sie die Wehrmacht fern.	
Heil Hitler — von Bärenstein	
Blatt — SkB/SD/12-43/009	

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Ref. : SkB/SD/12-43/009	
Date : 10 décembre 1943	
De : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
A : SD Paris — Abt. IV	
Objet : Capture Prof. Charles Bernon	
Au SD Paris,	
saisissez le professeur Charles Bernon, Sorbonne, c'est un spécialiste de la mythologie gauloise. Faites cela en douceur si possible. Mais rappelez-lui que nous tenons sa famille et que nous n'hésiterons pas à nous en prendre à elle si une lueur de rébellion lui traversait l'esprit. Transférez-le au Sonderkommando Bärenstein, secteur Saint-Mauvieu. Logez-le dans une de nos casernes proches.	
Pas de presse, tenez la Wehrmacht éloignée.	
Heil Hitler — von Bärenstein.	
Trad. — SkB/SD/12-43/009	

Note 04

Bernon capturé (14.12.1943)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: SD P/IV/12-43/882		
Datum: 14. Dezember 1943		
Von: SD Paris — Abt. IV		
An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
Betr.: Meldung — Bernon in Haft		
Standartenführer,		
Bernon ist in Haft (Festnahme 13.12., 22:40 Uhr). Ehefrau (Alice) und Tochter unter Bewachung in Paris. Der Professor kooperiert widerwillig, er verlangt „wissenschaftliche Bedingungen“. Abtransport per Lastwagen heute Nacht Richtung Normandie.		
Heil Hitler — SD Paris		
OK empfangen		
ERLEDIGT		
Blatt — SD P/IV/12-43/882		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauviel

Réf. : SD-P/IV/12-43/882
Date : 14 décembre 1943
De : SD Paris — Abt. IV
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
Objet : Rapport — Bernon sous arrêt

Standartenführer,

Bernon est sous arrêt (arrestation 13.12., 22 h 40). Épouse (Alice) et fille sous surveillance à Paris. Le professeur coopère à contrecœur, il exige des « conditions scientifiques ». Transfert par camion cette nuit vers la Normandie.

Heil Hitler — SD Paris.

Trad. — SD-P/IV/12-43/882

Note 05

Site + Bernon (18.12.1943)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu	Dienststelle West
Aktenzeichen: Ah/N-Norm/12-43/031 Datum: 18. Dezember 1943 Von: E. Vogler, SS-Sturmabführer An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein Betr.: Lage — Stätte gesichert / Bernon eingetroffen	
Standartenführer,	VERTRAULICH <i>Posten verstärken</i>
Stätte gesichert. Wacheposten und abgesteckter, verminter Umkreis. Die Wehrmacht-Patrouillen haben eine Route außerhalb unseres Bereichs. Die Höhle ist der regulären Armee administrativ unbekannt. Professor Bernon ist eingetroffen; nervös, aber brauchbar.	
Im Inneren berichten die ersten Erkundungen von diesen Örtlichkeiten eines Beckens schwärzlichen Schlamms, alter Knochen und Fragmente eines Monolithen.	
Heil Hitler — Vogler	
GELESEN	
Blatt — Ah/N-Norm/12-43/031	

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauviel

Réf. : Ah/N-Norm/12-43/031
Date : 18 décembre 1943
De : E. Vogler, SS-Sturmabführer
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
Objet : Situation — site sécurisé / Bernon arrivé

Standartenführer,

site sécurisé. Poste de garde et périmètre délimité et miné. Les patrouilles de la Wehrmacht ont un itinéraire hors de notre zone. La grotte est administrativement inconnue de l'armée régulière. Le professeur Bernon est arrivé ; nerveux, mais utile.

À l'intérieur les premières explorations font état de ces lieux d'un bassin de boue noirâtre, de vieux os, et des fragments d'un monolithe.

Heil Hitler — Vogler.

Trad. — Ah/N-Norm/12-43/031

Note 06

Matériel (22.1.1944)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: SkB/Mat/01-44/012		
Datum: 22. Januar 1944		
Von: E. Vogler		
An: Quartiermeister / Kopie SkB		
Betr.: Materialanforderung		
Benötigt für Sonderkommando Bärenstein für chemischen Versuch:		
Zn/Sb priorität		
— Zinkstaub / Zinkoxid, 400 kg — Antimon / Spießglanz (Sb), 108 kg — Generator 50 kW — 1200 Meter Kabel — große Elektroden — 600 Glühlampen — Spitzhacken und Sprengergerät		
Vogler		
Angefordert		
Blatt — SkB/Mat/01-44/012		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Réf. : SkB/Mat/01-44/012	
Date : 22 janvier 1944	
De : E. Vogler	
A : Quartiermeister / Kopie SkB	
Objet : Demande de matériel	
Besoin pour Sonderkommando Bärenstein pour essai chimique :	
— poussière / oxyde de zinc, 400 kg — antimoine / stibine (Sb), 108 kg — générateur 50 kW — 1200 mètres de câbles — grosses électrodes — 600 ampoules — Pioches et matériel de minage	
Vogler.	
Trad. — SkB/Mat/01-44/012	

Note 07

Matière première (15.3.1944)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: SkB/Bef/03-44/027		
Datum: 15. März 1944		
Von: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
An: Unterscharführer Keller		
Betr.: Rohstofflieferung — Höhle		
Keller,		
Tempo!		
liefern Sie weiter Rohstoff an die Höhle, gleich welcher Art, Zivilisten, Feinde, unsere eigenen im Kampf gefallenen Männer. Keine Meldungen an die Kommandantur. Die Eichenasche nicht vergessen.		
Tempo erhöhen. Der Zeitplan duldet keinen Verzug. Setzen Sie alle erforderlichen Mittel ein.		
der Bär		
SONDERKOMMANDO		
Blatt — SkB/Bef/03-44/027		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauviel

Réf. : SkB/Bof/03-44/027
Date : 15 mars 1944
De : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
A : Unterscharführer Keller
Objet : Livraison matière — grotte

Keller,

continuez d'amener de la matière première à la grotte, quelle qu'elle soit, civils, ennemis, nos propres hommes tombés au combat. Pas de rapports à la Kommandantur. N'oubliez pas les cendres de chêne.

Accélérez. Le calendrier n'admet aucun retard. Utilisez tous les moyens nécessaires.

der BäR.

TRADUCTION

Trad. — SkB/Bof/03-44/027

Note 08

Bernon hésite (2.5.1944)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: Ah/N-Norm/05-44/044		
Datum: 2. Mai 1944		
Von: E. Vogler		
An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
Betr.: Bernon — Zögern		
Standartenführer,		
Bewachen		
Seit wir Professor Bernon in Erinnerung gerufen haben, daß seine Familie ins Lager geschickt werden könnte, übersetzt er mit größerem Eifer, zögert aber noch bei manchen Übersetzungen. Er spricht von einer Göttin namens Catubodua und einem Gott, Ogmios, der mit dem Wort verbunden ist. Ich glaube, er versteckt sich noch hinter nichtigen Vorsichtsmaßregeln. Ich meine, wir sollten den Professor regelmäßig in Ihr Büro in der Höhle bringen; das wird jede sogenannte Ungewißheit bei ihm zerstreuen.		
Vogler		
GELESEN 3.5.44		
Blatt — Ah/N-Norm/05-44/044		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Réf. : Ah/N-Norm/05-44/044	
Date : 2 mai 1944	
De : E. Vogler	
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
Objet : Bernon — hésitation	
Standartenführer,	
Depuis que nous avons rappelé au professeur Bernon que sa famille pourrait être envoyée au camp, celui-ci traduit avec plus de zèle, mais il hésite encore sur certaines traductions. Il parle d'une déesse nommée Catubodua et d'un dieu, Ogmios, lié à la parole. Je pense qu'il se cache encore derrière de futiles précautions. Je pense que nous devrions vous amener régulièrement le professeur à votre bureau dans la grotte, cela lui fera dissiper toute soi-disant incertitude.	
Vogler.	
Trad. — Ah/N-Norm/05-44/044	

Note 12

Bague de Hel (22.5.1944)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: Ah/N-Norm/05-44/051		
Datum: 22. Mai 1944		
Von: E. Vogler, SS-Sturmbannführer		
An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
Betr.: Ring der Hel		
Herrn Standartenführer,		
Wie wir es das letzte Mal besprochen haben, habe ich mich an Ihre Freunde von der Thule-Gesellschaft gewandt. Nach zähen Verhandlungen haben sie Ihrer Bitte entsprochen. Einer meiner Vertrauensmänner wird Ihnen daher den Ring der Hel bringen, eben jenen, der denen befehlen soll, die ihr Reich verlassen! Ihr Sieg naht! Heil Hitler E. Vogler		
Blatt — Ah/N-Norm/05-44/051		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Réf. : Ah/N-Norm/05-44/051	
Date : 22 mai 1944	
De : E. Vogler, SS-Sturmabführer	
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
Objet : Bague de Heil	
Herr Standartenführer,	
Comme nous en avons discuté la dernière fois, j'ai fait appel à vos amis de la société de Thulé. Après d'âpres négociations, ils ont accédé à votre demande. Un de mes hommes de confiance vous apportera donc la bague de Heil, celle-là même qui commanderait à ceux qui quittent son royaume !	
Votre victoire approche !	
Heil Hitler — E. Vogler.	
Trad. — Ah/N-Norm/05-44/051	

Note 11

Rappel à Berlin (3.6.1944)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS		Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu		
Aktenzeichen: Ah/N-Norm/06-44/058		
Datum: 3. Juni 1944 — 09:40 Uhr		
Von: E. Vogler, SS-Sturmabführer		
An: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein		
Betr.: Abruf nach Berlin		
Herrn Standartenführer,		
Berlin beruft mich dringend ein. Abreise heute. Keller bleibt Ihr Verbindungsmann vor Ort; die Feldakten sind geordnet.		
Ich bedaure, der ersten Aktivierung nicht beiwohnen zu können.		
Heil Hitler		
E. Vogler		
Blatt — Ah/N-Norm/06-44/058		

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauviel

Réf. : Ah/N-Norm/06-44/058
Date : 3 juin 1944 — 09 h 40
De : E. Vogler, SS-Sturmabführer
A : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
Objet : Rappel à Berlin

Standartenführer,

Berlin me convoque d'urgence. Départ aujourd'hui. Keller reste votre homme de liaison sur place ; les dossiers de terrain sont en ordre.

Je regrette de ne pouvoir assister à la première activation.

Heil Hitler — E. Vogler.

Trad. — Ah/N-Norm/06-44/058

Note 09

Avant activation (5.6.1944, 14 h)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS	Dienststelle West
Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu	
Aktenzeichen: SkB/Lage/06-44/001	
Datum: 5. Juni 1944 — 14:20 Uhr	
Von: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
An: Akte / persönlich	
Betr.: Lagebericht — vor Aktivierung	
Becken bereit. Elektroden gesetzt. Die alchemistische Mischung wurde wie vorgeschrieben mit der Eichenäse vermennt. Bisher ist nur die Vorbereitung an Ort. Die erste vollständige Aktivierung wird diese Nacht sein. Bei Erfolg werden uns unerschöpfliche Soldaten zur Verfügung stehen. Niemand außerhalb des Kommandos darf dies wissen. Ruhm und mein Schicksal erwarten mich diese Nacht! Heute werde ich die Göttlichkeit berühren. Heil Hitler Heil von Bärenstein	
Blatt — SkB/Lage/06-44/001	

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauviel

Réf. : SkB/Lage/06-44/001
Date : 5 juin 1944 — 14 h 20
De : SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein
À : Akte / personnel

Objet : Rapport de situation — avant activation

Bassin prêt. Électrodes en place. Le composé alchimique a été mélangé aux cendres de chêne comme prescrit.
Jusqu'ici seulement la préparation est en place. La première activation complète sera cette nuit. En cas de succès nous aurons à notre disposition une source inépuisable de soldats.

Personne hors du kommando ne doit le savoir. La gloire et mon destin m'attendent cette nuit ! Aujourd'hui, je toucherai à la divinité.

Heil Hitler
Heil von Bärenstein

Trad. — SkB/Lage/06-44/001

Note 10

Sofortbefehl (5.6.1944, 21 h)

DE

Das Ahnenerbe e.V. / SS <u>Sonderkommando Bärenstein — Sektor Saint-Mauvieu</u>	Dienststelle West
Aktenzeichen: SkB/Sofort/06-44/002 Datum: 5. Juni 1944 — 21:05 Uhr Von: SS-Standartenführer Dr. K. von Bärenstein An: Keller — alle Posten (Vogler abwesend / Berlin) Betr.: Sofortbefehl — erste volle Entladung	
Soldaten,	<i>Ausführen sofort</i>
Wir müssen die Arbeit diese Nacht beenden. Seien Sie eifrig und bringen Sie noch mehr Rohstoff. Herkunft gleichgültig, tilgen Sie die Dörfer und bringen Sie die Leichen, keine Nachsicht. Ihr elendes Leben als Verlierer wird endlich einen Sinn in unserem Plan finden. Es ist ein kleines Opfer für unseren größeren Ruhm. Keine Unterbrechung, Schnelligkeit und Entschlossenheit sind der Schlüssel zu unserem Erfolg. Wer versagt, folgt den anderen in den Morast.	
der Bär	
Blatt — SkB/Sofort/06-44/002	

FR

Ahnenerbe / Sonderkommando Bärenstein — Saint-Mauvieu	
Réf. : SkB/Sofort/06-44/002	
Date : 5 juin 1944 — 21 h 05	
De : SS Standartenführer Dr. K. von Bärenstein	
A : Keller — alle Posten (Vogler abwesend / Berlin)	
Objet : Ordre immédiat — première décharge complète	
Soldats,	
Nous devons terminer le travail cette nuit. Soyez zélés et ramenez encore plus de matière première. Peu importe la provenance, éradiquez les villages et ramenez leurs corps, aucune complaisance. Leur vie misérable de perdants trouvera enfin une signification dans notre plan. C'est un petit sacrifice pour notre plus grande gloire. Aucune interruption, promptitude et détermination sont la clé de notre réussite. Qui échoue rejoindra les autres dans la fange. der Bär.	
Trad. — SkB/Sofort/06-44/002	

E13

Présage : vol d'oiseaux (sc.1)



E14

Saut sous le feu (sc.1)



E15

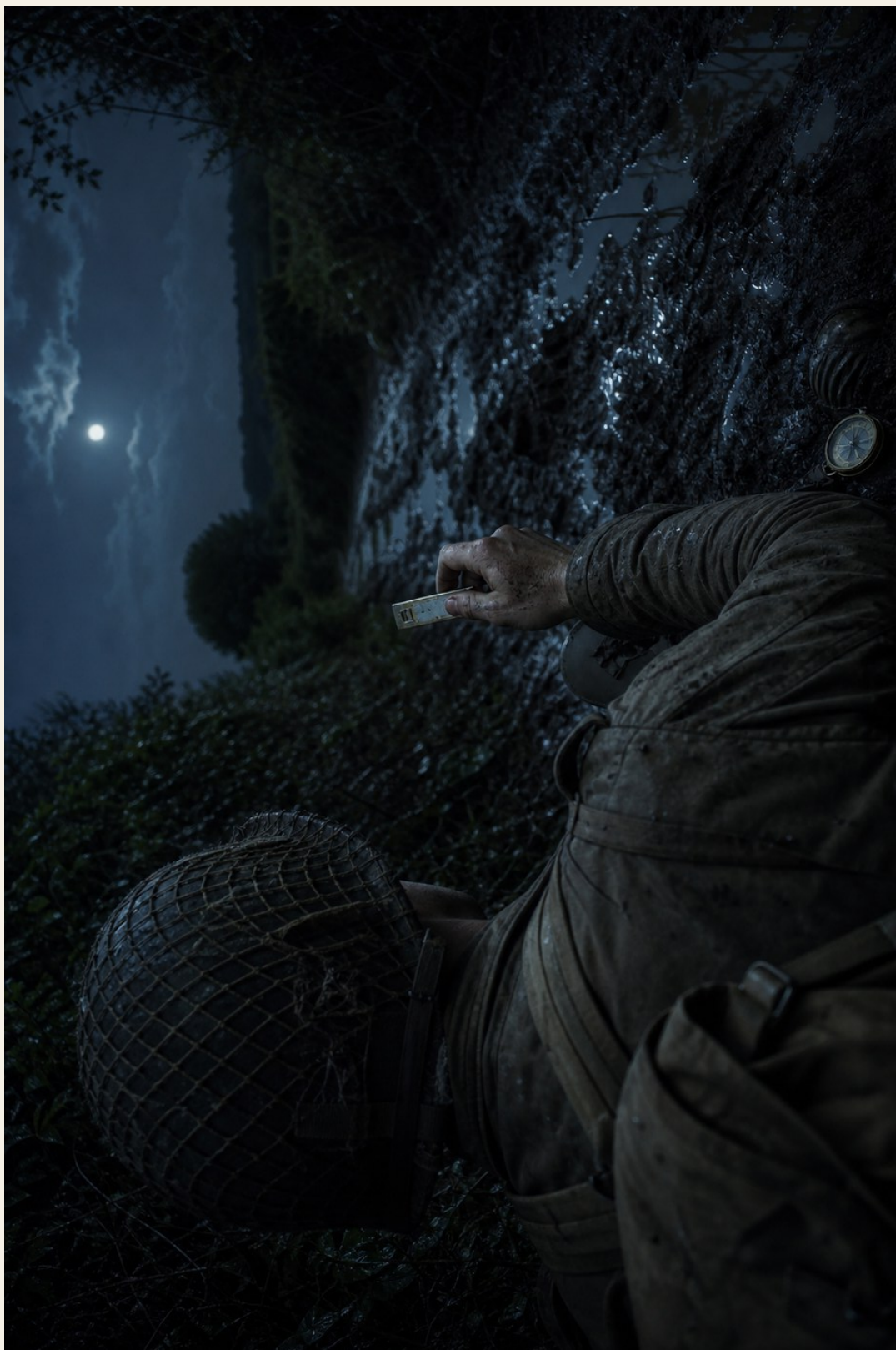
Chute / débris (sc.1)



E16**Atterrissage (sc.1)**

E17

À pas de loup (sc.2)



E18

Aperçu Bernon sous escorte (sc.2e)



E25

Lance-flammes / chênes (sc.2g)



Elle

Ralliement CROW (sc.3)



E19

Camion / corps - POV muret (sc.4)



E20

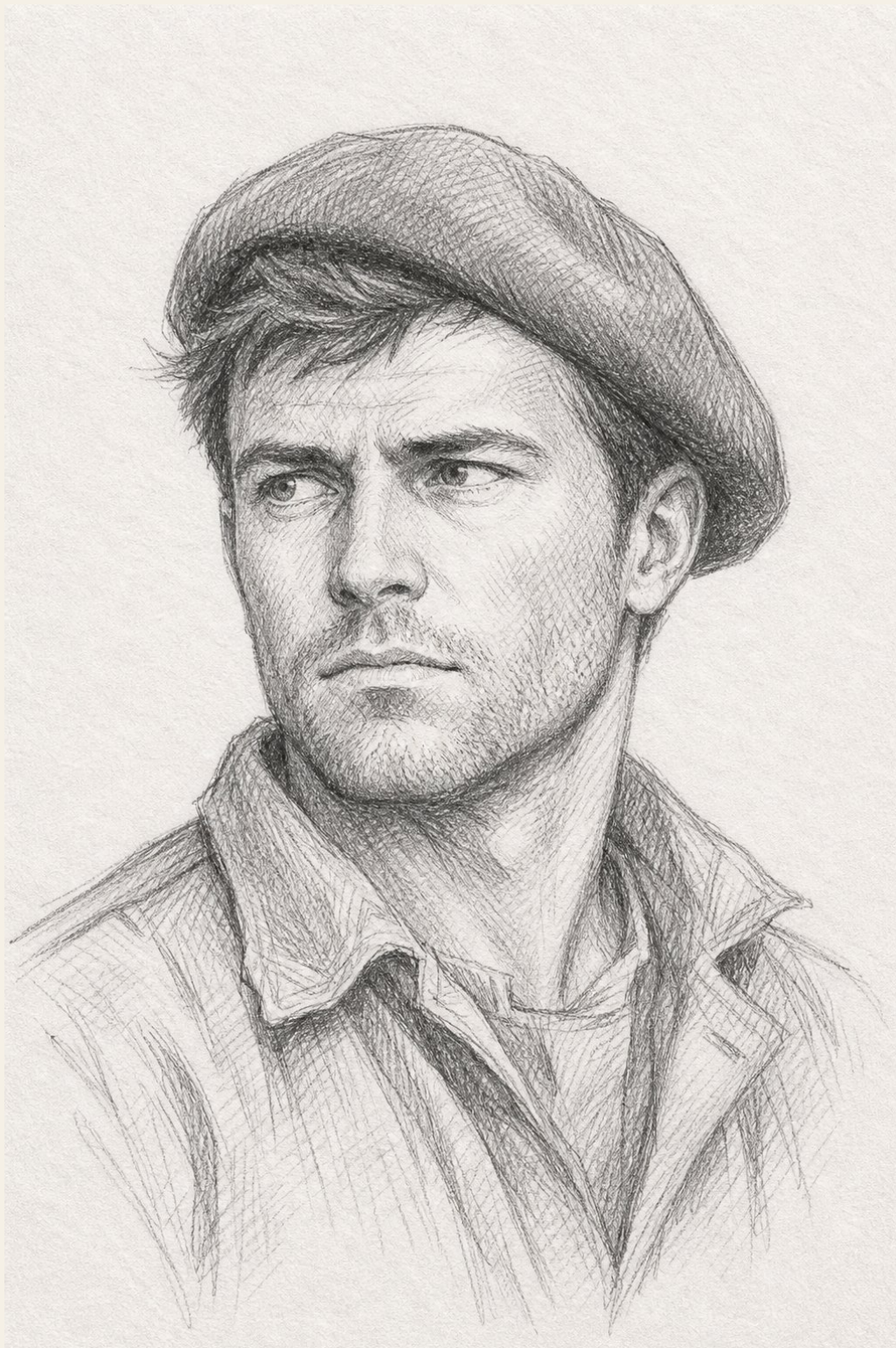
Saint-Mauvieu depuis le surplomb (sc.5)



E8a**Portrait Prof. Bernon (sc.6)**

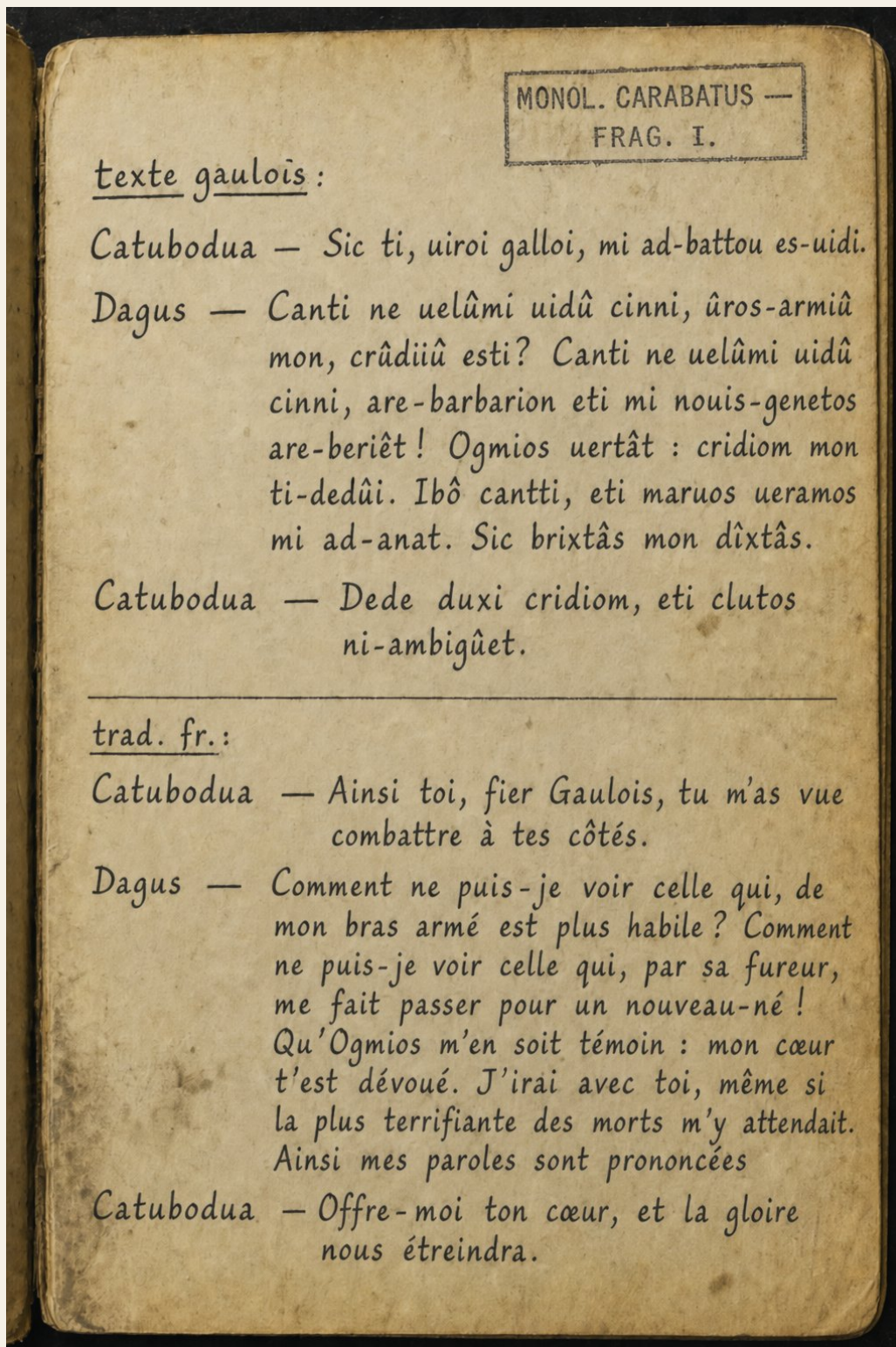
E8b**Portrait colonel von Bärenstein**

E8c**Portrait Élise Moreau**

E8d**Portrait André Duval**

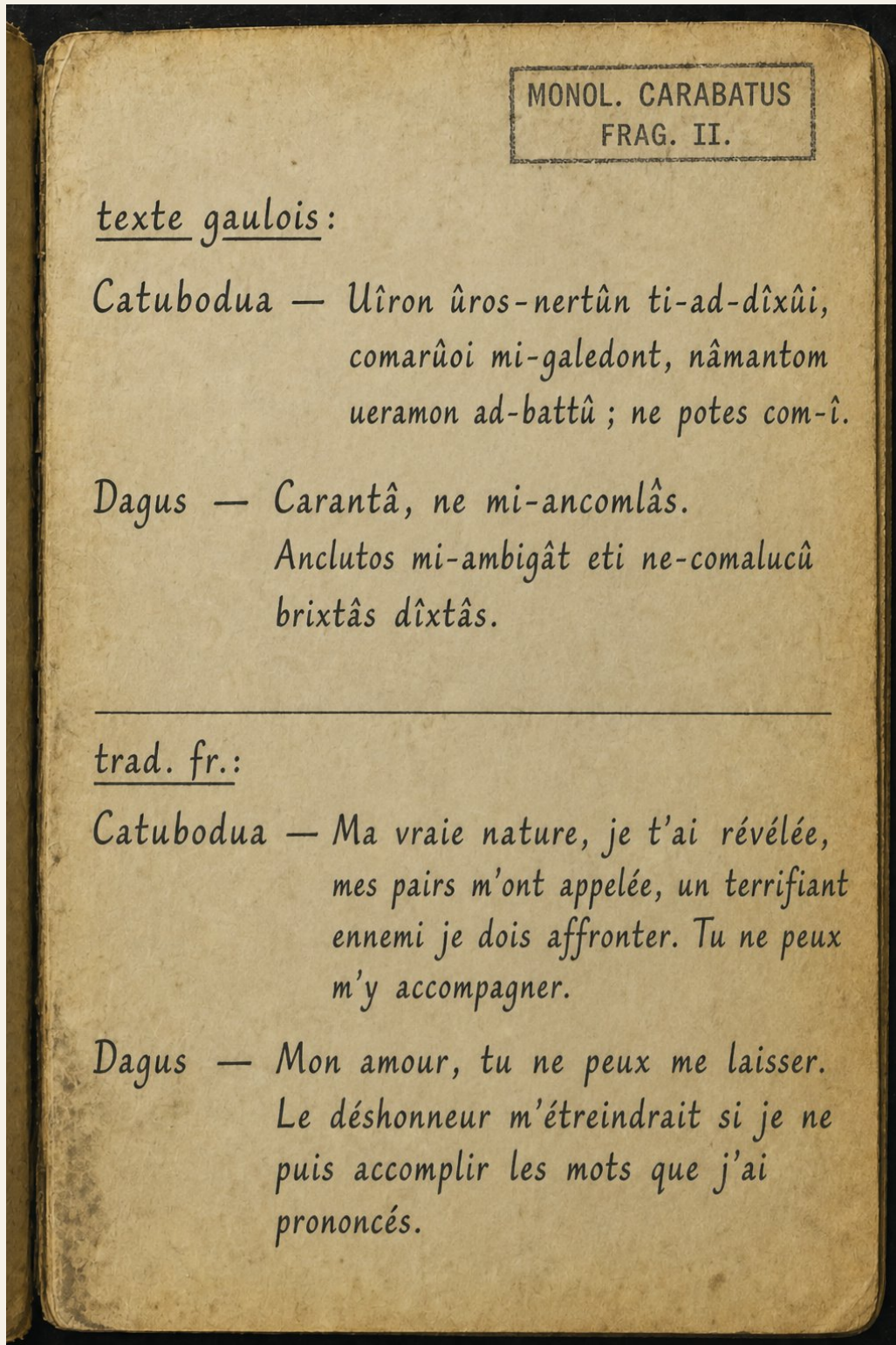
E9a

Frag. I - trouvé sur Bernon (sc.6)



E9g

Frag. II - relevé Bernon



E9h

Frag. III - relevé Bernon

MONOL. CARABATUS
FRAG. III.

texte gaulois :

Catubodua — Ô nertûoi dêwoi, clouete suiorî!
Are-cenetlon eti croicos mon ûs-galedû :
are-berete are-bitû allobitou Dagus
carantos mon ! Uidete ancon mon
are-srouet are-sûilibos eti anatiom
mon are-exsûiet ollon ration !

Toutatis — Ne biuos are-berûmi uiron sindon
are-bitû maruon
brixtâs Ogmî ion beront are-sedon esti,
are-sedon maruos clutomîs ion
are-sentun nertûon are-sponget. Sic esti !

trad. fr. :

Catubodua — Ô puissants dieux, entendez votre sœur !
Par nos lignées et notre sang, je vous implore
de ramener de l'autre monde Dagus,
mon bien-aimé ! Voyez ma peine couler
de mes yeux et vider mon âme
de toute raison !

Toutatis — À jamais je ne peux rendre cet homme
au monde des mortels.
Les paroles d'Ogmios l'ont conduit
là où est sa place,
là où sa mort des plus glorieuses
lui promet un voyage des plus nobles.
Cela en est ainsi !

E9i

Frag. IV - relevé Bernon

MONOL. CARABATUS —
FRAG. IV.

texte gaulois :

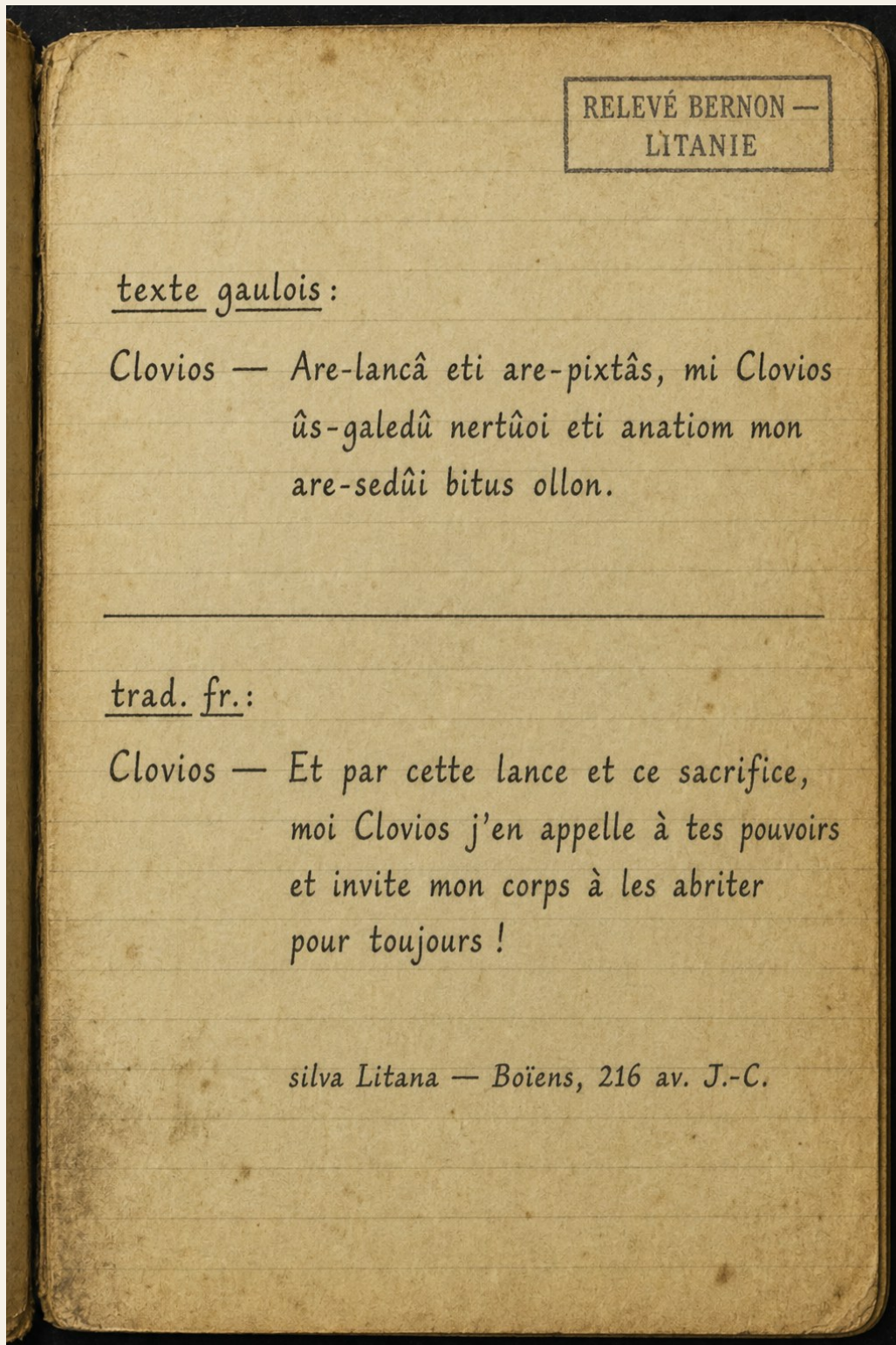
Catubodua — Concâ Damonâs ad-goueiûi ;
aumenton Circiû ar-merîi. Brixtâs Ogmî
ad-gabûi. Is-brixtâs-cê ad-studûi, eti
anatiom mon sentun uorege. Clouete
matu, comarûoi rituos. sindon are-pixtâs
anation eti brixtâs are-sentûi, are-
pixtasetor talamon eti dugion are-
ancombertûi. Sic are-sentûs anuertiûs,
bitus are-scriyetor.

trad. fr. :

Catubodua à son assemblée de druides :
La conque de Damona, j'ai dérobée. Le vent
de Circius, j'ai mérité. Les paroles d'Ogmios,
j'ai capturées. Ces mêmes paroles, j'ai
étudiées, et mon âme a trouvé le chemin.
Écoutez bien, compagnons du rite. De ce qui
nécessitait la spiritualité et les mots pour le
voyage, nécessitera la terre et l'occulte pour
le retour. Ainsi, par les voies inversées, le
retour à la vie sera tracé.

E9b

Feuillet Clovios - trouvé sur Bernon (sc.6)



E9c

Photo Alice et leur fille - trouvé sur Bernon (sc.6)



E9d

Photo lance d'obsidienne - trouvé sur Bernon (sc.6)



E9e
Paroles d'Ogmios (lettre Vogler)

DE

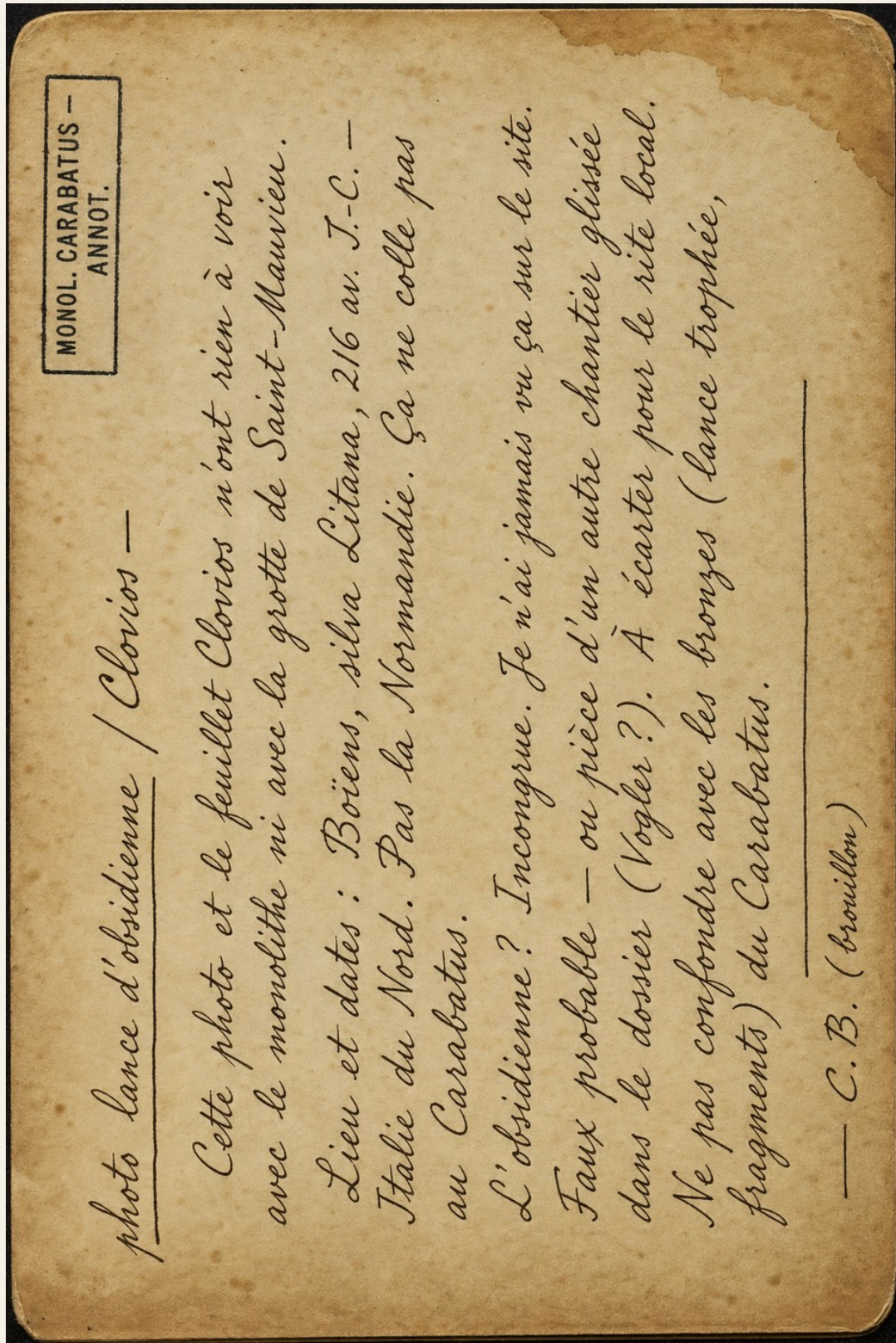


FR



E9f

Annotation Bernon (écarte Clovios)



E9j

Notes chimie - Zn / Sb

p. 47

Carnet de laboratoire

14.II.1944 — grotte / essais

Antimoine & zinc — notes pour le badigeonnage (prévu).

Sb
antimoine

+

Zn
zinc

→

mélange
poudre grise

Sb — stibine / Spießglanz Sb_2S_3
gris, poussière blanchâtre
F ~ 630 C d ~ 6,7

Zn — oxyde ZnO + limaille
poussière grise, pique le nez
F ~ 419 C d ~ 7,1

Recette du « poudre grise » (essai V-7) :

Zn : Sb ~ 5 : 2 (en poids)
+ cendres de chêne ~ 15-20 %

anti-bronze !!

Le mélange reste sec, gris pâle. Humide : légère odeur d'œuf (reste de sulfure).

tradition (Bernon / fragments) :
d'après les traditions, ce couple serait opposé au bronze. Le bronze lie (cuivre + étain) ; zinc + antimoine déferaient le lien — « voies inversées ». Chimiquement douteux... mais la formule rituelle tient à ça.

Hypothèse seulement — aucune activation encore. À vérifier lors des essais.

— H.R.

E9k

Notes chimie - bronze / laiton

p. 48

Carnet de laboratoire

17.II.1944 — suite p. 47

Bronze & laiton — ne pas confondre.

BRONZE	LAITON
	
~ 90 % Cu / 10 % Sn rouge-doré -> brun armes, ex-voto, clochettes	~ 65 % Cu / 35 % Zn jaune « doré » douilles, ferrures...

Les deux sont des alliages de cuivre — mais ce n'est pas la même chose.

essai rapide : HNO3 dilué

bronze -> solution bleue-verte + dépôt SnO2

Cu+Sn
= lie
(trad.)

D'après la tradition : Ogmios lie par le bronze (Cu+Sn). L'inverse de Catubodua emploie Zn+Sb.
Pour lire les textes : le métal qui « lie » est le bronze — pas le laiton.

une douille en laiton != bronze.

Le laiton contient déjà du zinc -> plutôt côté « inversion ».

Clarification pour la formule seulement. Rien n'a encore été activé — notes préliminaires.

— H.R. (copie Vogler)

E10a**Tableau colonel Bärenstein**

E10b**Schloss Bärenstein**

E10c**Armoiries Bärenstein**

E10d

Écrin cladios bronze - trouvé sur Bernon (sc.6)



E10e

Écrin lance bronze (fouille Samara)



E11

Entrée grotte - orage (sc.8)



E23

Ombre / corneilles - éclair (sc.8)



E11c

Entrée intérieure (sc.10)



E4

Carte chambre / bureau colonel (sc.12)



E11d

Couloir / olive (sc.11)



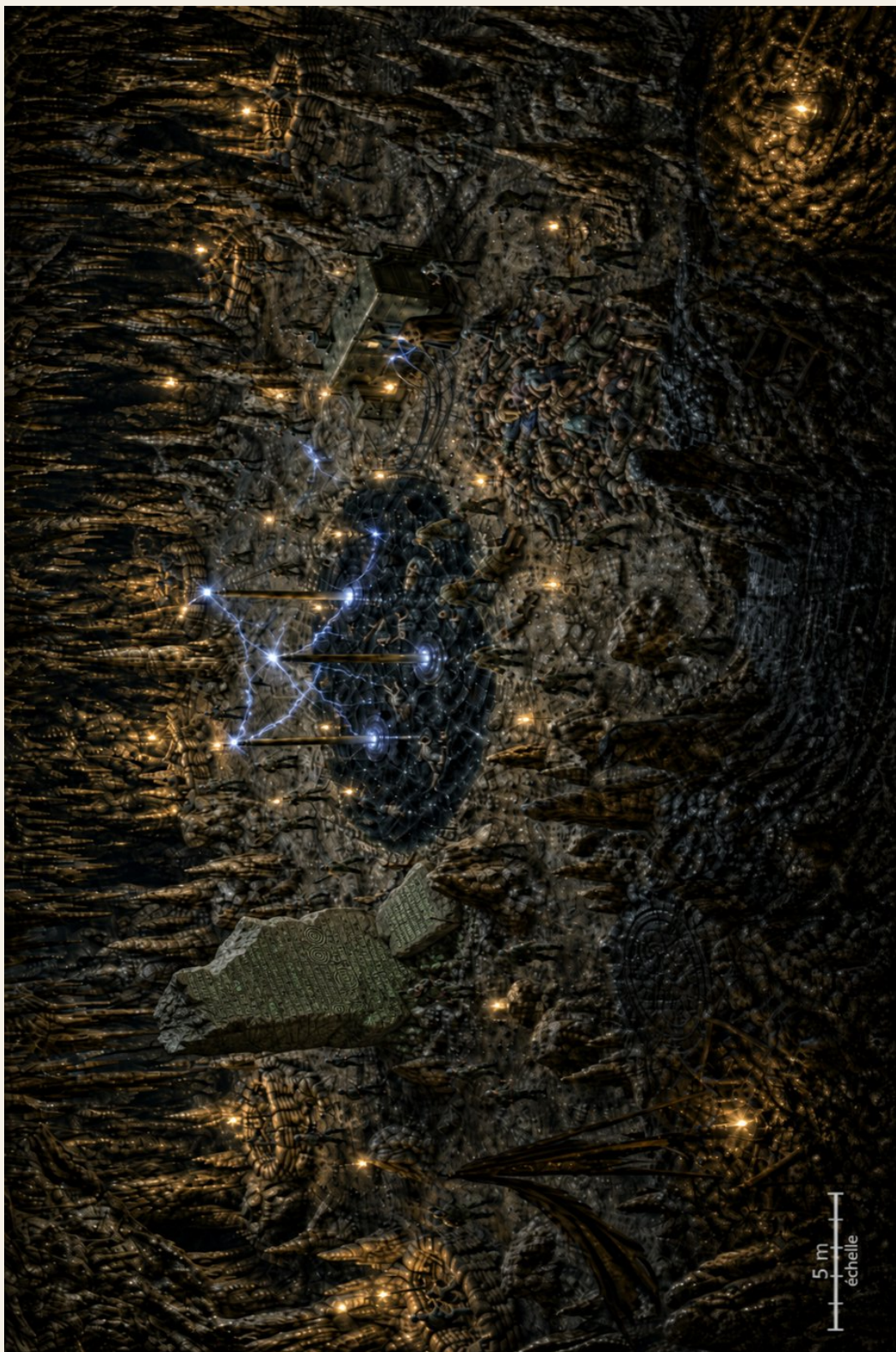
E5

Carte gouffre / passerelle (sc.13)



E6

Carte tréfonds / chambre rituelle (sc.14)



E26**Créature de la Fange (sc.14)**

E21

Corneille en vol / cri + charges (sc.14)



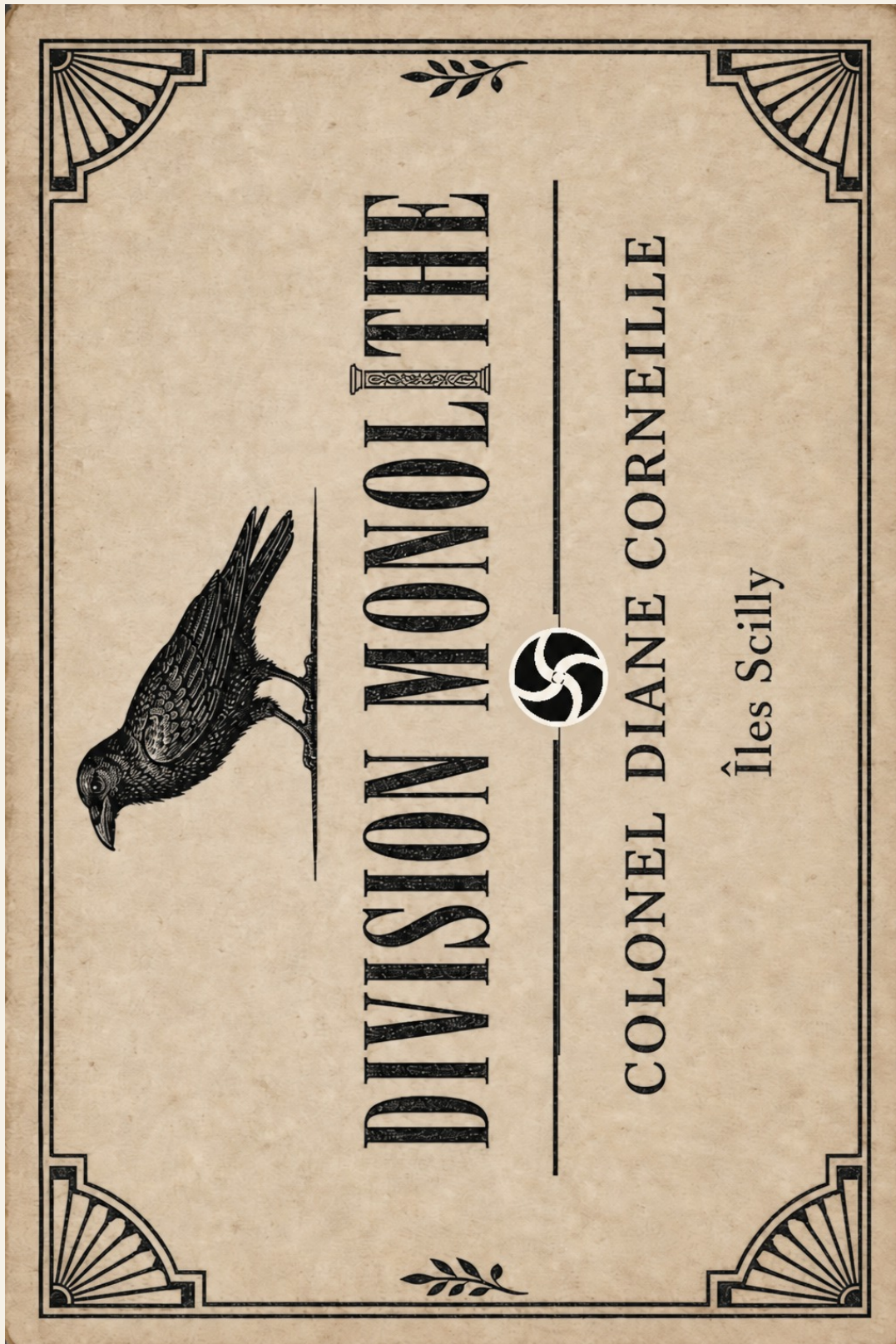
E22

Diane Corneille à l'extraction (sc.16)



E24

Carte Division Monolithe (sc.16)



Crédits, sources, inspirations

Inspirations

- Film *Overlord* (Julius Avery, 2018), inspiration **non officielle**, sans transfert de droits
- Débarquement de Normandie (5-6 juin 1944)
- Mythes / sources : Catubodua, Ogmios
- Îles Scilly (cadre géographique fictionnalisé pour la Division Monolithe)
- Ahnenerbe (cadre historique fictionnalisé)

Système

- Basic Roleplaying, Chaosium. SRD gratuit (FR) : <https://www.chaosium.com/content/>

Univers fictionnel original

- Catubodua / Dagus / Carabatus / Division Monolithe / stick Crow 44 / Sonderkommando Bärenstein : © **Eric Browet (Nhairic)**, tous droits réservés.

Assistance par intelligence artificielle

Des outils d'assistance par intelligence artificielle ont été utilisés pour la structuration du livret et la génération d'images, afin notamment d'éviter les problèmes de droits liés à des visuels tiers.

Aide de jeu — bataille des tréfonds

Mode d'emploi

Feuille MJ photocopiable pour la **scène 14 (tréfonds)** : texte des rounds + règles sous la main pendant le combat.

1. **Cette page**, vision + Round 0
2. **Page suivante**, Rounds 1, 2, 3
3. **Feuille rounds libres**, encart + 3 rounds à remplir (photocopier au besoin)
4. **Dernière feuille**, point culminant

Rappel table : souvent **1 personnage** en main. Attaque / défense normales (générateur, ennemis, créatures). Bombes / couvrir / se défendre = choix PJ. Faiblesses : **bronze + son** / litanie d'Ogmios, **Règles maison (p. 15)**.

Texte : vision (à lire ou paraphraser pour chaque PJ touché)

Timing : Round 1, quand les corps dans la fange **s'animent**. **Jet** : **Chance** (POU × 5 %), un jet par PJ, **jusqu'à 2** touchés (d'abord les échecs / pires marges, si tous réussissent : 2 plus faibles réussites). Durée au MJ. Pas de point de destin pour éviter.

À LIRE

*Voici ce qui t'arrive. Alors que tu vois avec horreur les corps morts s'animer d'une non-vie, tu sens l'endroit se remplir d'une énergie étrange et mystérieuse. Une vision des temps anciens t'accapare. La vision d'une assemblée se tenant en cet endroit même. La même caverne, la même fange, mais aucun mégalithe gravé, seulement le rite. Des brûlots éparpillés dans la grotte éclairent d'une lumière tremblante les lieux. Des druides se tiennent tout autour de la fange. Tu entends leur voix puissante invoquer les puissances élémentaires. Avec eux se tient une femme, une guerrière à la taille et l'allure impressionnante, **Catubodua** la corneille combattante. Dans ses bras elle tient la dépouille de son bien-aimé, **Dagus**. Sur le corps du guerrier mort des runes peintes avec une substance alchimique recouvrent presque totalement son corps. La déesse avance dans la fange noire et bouillonnante. Puis après un tendre baiser la déesse pose délicatement le corps. Elle rejoint solennellement le bord et fait signe à l'assemblée. Les druides déchaînent alors leur puissance. La foudre jaillit de leur corps et les éclairs emplissent la caverne dans un déchaînement stroboscopique. Dans la fange le corps du guerrier s'agite et se transforme en une horrible créature, sans âme, remplie de fiel. Poussant sur son corps et traversant la chair morte, des pics apparaissent, semblables à s'y méprendre aux pics de la bête qui l'avait tué. Catubodua secoue la tête un instant, refusant d'accepter l'inévitable verdict. Nul ne peut revenir du monde de l'au-delà, les mots avaient été prononcés et les destins écrits. Alors la déesse s'écroule à genoux, les joues emplies de larmes. Elle relève la tête*

et hurle avec force son malheur. Le cri déchire l'air lui-même, mettant au supplice et à l'agonie les druides, qui se tiennent la tête de douleur. La vision s'estompe doucement pour faire place au temps présent.

Round 0 : scénarisé (PJ n'agissent pas encore)

Le colonel vient d'enclencher (interrupteur / Heil, Lecture sc. 14). Il **tend / brandit une bague** (la bague de Hel, note Vogler / C.2) et **parle en « gaulois »** pensant contrôler les créatures, ça **ne marche pas**. Les raisons n'en seront **pas dévoilées** dans ce scénario. Il porte son **glaive en bronze**.

Round 1

Dans le bassin les corps s'animent et se déforment comme habités par une force d'outremonde. De sombres pics d'os s'hérissent et transpercent les chairs mortes. Des têtes se relèvent révélant des yeux noirs et sans âme, les veines se gonflent et prennent une couleur noire accentuant le côté morbide de leur état. Par des gestes patauds mais déterminés les créatures grotesques s'agitent pour rejoindre le bord. Le colonel exulte sa joie et semble vouloir ordonner aux créatures d'attaquer ses ennemis.

Créatures : s'animent dans la fange → **vision POU** au même moment (*Texte, vision : page précédente*). **E26** sur la table.

PJ : agissent dès Round 1+ : pose des bombes / charges (Démolition, Règles maison (p. 15)), protéger les poseurs et se défendre des créatures et/ou des SS.

Round 2

Les créatures ont atteint le bord du bassin, leur présence semble mettre mal à l'aise les SS. Continuant comme si de rien n'était les soldats continuent de jeter des cadavres, il doit désormais y avoir plus de 50 corps baignant dans la fange. Les éclairs éclairent de manière stroboscopique cette grotte d'une autre ère. Des odeurs d'ozone et de produits chimiques se mêlent aux odeurs de poudre. Le colonel hurle de plus en plus ses ordres, sa voix cependant semble moins sûre, plus angoissée.

Créatures : elles **sortent** de la fange.

SS : continuent de jeter les corps **aussi longtemps que possible**, puis s'arrêtent **au bout d'un moment** ou dès que les **créatures les attaquent**.

Round 3

Sans manifester une quelconque émotion les créatures commencent à s'en prendre aux SS les plus proches d'elles, comme animées d'une seule volonté, tuer ce qui est vivant. Usant de leurs pics osseux elles transpercent et déchirent ceux qui passent à leur portée, le sang jaillit, les muscles se déchirent, aucune pitié n'anime ces corps disgracieux. Des bouchers méthodiques et sans âme. L'horreur se lit dans les yeux des SS qui voient ce qui devait être l'instrument de leur victoire devenir l'instrument de leur mort. Rien ne semble les blesser, ni les mitrailleuses, ni les fusils, ni les baïonnettes. Parfois une grenade explose, les créatures sans être affectées physiquement semblent s'arrêter un instant puis repartir. Le colonel semble avoir saisi l'ironie de la situation, de sa main droite il dégaine un glaive de couleur bronze et commence à se battre contre les créatures qui l'entourent, et même si son arme semble avoir un meilleur résultat que les balles, l'issue ne fait aucun doute. Pendant ce temps un flot continu de cadavres sort du bassin.

Créatures : **attaquent** ce qu'elles **voient** (y compris vision dans le noir). Corps peuvent continuer à s'animer / sortir.

Grenade / son fort (Règles maison (p. 15)) : bloque **1D3 rounds** (jet **POU x 5** de la créature), pas de dégâts seuls.

Colonel : tué par les créatures (ironie) : **glaive bronze** tombe. Astuce : grenade pour le récupérer. Indice : poings US en bronze affectent une créature.

Générateur : tir → lumières vacillent (sortie dans le noir). Batteries de secours 1 ou 2 rounds.

Feuille : rounds libres (photocopier au besoin)

Encart : après Round 3, enchaîner autant de rounds que nécessaire (**Round X** = round libre).
Au moment propice → feuille **point culminant**. Idées MJ (sc. 14) : tension (créature = perso
« À pas de loup » / frère d'Élise), faiblesses, mort du colonel et sauver des PJ.

Round libre 1 : N° _____

Round libre 2 : N° _____

Round libre 3 : N° _____

Point culminant : la corneille (cri final, avant l'explosion)

À la fin : scène de **massacre et de sang** (durée / intensité = **au bon vouloir du MJ**).

Puis une **corneille** arrive et tourne en longeant les parois, croassant de plus en plus fort, **plusieurs rounds**, jusqu'à ce que son cri :

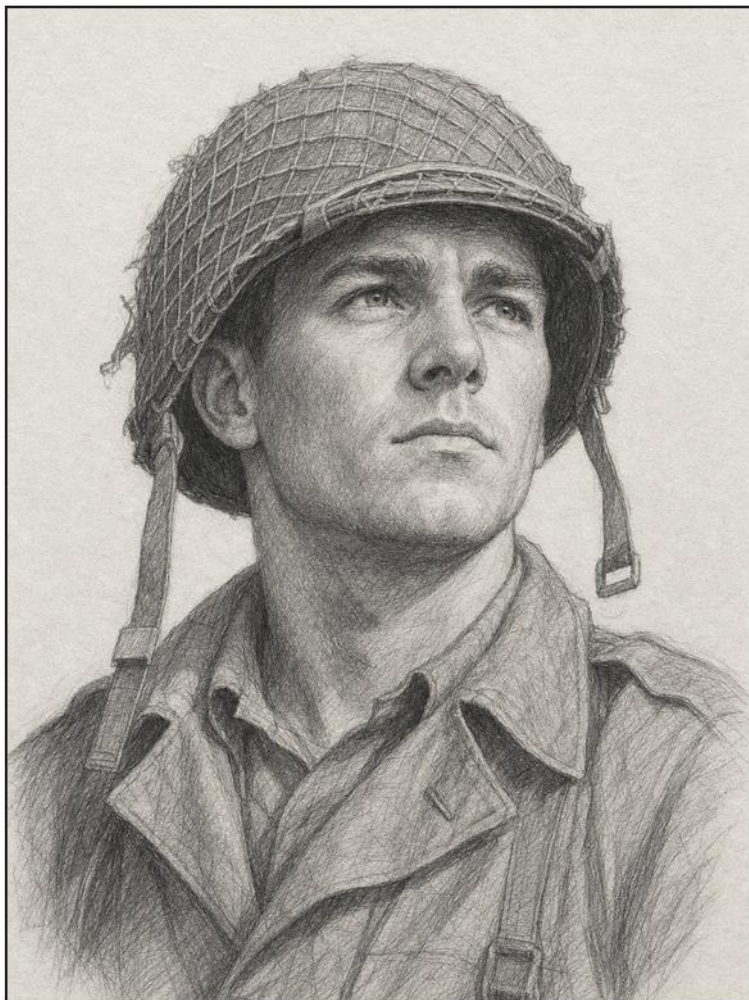
- **immobilise** les créatures
- **inflige des dégâts aux humains : 1D4+2 par round** de cri, **cependant les dégâts ne commencent qu'au deuxième round** du cri (premier round : surtout bloquer les créatures et faciliter la retraite)

Timing : le cri est **avant** l'explosion finale. **Fenêtre** pour fuir. PJ ayant eu la **vision** (Round 1) : le cri peut sonner comme un **écho** (déjà-vu). **Rester** = risque de reprendre le cri / effondrement.

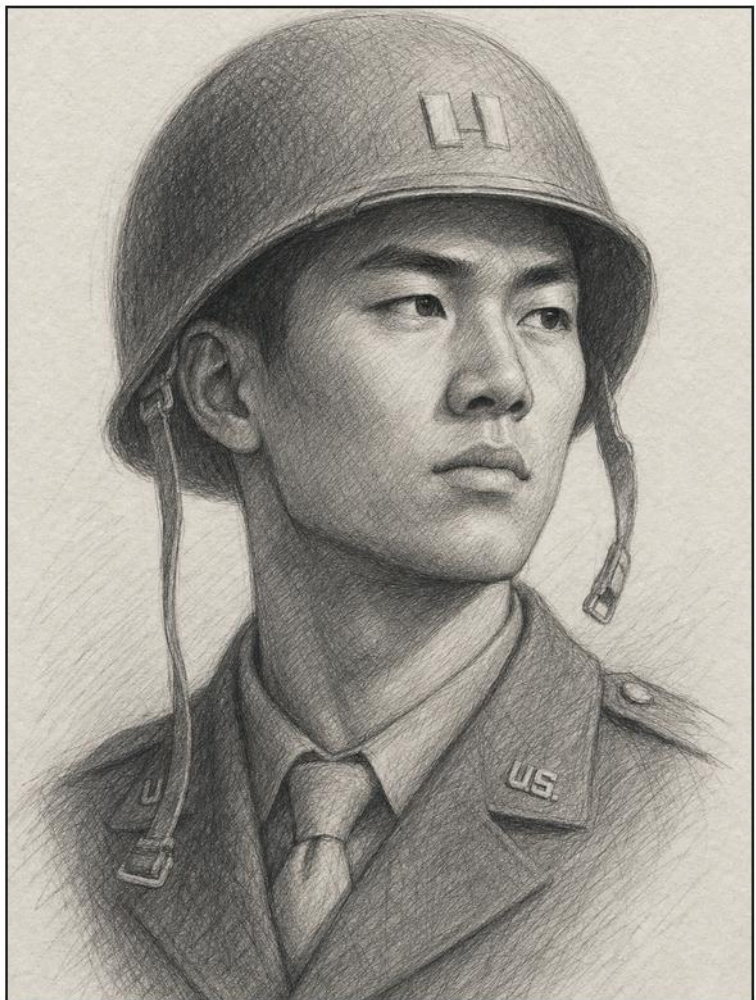
Mystère : ne pas nommer la corneille. Suite éventuelle : Division Monolithe (épilogue).

Grenade / son fort (Règles maison (p. 15)) : bloque **1D3 rounds** (POU × 5 créature). Cumulable avec le cri (grenade fige, cri blesse / purge).

Suite : sc. 15, Fuite et affaissement.



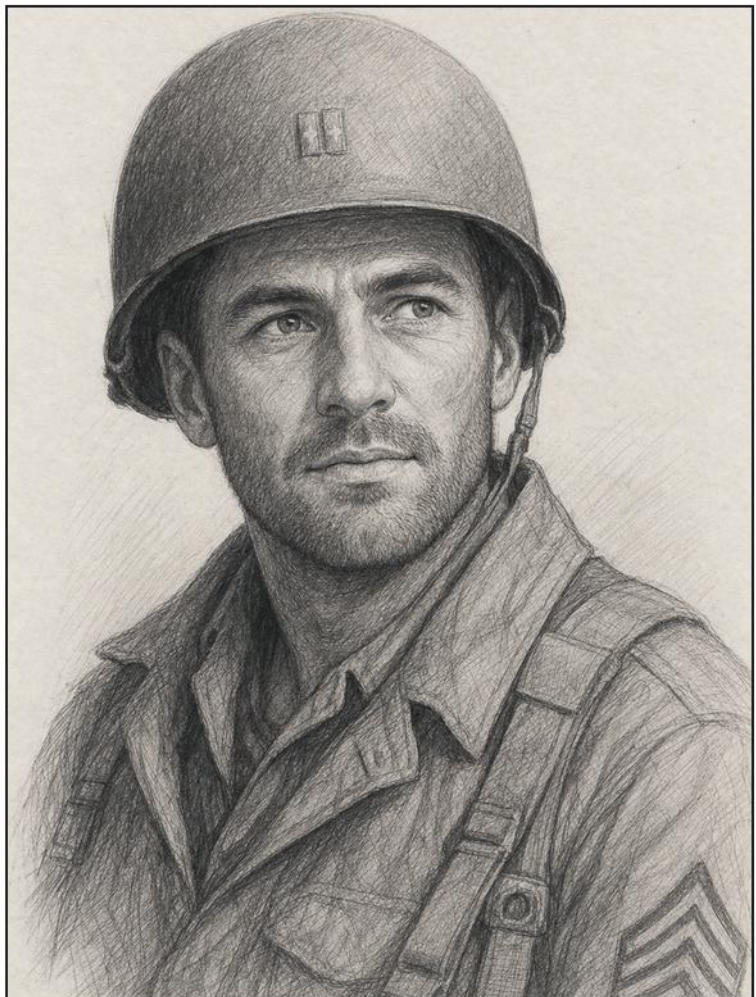
1st Lt James "Jim" Whitaker



2nd Lt Robert Chen



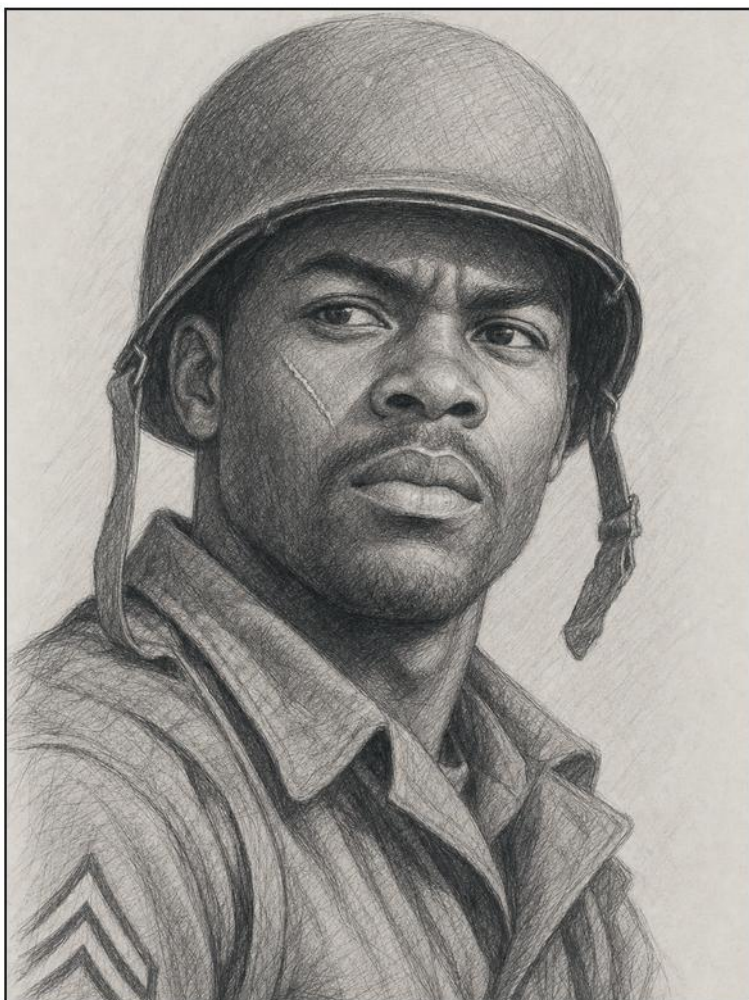
TSgt Harold "Pop" Brennan



SSgt William Oakes



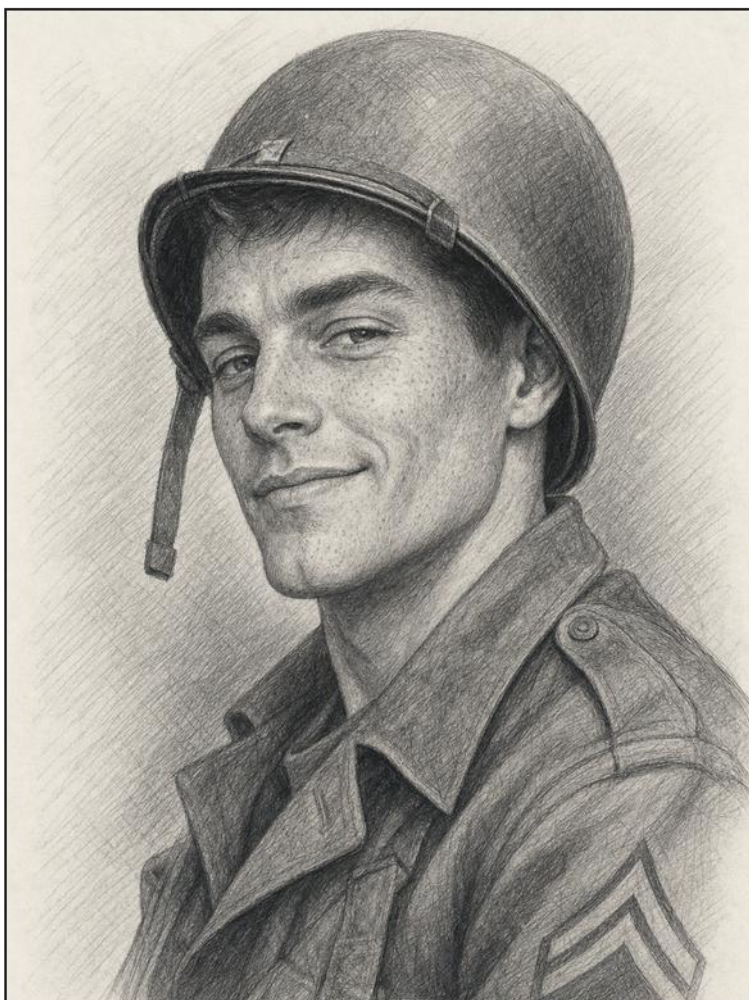
Sgt Owen Mitchell



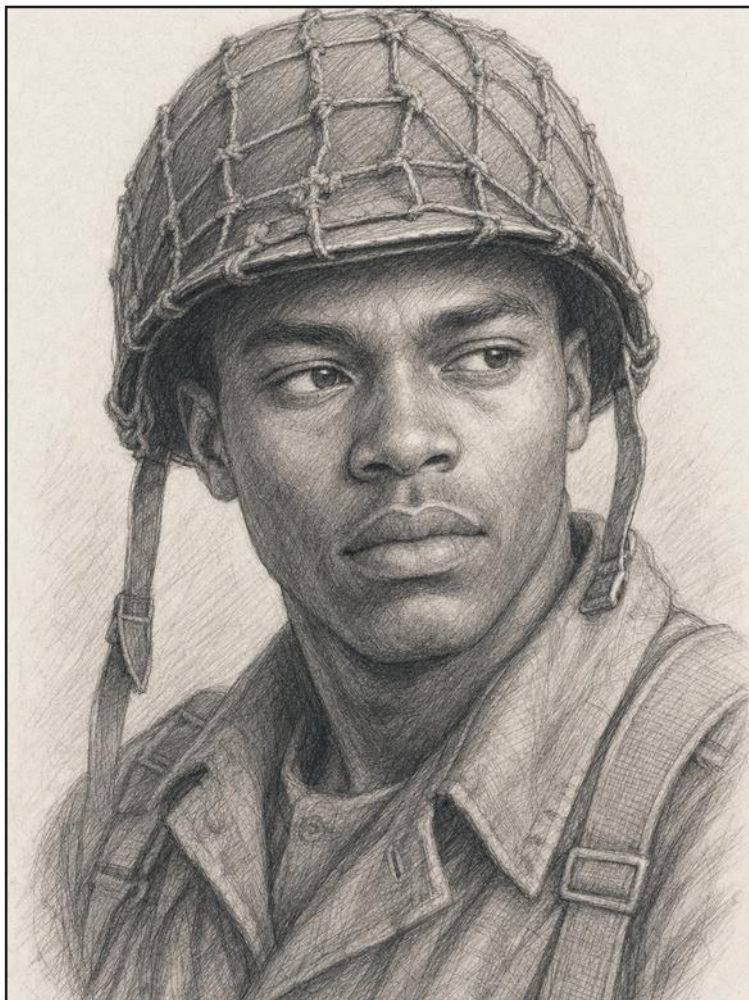
Sgt Leon Drummond



Cpl Francis "Frank" Garner



Cpl Eddie Walsh



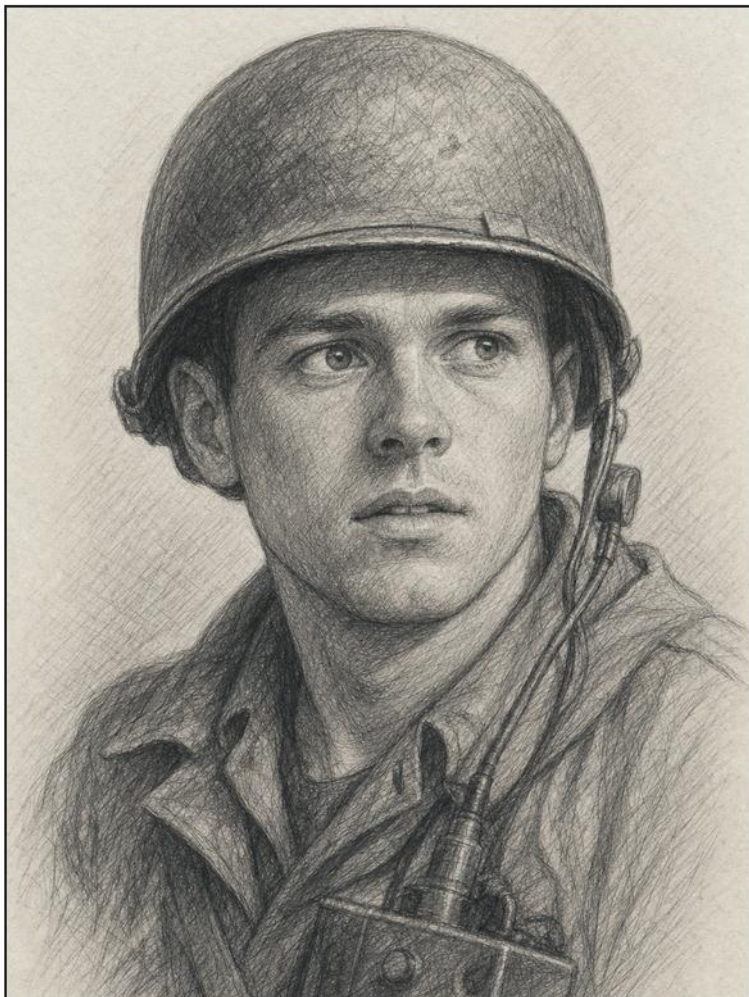
Pvt James "Jimmy" Holloway



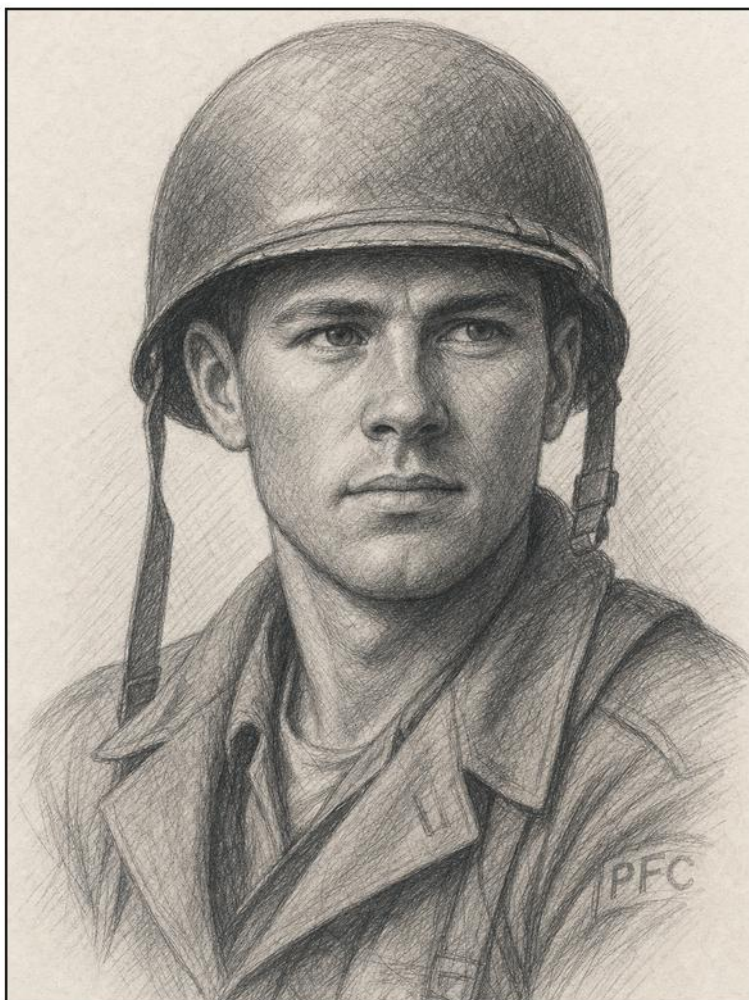
Pvt Eduardo "Eddie" Morales



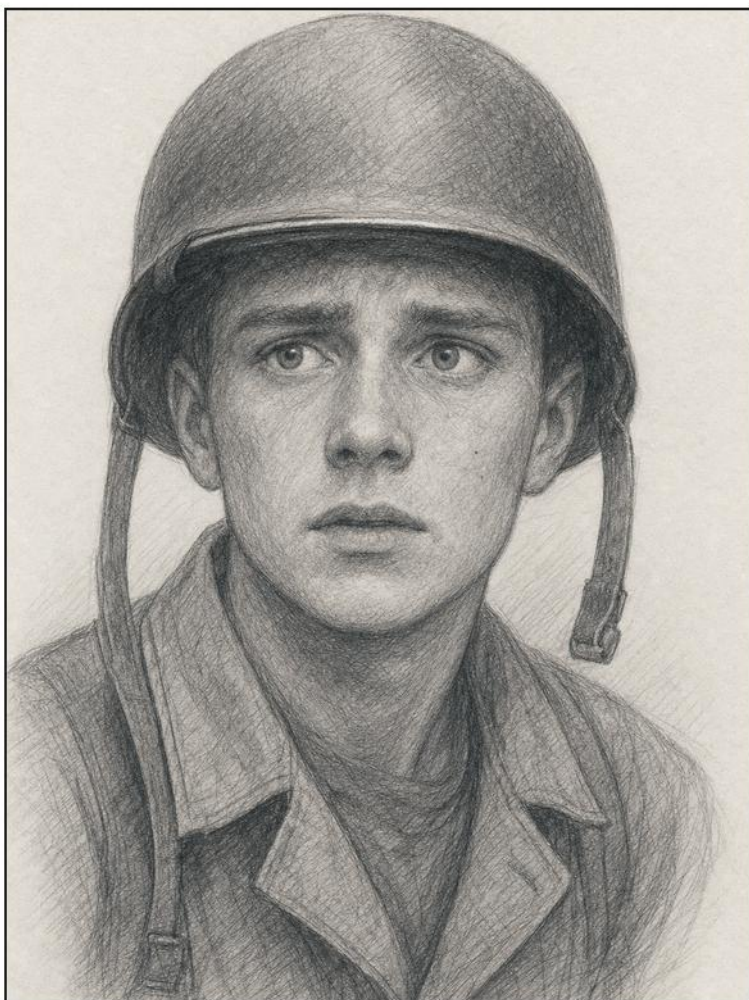
Pvt Walter "Walt" Kowalski



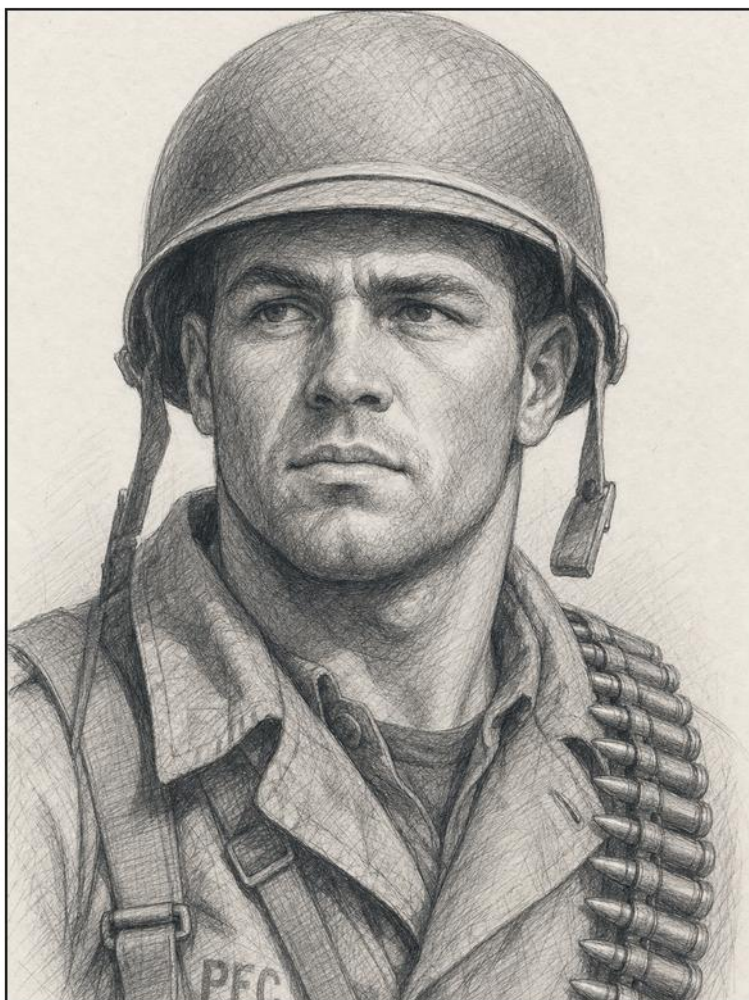
Pvt Raymond "Ray" Simmons



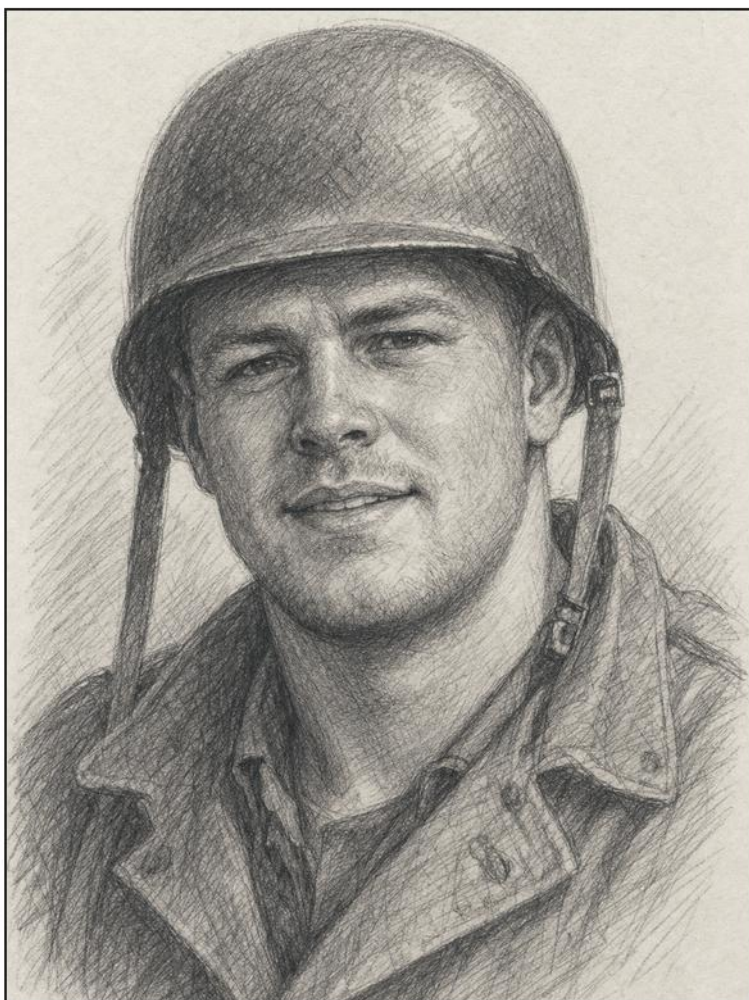
PFC Richard Barnes



Pvt Thomas Cooper



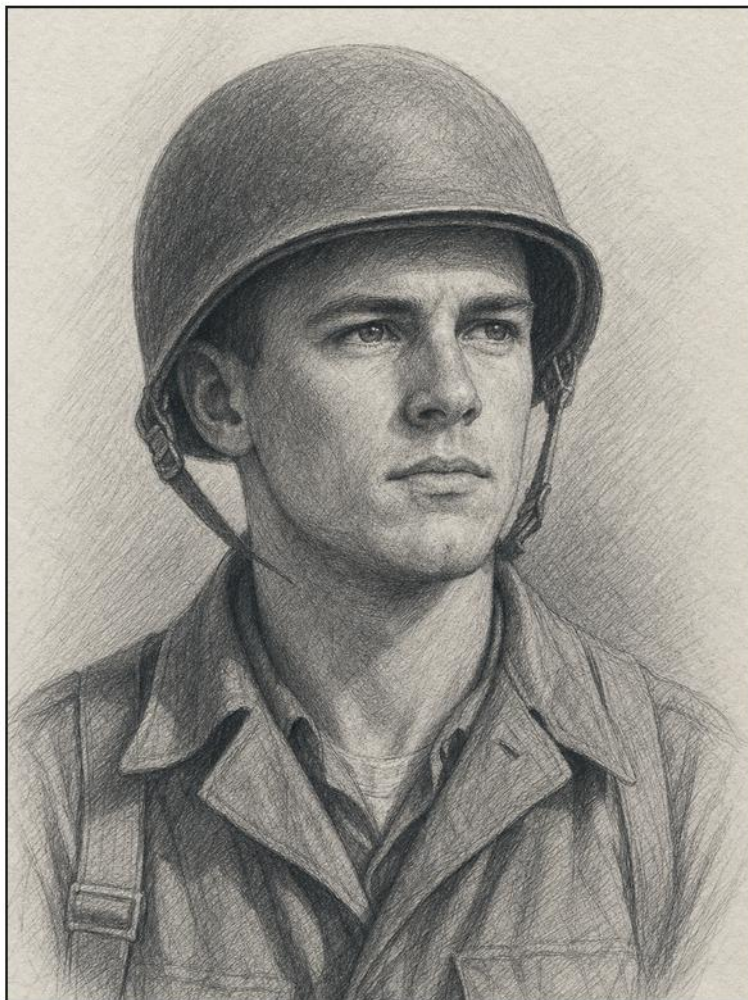
PFC George Fletcher



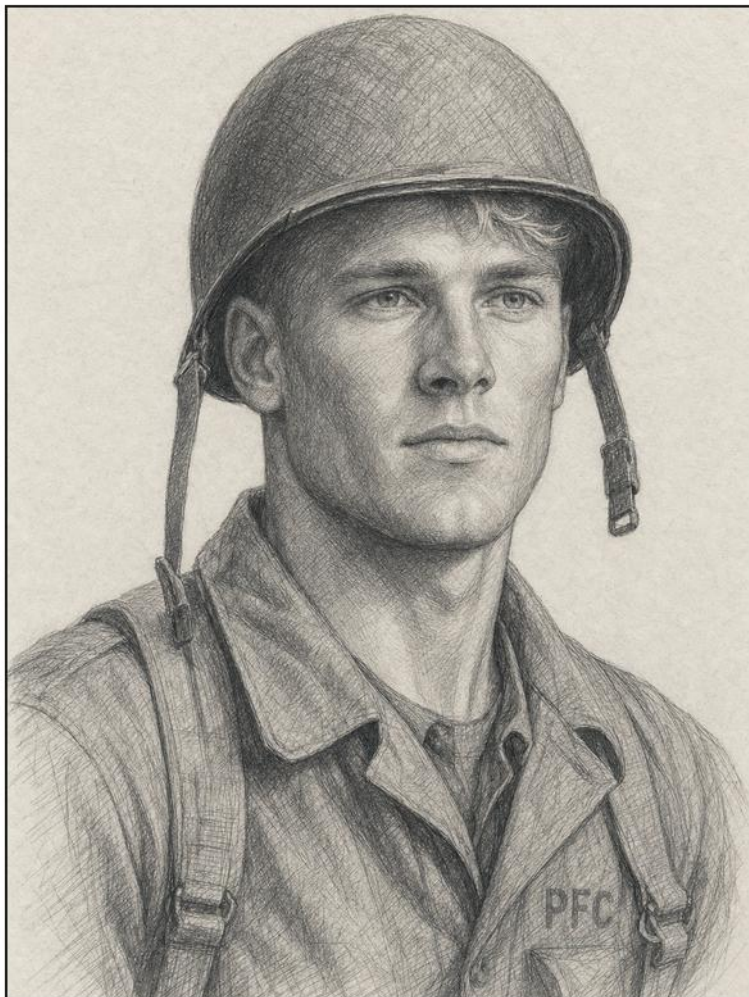
Pvt Samuel Grimes



Pvt Calvin Hayes



Pvt Nathan Ingram



PFC Lars Jensen



Pvt Earl Locke



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

1st Lt James "Jim" Whitaker

Grade : 1st Lt Poste : Officier commandant de peloton (1st Lt)

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Commandant de peloton

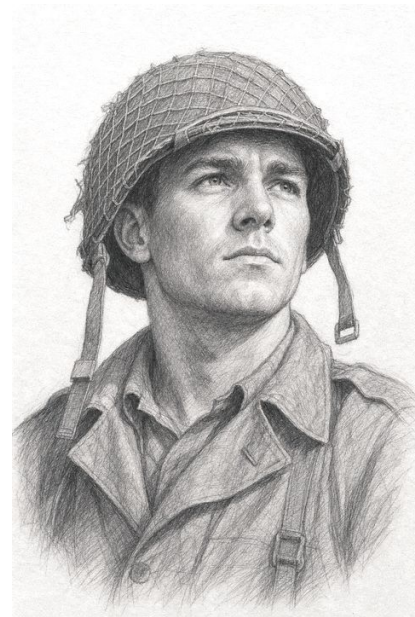
Civil : Diplômé West Point 1942

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%
Discrétion (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% —	Discrétion (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
M1 Carbine .30	55%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	55%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 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

- Ordres de mission · Carte secteur, boussole · Brassard inv. D-Day · Explosifs, amorce · Détonateurs · Jeu de cartes
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



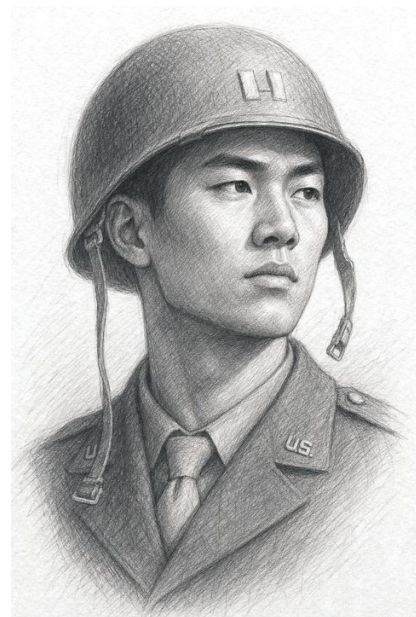
Feuille de personnage BRP

2nd Lt Robert Chen

Grade : 2nd Lt Poste : Officier en second (2nd Lt)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Officier en second
Civil : Photographe (Minnesota)
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%

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
M1 Carbine .30	60%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 inv. · Appareil photo 35 mm
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

TSgt Harold "Pop" Brennan

Grade : TSgt Poste : Sergent de peloton (TSgt)

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

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

Civil : Carrière militaire (enrôlé 1929)

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
M1 Carbine .30	60%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 inv. · Étui à cigares, échiquier de poche
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

SSgt William Oakes

Grade : SSgt Poste : Serre-file (SSgt)

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Serre-file

Civil : Forestier (Oregon) 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
M1 Garand .30	60%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 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

- Boussole, carte · Sac para · Brassard inv.
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Sgt Owen Mitchell

Grade : Sgt Poste : Chef d'escouade (Sgt)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Chef d'escouade 1
Civil : Infirmier (Lewiston, Maine)
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
M1 Carbine .30	60%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Bazooka 2,36"	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 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

- Carte secteur · Explosifs demo · Brassard inv. · Jeu de cartes
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



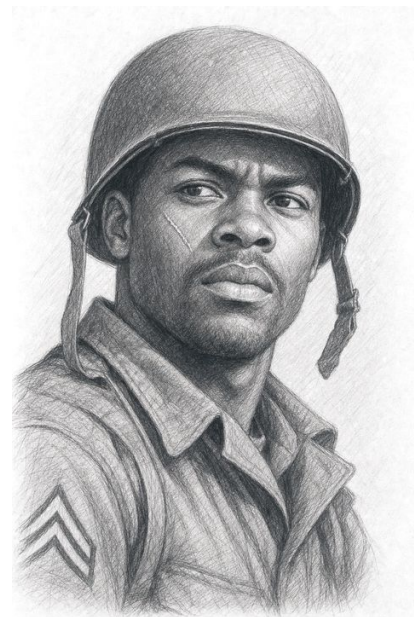
Feuille de personnage BRP

Sgt Leon Drummond

Grade : Sgt Poste : Chef d'escouade (Sgt)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Chef d'escouade 2
Civil : Contremaître chantier (Atlanta)
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%

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
M1 Carbine .30	60%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Bazooka 2,36"	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 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

- Carte secteur · Explosifs demo · Brassard inv. · Trousse d'outils de poche
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Cpl Francis "Frank" Garner

Grade : Cpl Poste : Démolisseur / ingénieur
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Démolisseur
Civil : Mineur de charbon (Logan County, West Virginia)
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
M1 Garand .30	75%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	75%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



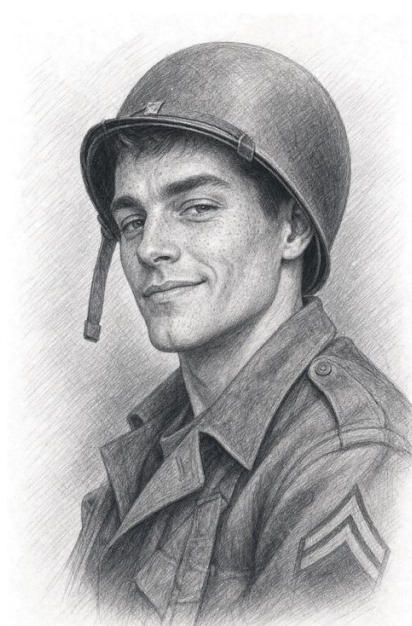
Feuille de personnage BRP

Cpl Eddie Walsh

Grade : Cpl Poste : Chef d'équipe (Cpl)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Chef d'équipe
Civil : Livreur de journaux puis infanterie (Boston)
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
M1 Garand .30	75%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	75%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Grenades MK II, grenades fumigènes · Balle de baseball, jeu de fléchettes
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt James "Jimmy" Holloway

Grade : Pvt Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Fusilier idéaliste

Civil : Étudiant en théologie (Richmond, Virginie)

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
M1 Garand .30	75%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	75%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gamelle, gourde, pelle · Carnet, petite bible
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Eduardo "Eddie" Morales

Grade : Pvt Poste : Infirmier de combat
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Infirmier de combat
Civil : Infirmier (Chicago)
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
M1 Carbine .30	40%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	40%	1D10	1M	15 m	7	21	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
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Walter "Walt" Kowalski

Grade : Pvt Poste : Mitrailleur (LMG)

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Mitrailleur M1919A4 — appui feu

Civil : Soudeur automobile (Détroit)

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
M1919A4 LMG .30	75%	3D6	2M	90 m	250	250	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
M1 Carbine .30	70%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	70%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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

- Ceintures munitions LMG · Sac para
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Raymond "Ray" Simmons

Grade : Pvt Poste : Opérateur radio (RATELO)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Opérateur radio SCR-536
Civil : Opérateur télégraphe Western Union (Omaha)
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
M1 Carbine .30	60%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	60%	1D10	1M	15 m	7	21	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
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

PFC Richard Barnes

Grade : PFC Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

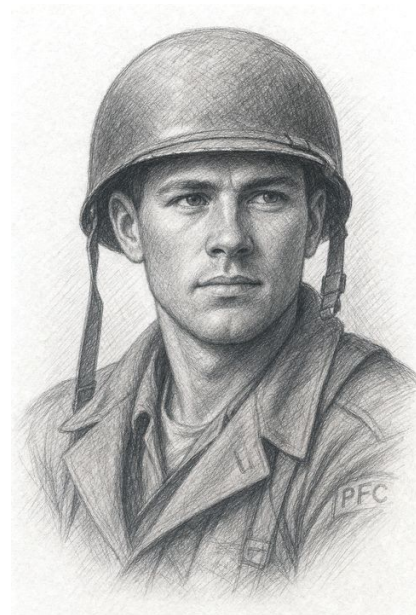
Fusilier M1 Garand

Civil : Fermier céréalier (Iowa)

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
M1 Garand .30	85%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	85%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gamelle, gourde, pelle
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Thomas Cooper

Grade : Pvt Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Fusilier

Civil : Employé de quincaillerie (Kansas City)

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
M1 Garand .30	80%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	80%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gabelle, gourde, pelle
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gabelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

PFC George Fletcher

Grade : PFC Poste : Assistant mitrailleur (LMG)
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Assistant mitrailleur
Civil : Lutteur professionnel (Baltimore)
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
M1919A4 LMG .30	55%	3D6	2M	90 m	250	250	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
M1 Carbine .30	55%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	55%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 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

- Ceintures munitions LMG · Sac para · Jeu de fléchettes
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Samuel Grimes

Grade : Pvt Poste : Équipier mortier 60 mm
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Équipier mortier 60 mm
Civil : Élève agronome (Nebraska)
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
M1 Carbine .30	55%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	55%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Calvin Hayes

Grade : Pvt Poste : Messenger / éclaireur
Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44
Éclaireur
Civil : Boxeur professionnel (Philadelphie)
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% ★
Discretion (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% —	Discretion (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
M1 Carbine .30	50%	1D10	2M	60 m	15	75	2	—	—
M1911A1 .45	50%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Nathan Ingram

Grade : Pvt Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Fusilier

Civil : Ouvrier textile (Caroline du Nord)

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
M1 Garand .30	95%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	95%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gamelle, gourde, pelle · Harmonica
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

PFC Lars Jensen

Grade : PFC Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Fusilier

Civil : Tireur sportif (Wisconsin, parents immigrés)

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
M1 Garand .30	95%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	95%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gamelle, gourde, pelle · Canif, morceau de bois
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Pvt Earl Locke

Grade : Pvt Poste : Fusilier para

Unité : Dog-3 · Eagle's Claw (dét. 506e PIR) · Crow 44

Fusilier — le plus jeune du stick (19 ans)

Civil : Dernier lycée non terminé (Tennessee)

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
M1 Garand .30	75%	2D6	2M	80 m	8	136	2	—	—
M1911A1 .45	75%	1D10	1M	15 m	7	21	2	—	—
Grenade MK II	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 M1944 · Gamelle, gourde, pelle · Fascicules
- Uniforme para M1942, sac parachute, gourde, gamelle, lampe électrique (TL-122) · Argent de poche, objet personnel



Plus haut, plus loin, toujours devant

Overlord Alternative

Feuille de personnage BRP

SS-Standartenführer Dr. Konrad von Bärenstein

Grade : SS-Standartenführer **Poste :** Commandant Sonderkommando SS « Bärenstein » — directeur rituel Ahnenerbe

Der Bär — aristocrate froid ; *Thulé* / *prédiction grand-mère (oiseau noir)* ; *grotte et rituel (top secret)*

Civil : Dr. phil. archéologie germanique (Universität Heidelberg) ; baron prussien (Schloss Bärenstein)

Hobby : Collection d'armes celtiques ou germaniques ; promenades à cheval

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	14	70% Effort
CON	16	80% Endurance
TAI	18	
INT	17	85% Idée
POU	16	80% Chance
DEX	11	55% Agilité
APP	15	75% Charisme

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	50%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	47%
Premiers soins (o)	30%
Commandement (o)	95% ★
Stratégie (o)	61%
Connaissance (Mythologie) (o)	84% ★
Observation (o)	85% ★
Langue (Français) (o)	75% ★
Arme à feu (o)	75% ★

Compétences

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

Alphabétisation	85% ★	Connaissance (Mythologie)	(o)	Marchandage	5%	Réparation	15%	
Arme de mêlée (Glaive)	70%	84% ★		Monte	5%	Saisie	25%	
Arme lourde	0%	—	Discrétion	10%	Médecine	5%	Saut	25%
Arme à distance	0%	—	Déguisement	1%	Natation	25%	Science (occultes)	15%
Arme à feu (o)	75% ★		Démolition	1%	Navigation	10%	Sens	10%
Art	5%		Empathie	5%	Observation (o)	85% ★	Statut	15%
Artillerie	0%	—	Enseignement	10%	Passe-passe	5%	Stratégie (o)	61%
Artisanat	5%		Escalade (o)	55%	Performance	5%	Technique	0% —
Arts martiaux	1%		Esquive (o)	47%	Persuasion	82% ★	Vol	5%
Bagarre (o)	50%		Jeu	33%	Pilotage	1%	Écoute	25%
Baratin	5%		Lancer	25%	Pistage	10%	Étiquette	5%
Bouclier	15%		Langue (Français) (o)	75% ★	Premiers soins (o)	30%	Évaluation	50%
Camouflage	10%		Langue (Maternelle)	85% ★	Projection	22%		
Commandement (o)	95% ★		Machine lourde	0% —	Psychothérapie	0% —		
Conduite	20%		Manipulation	5%	Recherche	60%		

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Luger P08 9 mm	75%	1D10	1M	15 m	8	24	2	—	—
MP 40 9 mm	75%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Stielhandgranate M24	25%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Glaive en bronze	70%	1D8+bd	1M	—	—	—	—	—	Bronze — affecte les créatures
Couteau	25%	1D4+1+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

- Uniforme SS-Standartenführer, insigne Sonderkommando (ours sur pierre noire) · Glaive / épée courte en bronze (collection ; portée à la hanche) · Carte secteur — grotte de Maroelet (cavité ouverte, repérée fin 1943 ; kommando depuis ~déc. 43) · Notes Ahnenerbe : fragment de stèle, schéma du chaudron · Jumelles, passierschein, montre · Dague de parade (SS-Ehrendolch)
- Argent de poche, objet personnel

Ein Bärenstein weicht vor nichts zurück

Overlord Alternative

Feuille de personnage BRP

Prof. Charles Bernon

Grade : Civil **Poste :** Archéo-paléontologue — collaborateur contraint (Ahnenerbe)
Spécialiste français de mythologie gauloise — contraint par menaces, accompagne von Bärenstein
Civil : Professeur à la Sorbonne (archéologie & paléontologie) ; expert Catubodua, Ogmios, rituels celtes
Hobby : Reproduction de fibules gallo-romaines

Caractéristiques

Car.	Val.	Test
FOR	9	45% Effort
CON	10	50% Endurance
TAI	9	
INT	18	90% Idée
POU	11	55% Chance
DEX	10	50% Agilité
APP	12	60% Charisme

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	30%
Escalade (o)	50%
Esquive (o)	30%
Premiers soins (o)	72%
Connaissance (mythol. Gauloise) (o)	75% ★
Science (Archéo-paléo) (o)	75% ★
Observation (o)	75% ★
Recherche (o)	75% ★
Langue (Allemand) (o)	60%
Persuasion (o)	75% ★

Compétences

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

Alphabétisation	90% ★	Connaissance (mythol. Gauloise)	Manipulation	5%	Psychothérapie	0% —	
Arme lourde	0% —	(o)	75% ★	Marchandage	5%	Recherche (o)	75% ★
Arme à distance	0% —	Discrétion	10%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à feu	20%	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Art	5%	Démolition	1%	Natation	25%	Saut	25%
Artillerie	0% —	Empathie	30%	Navigation	10%	Science (Archéo-paléo) (o)	75% ★
Artisanat	5%	Enseignement	10%	Observation (o)	75% ★	Sens	10%
Arts martiaux	1%	Escalade (o)	50%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Bagarre (o)	30%	Esquive (o)	30%	Performance	5%	Stratégie	1%
Baratin	17%	Jeu	29%	Persuasion (o)	75% ★	Technique	0% —
Bouclier	15%	Lancer	25%	Pilotage	1%	Vol	5%
Camouflage	10%	Langue (Allemand) (o)	60%	Pistage	10%	Écoute	25%
Commandement	5%	Langue (Maternelle)	90% ★	Premiers soins (o)	72%	Étiquette	5%
Conduite	20%	Machine lourde	0% —	Projection	20%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Mains nues	30%	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

- Vêtements civils, cartable de terrain · Carnets : traduction du fragment de stèle, notes sur le chaudron · Outils archéologue (loupe, pinceau, échelle de Mohs) · Lettres de menace sur sa famille (levier des SS)
- Argent de poche, objet personnel





Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

Soldat Wehrmacht (type)

Grade : Schütze / Obergefreiter **Poste :** Fantassin Wehrmacht — patrouille / checkpoint

Soldat standard armé — cherche les paras ; pas au courant du rituel

Civil : Appelé (Rhénanie / Bavière) — civil d'avant-guerre quelconque

Hobby : —

Caractéristiques

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

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	45%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	57%
Premiers soins (o)	30%
Arme à feu (o)	45%
Observation (o)	75% ★
Camouflage (o)	45%
Discrétion (o)	40%
Lancer (o)	50%
Écoute (o)	45%

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)	25%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discrétion (o)	40%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	45%	Démolition	1%	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)	57%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	45%	Jeu	21%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	50%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Autre)	0% —	Pistage	10%	Écoute (o)	45%
Camouflage (o)	45%	Langue (Maternelle)	55%	Premiers soins (o)	30%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Karabiner 98k 7,92 mm	45%	2D6	2M	80 m	5	75	1	—	—
Stielhandgranate M24	50%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Baïonnette S84/98	25%	1D6+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Couteau	25%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	45%	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

- Uniforme feldgrau Wehrmacht, casque M40 · Cartouchières, musette, gourde, masque à gaz · Lampe de poche (patrouille de nuit)
- Argent de poche, objet personnel



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

SS Ahnenerbe (type)

Grade : SS-Schütze / Sturmman **Poste :** Soldat Sonderkommando Bärenstein — garde grotte

Fusilier SS du Sonderkommando Bärenstein (Ahnenerbe) — discret, top secret, loyal à der Bär

Civil : Volontaire SS (souvent jeune, endoctriné)

Hobby : —

Caractéristiques

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

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	50%
Escalade (o)	60%
Esquive (o)	57%
Premiers soins (o)	42%
Arme à feu (o)	55%
Observation (o)	75% ★
Camouflage (o)	65%
Discrétion (o)	65%
Lancer (o)	66%
Écoute (o)	75% ★

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)	25%	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)	55%	Démolition	1%	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)	60%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	57%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	50%	Jeu	23%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	66%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Autre)	0% —	Pistage	10%	Écoute (o)	75% ★
Camouflage (o)	65%	Langue (Maternelle)	60%	Premiers soins (o)	42%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
MP 40 9 mm	55%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Luger P08 9 mm	55%	1D10	1M	15 m	8	24	2	—	—
Stielhandgranate M24	66%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Baïonnette S84/98	25%	1D6+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Couteau	25%	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

- Uniforme SS (camouflage feuille / noir selon poste), casque · Insigne Sonderkommando (ours sur pierre noire) · Lampe électrique chantier, sacs de sable (poste d'entrée) · Passierschein secteur boisé interdit
- Argent de poche, objet personnel



Overlord Alternative



Feuille de personnage BRP

SS Ahnenerbe mitrailleur (type)

Grade : SS-Sturmmann Poste : Mitrailleur MG 42 — poste d'entrée grotte

Tireur MG derrière sacs de sable — l'orage masque le bruit

Civil : Volontaire SS

Hobby : —

Caractéristiques

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

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	50%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	46%
Premiers soins (o)	41%
Arme lourde (o)	70%
Arme à feu (o)	50%
Camouflage (o)	60%
Observation (o)	75% ★
Saisie (o)	75% ★
Lancer (o)	68%

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) ..	25%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde (o)	70%	Discrétion	10%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie (o)	75% ★
Arme à feu (o)	50%	Démolition	1%	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)	46%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	50%	Jeu	21%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	68%	Pilotage	1%	Vol	5%
Bouclier	15%	Langue (Autre)	0% —	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	60%	Langue (Maternelle)	55%	Premiers soins (o)	41%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	22%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
MG 42 7,92 mm	70%	3D6	2M	100 m	250	250	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Luger P08 9 mm	50%	1D10	1M	15 m	8	24	2	—	—
Stielhandgranate M24	68%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	25%	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

- MG 42 + bandes de munitions, bipied / trépied improvisé · Sacs de sable, éclairages de chantier · Assistant chargeur (utiliser fiche fusilier SS à proximité)
- Argent de poche, objet personnel

Overlord Alternative

Feuille de personnage BRP

SS-Unterscharführer (type)

Grade : SS-Unterscharführer **Poste :** Sergent SS — chef d'équipe Sonderkommando
Sergent de terrain — discipline, loyal, sait qu'on « prépare quelque chose » dans la caverne
Civil : Ancien Unteroffizier Wehrmacht passé SS, ou promu sur le terrain
Hobby : —

Caractéristiques

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

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	50%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	49%
Premiers soins (o)	63%
Commandement (o)	75% ★
Observation (o)	75% ★
Arme à feu (o)	75% ★
Camouflage (o)	75% ★
Discrétion (o)	70%
Lancer (o)	70%

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)	25%	Connaissance	5%	Marchandage	5%	Recherche	25%
Arme lourde	0% —	Discrétion (o)	70%	Monte	5%	Réparation	15%
Arme à distance	0% —	Déguisement	1%	Médecine	5%	Saisie	25%
Arme à feu (o)	75% ★	Démolition	1%	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)	49%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	50%	Jeu	25%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	70%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Autre)	0% —	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	75% ★	Langue (Maternelle)	65%	Premiers soins (o)	63%	Étiquette	5%
Commandement (o)	75% ★	Machine lourde	0% —	Projection	24%	Évaluation	15%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
MP 40 9 mm	75%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Luger P08 9 mm	75%	1D10	1M	15 m	8	24	2	—	—
Stielhandgranate M24	70%	3D6	1M	15 m	—	2	1	5 m	—
Couteau	25%	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

- Uniforme SS, insigne Sonderkommando, sifflet · Jumelles, lampe, carnet d'effectifs du poste · Ordres de von Bärenstein (secteur interdit, silence radio)
- Argent de poche, objet personnel

Overlord Alternative

Feuille de personnage BRP

Élise Moreau

Grade : Civile **Poste :** Jeune femme du pays — Pivert — guide, refuge, lien village (scène 3)
Sœur du résistant tué (corps exposé à Maroelet) — fuit les Allemands. Ignore ce que son frère a transmis et ignore la grotte. Personnage de secours / alliée P.J. Nom de code Résistance : Pivert. Frère = L'Épervier (pas la même cellule). André = Merle. Mission de résistante avec André : tuer des officiers allemands (veille du Débarquement). Peut argumenter pour guider la troupe jusqu'à l'objectif en évitant Wehrmacht/SS. Veut savoir pour quoi son frère est mort
Civil : Fille de fermiers près de Maroelet / Saint-Mauvieu (~22 ans)
Hobby : Chant à l'église du village ; couture

Caractéristiques

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



Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	40%
Escalade (o)	55%
Esquive (o)	70%
Premiers soins (o)	43%
Observation (o)	70%
Discretion (o)	70%
Empathie (o)	45%
Connaissance (géographie) (o)	60%
Persuasion (o)	40%
Camouflage (o)	30%

Compétences

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

Alphabétisation	65%	Connaissance (géographie) (o)	Marchandage	5%	Réparation	15%
Arme de mêlée (Couteau) ..	25%	60%	Monte	5%	Saisie	25%
Arme lourde	0%	—	Discretion (o)	70%	Médecine	5%
Arme à distance	0%	—	Déguisement	1%	Natation	25%
Arme à feu	50%	—	Démolition	1%	Navigation	10%
Art	5%	—	Empathie (o)	45%	Observation (o)	70%
Artillerie	0%	—	Enseignement	10%	Passe-passe	5%
Artisanat	5%	—	Escalade (o)	55%	Performance	5%
Arts martiaux	1%	—	Esquive (o)	70%	Persuasion (o)	40%
Bagarre (o)	40%	—	Jeu	27%	Pilotage	1%
Baratin	5%	—	Lancer	25%	Pistage	10%
Bouclier	15%	—	Langue (Allemand)	70%	Premiers soins (o)	43%
Camouflage (o)	30%	—	Langue (Maternelle)	65%	Projection	28%
Commandement	5%	—	Machine lourde	0%	Psychothérapie	0%
Conduite	20%	—	Manipulation	5%	Recherche	25%

Armes & combat

Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Revolver .38	50%	1D8	1M	15 m	6	12	1	—	—
Couteau	25%	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

- Robes / manteau civil usé, foulard, chaussures de ferme · Sacoche : pain, fromage, quelques cigarettes · Revolver .38 (planque fraternelle — 12 cartouches) · Connaissance d'une planque Résistance (armes, rations, vêtements) · Clé de la grange familiale (refuge possible)
- Argent de poche, objet personnel



Overlord Alternative

Feuille de personnage BRP

André Duval

Grade : Résistant **Poste :** Résistant local — Merle — spécialiste explosifs (backup) / réseau Maroelet / planque SOE

Camarade du frère d'Élise (mort pour espionnage) — connaît la planque. Personnage de secours. Peut rejoindre les paras via Élise. Nom de code Résistance : Merle. Élise = Pivert. Frère d'Élise = L'Épervier. Spécialiste des explosifs (backup démo, Démolition 55 %). Mission de résistance avec Élise : tuer des officiers allemands (veille du Débarquement). Aide guide local (bonus narratif MJ)

Civil : Menuisier de Saint-Mauvieu (~28 ans) ; cellule Résistance locale

Hobby : Jeux de cartes au café ; réparation de vélos

Caractéristiques

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

Occupation

Compétence	%
Bagarre (o)	56%
Escalade (o)	65%
Esquive (o)	67%
Premiers soins (o)	34%
Arme à feu (o)	70%
Discrétion (o)	65%
Camouflage (o)	55%
Observation (o)	70%
Lancer (o)	45%
Démolition (o)	55%

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) ..	25%	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)	70%	Démolition (o)	55%	Natation	25%	Saut	25%
Art	5%	Empathie	5%	Navigation	10%	Science	1%
Artillerie	0%	Enseignement	10%	Observation (o)	70%	Sens	10%
Artisanat	5%	Escalade (o)	65%	Passe-passe	5%	Statut	15%
Arts martiaux	1%	Esquive (o)	67%	Performance	5%	Stratégie	1%
Bagarre (o)	56%	Jeu	28%	Persuasion	15%	Technique	0% —
Baratin	5%	Lancer (o)	45%	Pilotage	1%	Vol	6%
Bouclier	15%	Langue (Allemand)	70%	Pistage	10%	Écoute	25%
Camouflage (o)	55%	Langue (Maternelle)	70%	Premiers soins (o)	34%	Étiquette	5%
Commandement	5%	Machine lourde	0% —	Projection	26%	Évaluation	15%

Armes & combat

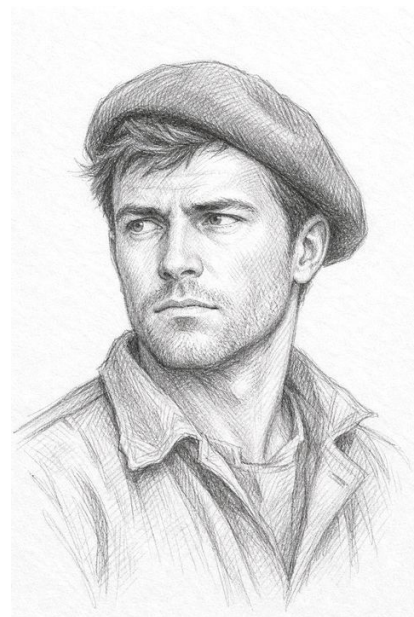
Arme	%	Dégâts	M	P. base	Cap.	Mun.	Cad.	Zone	Spécificité
Sten Mk II 9 mm	70%	1D10	1M	25 m	32	96	rafale	—	Pas de visée précise, balaye une zone
Revolver .38	70%	1D8	1M	15 m	6	12	1	—	—
Couteau	25%	1D4+1+bd	1M	—	—	—	—	—	—
Mains nues	56%	1D3+bd	1M	—	—	—	—	—	—

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

- Vêtements civils (bleu de travail), casquette, vélo · Sten Mk II + 3 chargeurs (cache SOE) · Revolver .38, couteau de menuisier · Explosifs, amorce; Détonateurs (cache Résistance) · Fausse carte d'identité, laissez-passer usagé · Plan de la planque (munitions, rations, tenues civiles) · Sifflet de reconnaissance (signal cellule)
- Argent de poche, objet personnel



TRÈS SECRET
BIGOT - NEPTUNE

Exemplaire n° 3 sur 8
Réf. 506-C-1-SEC

Eagle's Claw - formation temporaire (objectifs spéciaux)
Section détachée du 2^e Bataillon, 506^e PIR - APO 472

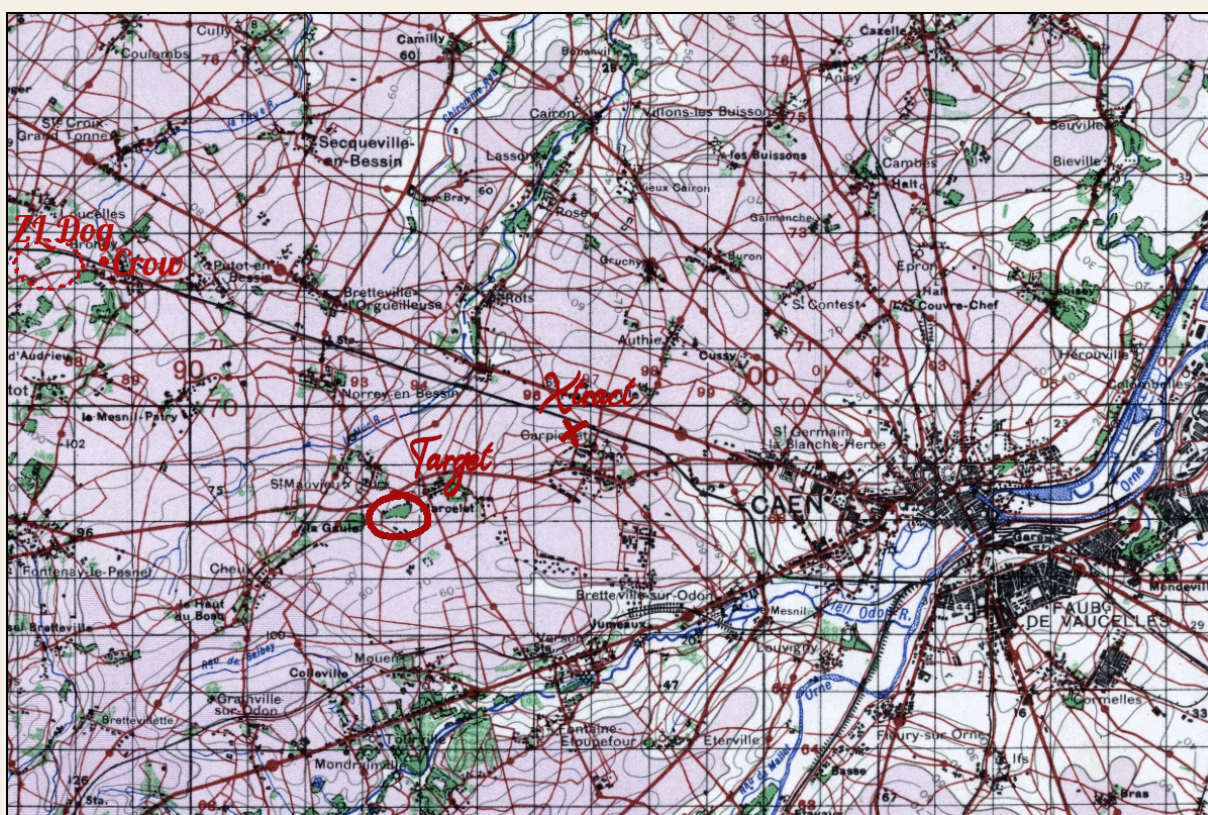
5 juin 1944

ORDRE FRAGMENTAIRE

N° 4 (OVERLORD) - Section de détachement «Dog-3»

Heure de diffusion : 16 h 30

Cartes : FRANCE 1 :50 000 GSGS 4250, feuille CAEN (7F/1) ; calque section (ZL Dog / CROW / OBJECTIF / XTRACT) ci-dessous.



Attachement : Dog-3 détachée de la 506^e PIR ; rattachée à **Eagle's Claw** pour objectifs spéciaux (durée de la mission Crow 44). Le 1^{er} Peloton (Cie «C») **signe** cet ordre ; **seul le stick Dog-3** est engagé sur Crow 44.

1. SITUATION

(a) **Forces ennemies.** Secteur ouest de CAEN. Un détachement de sûreté (estimé 30 à 50 hommes, dont **élément SS**) garde un **dépôt souterrain Classe V** à l'**OBJECTIF** (carré 9368, bois au SO de CHEUX). Patrouilles possibles sur l'axe CARPIQUET - AUTHIE. Effectif exact dans les grottes : inconnu. Note : les renseignements sur l'**OBJECTIF** proviennent du résistant au nom de code **Épervier**.

(b) **Forces amies.** Le débarquement n'a pas encore eu lieu. Aucun appui naval, aérien ou artillerie au sol pendant la mission. Le **stick Dog-3** opère seul jusqu'au débarquement amphibie (Neptune / plages, ~06 h 30). Pas de renforts attendus. Pas de tenue de terrain : action commando par **saut parachuté**, destruction de l'**OBJECTIF**, repli sur **XTRACT** (9771).

(c) **Renforts.** Aucun. Matériel de démolition emporté au saut par le stick.

2. MISSION

À l'heure H, le **stick Dog-3** saute sur la ZL «Dog», se regroupe, **détruit le dépôt Classe V** à l'OBJECTIF (9368) **au plus tard à 04 h 30**, puis se replie sur le **POINT XTRACT** (9771) et y attend la liaison ou l'ordre de retrait.

3. EXÉCUTION

(a) **Intention du chef de section** (stick Dog-3). L'OBJECTIF est la priorité absolue. Dispersion au saut probable : regrouper par cricket et mot de passe, puis agir sans attendre l'effectif théorique. Une fois les charges tirées, repli immédiat vers XTRACT.

(b) **Concept des opérations** (stick entier engagé) :

1. **Saut et rassemblement (H à H+45)**. Largage du stick **Dog-3** (groupe de saut : la charge d'un seul avion) sur la ZL «Dog» (**1 stick, 1 C-47**). Point de ralliement «CROW» (8973). Effectif nominal : **environ 20 parachutistes** (2 officiers, 6 sous-officiers, 12 hommes du rang) - stick **renforcé** / section allégée pour Crow 44. Dispersion au saut attendue : regrouper au point de ralliement puis par escouade avant d'agir.
2. **Approche (H+45 à 03 h 00)**. 1^{re} escouade : effort principal vers l'OBJECTIF. 2^e escouade : couverture des accès et appui feu. Éléments du commandement de section : coordination et itinéraire de repli vers XTRACT.
3. **Destruction (03 h 00 à 04 h 30)**. Pose des charges sur les chambres à munitions. Détonation sur signal du chef de section. Confirmation visuelle obligatoire.
4. **Extraction (04 h 30+)**. Repli discret vers XTRACT (9771). Tenir le point en force réduite. Radio autorisée seulement après mission accomplie ou urgence vitale.

(c) **Missions aux escouades** :

- **1^{re} escouade** - Assaut sur l'OBJECTIF ; pénétration des grottes ; pose et tir des charges (sous-officier démolition en renfort).
- **2^e escouade** - Mitrailleuses, fusiliers et grenades ; couvrir l'assaut, bloquer les renforts, protéger le repli.
- **Commandement de section** - Radio SCR-536, liaison entre éléments dispersés, orientation vers XTRACT ; infirmier de section avec les blessés en retrait.

(d) **Instructions de coordination.**

- **Heure H** : 01 h 00, 6 juin 1944 (saut parachuté - début de la mission).
- **Débarquement Neptune / plages** : ~06 h 30 - après la mission ; aucun appui des plages avant.
- Dotation : équipement de saut et charges en musettes / conteneurs du stick.
- Signaux : cricket et mots de passe (ami) ; fusée Véry rouge (contact ennemi).
- Mots de passe stick : «Flash» / «Thunder».
- **Aucun appui feu extérieur** avant le débarquement amphibie (~06 h 30).

4. ADMINISTRATION ET LOGISTIQUE

(a) Munitions : dotation de saut uniquement.

(b) Médical : trousse de section ; blessés ramenés à XTRACT avec le stick. Aucune évacuation vers l'arrière avant le débarquement amphibie (~06 h 30).

(c) Rations : une journée de ration de combat.

5. COMMANDEMENT ET TRANSMISSIONS

(a) PC section : «CROW» (8973), puis OBJECTIF, puis XTRACT (9771). Le chef de section dirige l'assaut à l'OBJECTIF avec la 1^{re} escouade.

(b) Silence radio jusqu'à destruction confirmée. SCR-536 : réseau section (Dog-3).

ANNEXES : A (renseignement) ; B (calque ZL Dog / CROW / OBJECTIF / XTRACT) ; C (démolition).

Guide : guide du plan d'opération (annexe mission / livret).

DIFFUSION : Chef de section ; chefs d'escouade ; EM 1^{er} Peloton (information).

POUR ORDRE :

Commandant, 1^{er} Peloton, Cie «C»

E11b

Cliché recon - entrée de la grotte





Remerciements

Merci à celles et ceux qui ont accompagné ce projet - lectures, parties d'essai, remarques et patience.

Merci aux testeurs qui ont voulu m'aider à finaliser ce scénario : Anne-Laure P, PM, JN, Pat, Fab, Adrien, Maxime, Flavien, Melissa, Manu.

Merci aux tables qui feront vivre Crow 44.

Eric Browet (Nhairic)



Nom	Joueur	En jeu	Réserve	Mort	Héroïque	Scène du décès
1st Lt Whitaker		☐	☐	☐	☐	
2nd Lt Chen		☐	☐	☐	☐	
TSgt Brennan		☐	☐	☐	☐	
SSgt Oakes		☐	☐	☐	☐	
Sgt Mitchell		☐	☐	☐	☐	
Sgt Drummond		☐	☐	☐	☐	
Cpl Garner		☐	☐	☐	☐	
Cpl Walsh		☐	☐	☐	☐	
Pvt Simmons		☐	☐	☐	☐	
Pvt Morales		☐	☐	☐	☐	
Pvt Kowalski		☐	☐	☐	☐	
PFC Fletcher		☐	☐	☐	☐	
Pvt Grimes		☐	☐	☐	☐	
Pvt Hayes		☐	☐	☐	☐	
Pvt Holloway		☐	☐	☐	☐	
PFC Barnes		☐	☐	☐	☐	
Pvt Cooper		☐	☐	☐	☐	
PFC Jensen		☐	☐	☐	☐	
Pvt Ingram		☐	☐	☐	☐	
Pvt Locke		☐	☐	☐	☐	



OVERLORD ALTERNATIVE

Scénario · Basic Roleplaying

Une compagnie de parachutistes est larguée la nuit du 5 au 6 Juin 1944. Un objectif : faire sauter un dépôt de munitions stratégique. Rien ne pouvait les préparer à cela...



16+