



Un scénario de Romuald Calvayrac



# il faut tuer le soldat cthulhu

"ils croyaient devoir sauver des vies, ils devront d'abord sauver la leur..."

Andy Stockwood Fernando Gutierrez David Reinstein Francis Flannagan John Moore  
Mike Johnson Colette Margaud Andrée Londcaster Odile Petit  
Special guest star Patrick Sullivan

Scénario spécialement créé pour le 6° salon aquitain des jeux de simulation 2007

# Note au gardien des arcanes :

*Vous allez trouver dans ces pages un scénario destiné à l'Appel de Cthulhu assez atypique dans le fait qu'il ne se déroule pas à une des époques standards qui sont les années 20, les années Victoriennes ou encore l'époque contemporaine.*

*Le scénario dans lequel vous allez faire évoluer vos victimes, pardons, vos joueurs se déroule à partir du 14 juin 1944 dans le nord de la France, soit 8 jours après le débarquement en Normandie.*

*Pourquoi une telle époque, c'est simple, tout d'abord essayer de sortir des sentiers battus en proposant une époque très peu jouée, ensuite j'ai comme principales passions dans mes loisirs : les jeux de rôle (en particulier Cthulhu), les wargames, l'histoire du 20<sup>e</sup> siècle (en particulier celle de la seconde guerre mondiale) et le Volley-ball. Vous comprendrez que j'ai tout de suite écarté le volley. Ensuite j'ai mélangé donc : Cthulhu, wargames et seconde guerre mondiale pour arriver à ce scénario.*

*Inspiré du film «Il faut sauver le soldat Ryan» ne serait ce que par la trame et le titre, je vous conseil de le voir ou de le revoir afin de vous inspirer de l'ambiance qu'il règne au sein d'un groupe de soldats.*

*Ce scénario est sous forme de synopsis et laisse beaucoup de liberté au gardien des Arcanes qui peut aisément improviser ou rajouter des parties supplémentaires au scénar.*



*Si vous avez besoin d'informations sur ce scénario, vous pouvez me joindre à l'adresse mail suivante :*  
[romuald.calvayrac@wanadoo.fr](mailto:romuald.calvayrac@wanadoo.fr)

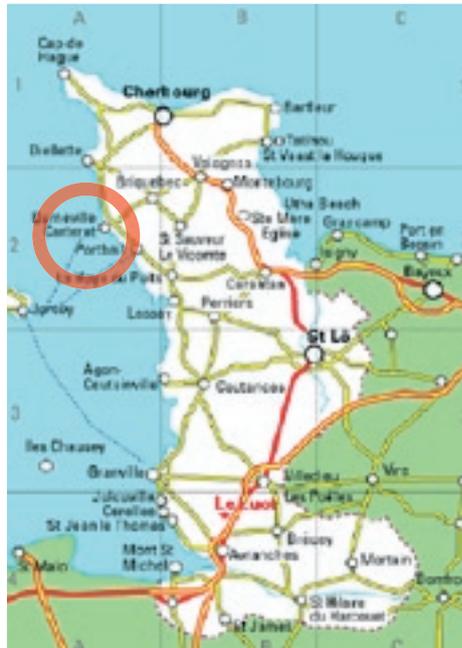
*Bon jeu.....*

*Romuald Calvayrac*

# Il faut tuer le soldat ethulhu

## Un peu d'histoire :

Il y a 2 mois, des rapports de la résistance française signalèrent la présence d'un camp militaire allemand dans la région de Dielette dans le département de la Manche. Très vite, les allemands ont fait évacuer la zone et ainsi créé un périmètre sécurisé de plusieurs kilomètres carré. Ensuite, les rapports signalaient une effervescence et un roulement quotidien de véhicules de transport divers, sans compter la déviation d'une ligne ferroviaire vers ce site. Malgré tous les efforts de la résistance locale aucune information n'a pu filtrer de cette zone, même les photos aériennes des avions de reconnaissance n'ont pas pu détecter la moindre activité militaire. A tel point, que l'état major allié cru à un canular de la part des allemands, pensant qu'ils avaient créé cette zone à titre de diversion pour cacher un endroit plus important. Il y a 3 semaines, en préparation du débarquement, l'état major allié envoie, dans le doute et étant donné la proximité des zones de débarquement et de parachutage, un peloton de 8 hommes des commandos britanniques qui furent débarqués par un sous-marin. Ils ne donnèrent plus de signes de vie au bout de 2 jours. Puis se fut le débarquement avec toute l'histoire que l'on lui connaît et l'état major ne se souciait plus de la zone de Dielette, jusqu'au matin de 11 juin, où un rapport de la résistance française indique que la nuit est éclairée par moment par, je cite, «des objets volants vrombissements crachant des flammes». Au tout début,



les alliés ne tinrent pas compte de ce qu'ils appellent des «élucubrations», et ce jusqu'au matin du 13 juin où les premières bombes volantes V1 s'abattent sur Londres avec les dégâts que l'on connaît. On découvre rapidement que les rampes de lancement de ces bombes se situent dans la région du Pas-de-Calais, mais les rapports sur la zone de Dielette refont surface et on pense que cette zone est aussi une base de lancement de V1. Malheureusement, les rapports aériens ne montrant rien, l'état major décide d'envoyer un peloton de commandos sur place afin de baliser l'endroit pour permettre un bombardement aérien massif de la zone et ainsi détruire la base. L'unité la plus proche et ayant les

moyens de réussir cette mission est le 2<sup>o</sup> bataillon de Rangers américain situé dans la région de Saint-Sauveur-le-Vicomte et afin de mettre toutes les chances de leurs côtés, ils veulent rajouter à ce peloton des éléments français de la résistance locale.

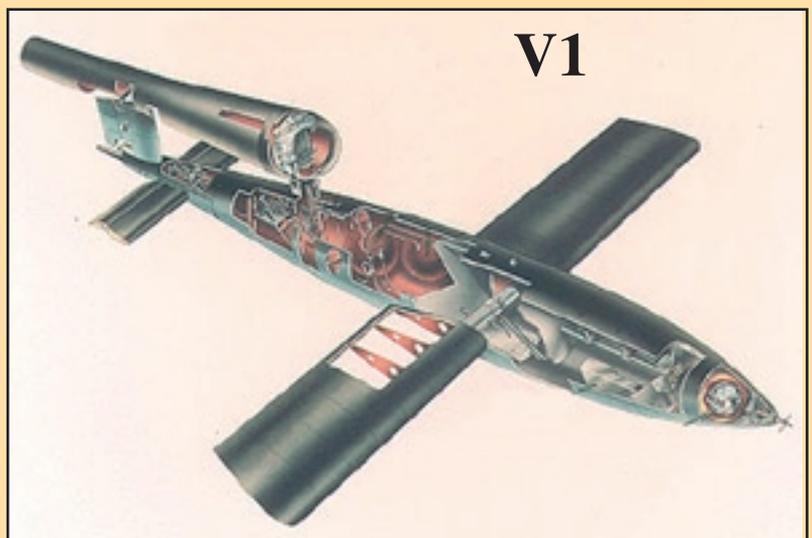
## En vérité ...

En 1941, des historiens allemands retrouvent dans une salle secrète de la bibliothèque nationale de Paris un exemplaire du «Livre d'Ivon», manuscrit français d'un certain Gaspard du Nord. Cet ouvrage traitant de magie noire et de cultes anciens ne manquèrent pas d'intéresser les historiens et c'est donc avec beaucoup d'intérêt qu'ils étudièrent l'ouvrage. Après plusieurs tentatives infructueuses, voir même parfois dramatique, ils réussirent à percer certains mystères et a en contrôler les effets. Ils trouvèrent donc le moyen de créer un portail donnant accès à une autre galaxie leur permettant ainsi d'invoquer des créatures du nom de «Larves de Tsathogghua». Par la suite ils eurent l'idée d'utiliser leurs «nouveaux alliés contre leurs ennemis et c'est à partir du mois de février 1944 qu'ils décidèrent de combiner leurs trouvailles avec la nouvelle arme allemande qu'est la bombe volante V1 en remplaçant la charge explosive par une sphère de contrôle contenant une larve de Tsathogghua qui libérerait la créature au moment de l'impact et semant ainsi la destruction et la terreur en Angleterre. En effet, les études sur ces créatures ont montré qu'elles étaient plus résistantes que

## COMPLÉMENT D'HISTOIRE :

Le V1 est le précurseur des missiles balistiques modernes. L'abréviation V1 pour Vergeltungswaffen 1 (armes de représailles 1) se composait d'un pulsoréacteur, sorte de moteur à 2 temps au bruit de grosses motocyclette, d'une charge explosive de 500kg et était lancé par catapulte à partir de rampe fixe en béton. Il atteignait une vitesse de 620 km/h et pouvait atteindre une cible à une distance de 300 km. Est lancé pour la première fois le 13 juin 1944 sur Londres.

Du 13 juin au 31 août 1944, les V1 tirés depuis le Pas-de-Calais, en direction de Londres seront au nombre 8000, sur ce nombre 5400 arriveront à leurs meurtrières destinations détruisant 25 000 maisons et faisant 21 000 victimes.



les humains et pouvaient être contrôlées par de sortilèges.

La portée des V1 étant limitée, les scientifiques allemands décident de s'exiler à porter de tir de l'Angleterre, dans le nord de la France. Au mois de Mai 1944, la nouvelle arme secrète allemande connue sous le nom de V2 fit ses premiers essais et c'est en hâte que l'on envoya des ingénieurs ainsi que des pièces afin de fabriquer ses nouvelles armes en y incorporant des sphères contenant des Larves. Ce projet a pour nom de code «Attila».

Le 06 juin, le débarquement accéléra le processus, car il fallait rendre cette arme opérationnelle au plus vite. À tel point, qu'ils prirent le risque d'invoquer le grand Cthulhu lui même, de l'emprisonner dans une sphère de contrôle et de l'envoyer sur Londres de la même façon que les larves.

Mais il y a un «hic»! la base allemande se trouve être implantée dans des cavités souterraine naturelles à côté d'un village de Profonds asservi par des Grandes races de Yith qui ont pris leurs contrôle. Dès que les allemands prirent possession des lieux, ils se cachèrent au plus profond des souterrains, mais les Yithiens comprirent vite leurs plans et les laissèrent s'installer afin de bénéficier des installations et ainsi se servir des recherches des scientifiques à leurs fins et enfin pouvoir devenir les maîtres incontesté de la terre. A ce jour, où débute le scénario, les Yithiens ont asservis bon nombre de soldats et de scientifiques allemands et seront prêt à lancer leur premier V2 dans environ 3 jours.

## Et les PJs dans tout ça ?

Les joueurs vont incarner des héros des temps modernes en sauvant l'humanité de l'invasion de ces charmantes bestioles. Je vous propose 9 personnages :

- 6 soldats,

- 3 membres de la résistance (féminins)

J'ai rajouté ces personnages au cas où des joueuses seraient à la table (et je sais qu'elles sont nombreuses à Cthulhu) et qui seraient embêtée de jouer des hommes.

A ceci j'ai rajouté un personnage de remplacement qui peut apparaître à n'importe quel moment dans le jeu , un officier parachutiste britannique

Les 6 soldats sont tous des soldats d'un peloton du 2° bataillon de Rangers, dont un est obligatoire pour la partie :

- Capitaine Andy Stockwood (obligatoire)

- Sergent Mike Johnson

- Caporal Fernando Gutierrez

- 1° classe David Reinstein

- 2° classe Francis Flannagan

- 2° classe John Moore

Les 3 membres féminins de la résistance sont :

- Colette Margaud

- Andrée Londcaster

- Odile Petit

En ce qui concerne le parachutiste britannique égaré :

- Lieutenant Patrick Sullivan

Bien entendu, vous pouvez incorporer n'importe quel autre personnage dans ce scénario

## Les loups dans la bergerie !!

Parmi les PJs ils y a 2 traîtres (Hou ! les vilains) en les personnes de Colette Margaud et le sergent Mike Johnson, tous deux des agents infiltrés dans l'armée américaine et la résistance française (voir leurs backgrounds).

Pour ces personnages, il en va du bon vouloir de chaque gardien de savoir si il les incorpore dans le scénario ou non, il n'y a rien d'obligatoire, mais par contre, pour la bonne marche du scénar., il faut qu'ils y soient tous les deux ou pas du tout. Si vous décidez de les inclure dans votre groupe de joueurs c'est à vous de vous débrouiller pour donner ces deux personnages en priorité lors de la distribution des rôles en début de partie.

En ce qui me concerne, je les intégrerais au scénarios, ça rajoute un peu de piments et qui peut penser que ses amis sont ses ennemis (et puis d'ailleurs, si je les ais créé, c'est pas pour rien).

## Au commencement, il y avait...

Les PJs sont convoqués à l'état-major allié

situé à Sainte-Mère-l'Église par le général Brixon de l'armée américaine. Il reçoit les personnage en présence du colonel Marston, officier américain et responsable local du service de contre-espionnage, et du capitaine Stockwood (PJ). Le général indique les inquiétudes qu'a l'état-major sur la zone de Dielette et afin d'y mettre fin, il demande aux PJs de marquer la zone à détruire à l'aide de fumigènes afin qu'une escadrille de bombardier de la Royal Air Force avec des bombes perforantes de 10t hautement explosive détruise l'endroit une bonne fois pour toute. Il indique que cette escadrille sera au dessus de l'objectif le 17 juin à 23h00 précise.

L'introduction diffère suivant le type de personnage choisi, si il n'y a que des militaires ou un mélange de soldats et de membres de la résistance.

Le départ pour la mission se fera ce soir, le 14 juin à 23h30.

Chaque personnage peut demander ce qu'il veut auprès du Général au niveau du matériel mis à part une radio qui leur sera refusée afin de ne pas être repéré par les allemands. Étant le côté confidentiel de la mission. Si ils demandent pourquoi ils ne devraient pas faire sauter la base à l'aide d'explosifs plutôt que par des bombardiers, le Général leur expliquera qu'étant donné que la base sera gigantesque, le peu d'explosifs qu'ils pourront transporter sera loin d'être nécessaire, mais si ils en veulent ils pourront prendre du plastic.

On les emmènera par camion dans le plus grand secret sur la ligne de front proche de la ville de Briquebec. Là à 01h30 du matin, un barrage d'artillerie et une offensive américaine feront diversion et ainsi permettre aux joueurs de passer les lignes allemandes aux nord de Briquebec sans trop être embêté. (Il est bien entendu, que les PJs sont à pied).

N'oubliez pas que c'est la nuit et que seul les éléments de la résistance qui pourraient composés le groupe connaissent la région comme leur poche.

A partir de ce moment là, les personnages sont confrontés à eux même.

La suite du scénario va décrire des lieux que peuvent visiter les PJs ainsi que des documents et des personnages qu'ils peuvent découvrir.

Cette partie laisse donc une large part d'improvisation pour le gardien, alors n'hésitez pas à leur faire naître l'angoisse et à rajouter quelques moments salés afin de pimenter leurs excursions.

### ***Le Liber Ivonis ou livre d'ivon:***

*L'origine de ce travail et l'identité de son auteur sont encore un mystère. La tradition occulte en attribue la paternité à Eibon, un important sorcier de l'antique Hyperborée. Ce livre n'a jamais été publié ; toutes les copies recensées sont manuscrites. Le Liber Ivonis, version latine écrite par Caius Phillippus Faber vers les ans 800 ou 900 de notre ère, est la plus ancienne version connue. On a répertorié six exemplaires de cet ouvrage, le plus ancien datant théoriquement du milieu du XI° siècle.*

*Ce texte évoque la religion et la sorcellerie d'Hyperborée, Tsathoggua et son rejeton informe, le Peuple serpent, Abthoth, Atlach-Nacha, le ver de glace Rlim Shaikorth, Ubbo-Sathla et bien d'autres. Eibon attribue ses pouvoirs magiques à Tsathoggua, le dieu crapaud, et son oeuvre décrit, sur plus de cinq cents pages, un grand nombres d'incantations et de sortilèges.*

La progression des PJ's vers la zone de Dielette se fera donc de nuit. La distance qui les sépare, au moment où ils passent la ligne de front est d'une petite dizaine de kilomètres et leur vitesse de progression dans ces conditions est de 2 à 3 km/h.

Durant cette partie, vous pouvez intégrer nombres d'obstacles comme des patrouilles allemandes, des civils se cachant des combats, des colonnes blindées ennemies, etc...

Certains endroits sont décrits comme suit et pourront donner l'occasion au gardien de développer leur science de la préparation et de l'improvisation (à noter que les membres de la résistances locales, si il y a, qui font partie du groupe, connaissent ces endroits parfaitement).

Lors de l'attaque par les Yithiens de la base secrète allemande, une petite dizaine de profonds affamés ont profité du désordre qui régnait et du passage ainsi ouvert vers le monde extérieur pour s'enfuir vers l'intérieur des terres afin de trouver de la nourriture. N'hésitez donc pas à faire se croiser ces charmantes créatures avec vos joueurs.

Ces endroits sont :

### Quettetot :

C'est un lieu-dit composée d'une dizaine de maisons dont 6 sont des fermettes destinées à l'élevage de bovins. Seules 4 maisons sont occupées par des familles d'éleveurs. 1 de ces familles les «Fargant» sont soupçonnés de collaboration avec l'ennemi. Dans chaque foyer il y a un fusil de chasse (à vous d'en faire bon usage).

### Le Pieux :

Tout comme Quettetot, Le Pieux est un lieu-dit d'une dizaine de maisons et toutes sont désertes à l'exception de la plus grande bâtisse, appartenant à un notaire et qui est actuellement occupée par des allemands, un colonel de l'infanterie, Hans Hermut, son chauffeur, le caporal Gunter Pritz, et son ordonnance, le lieutenant Faramount Giesler. Dans la cour se trouve un véhicule tout terrain de type Kubelwagen (voir illustration). Les deux officiers sont armés de Luger P.08



### Le bois du sorcier :

C'est une forêt tout ce qu'il y a d'ordinaire. Son nom vient d'une légende locale datant du XVII<sup>e</sup> siècle qui dit qu'elle abritait la

cabane d'un sorcier pratiquant la magie noire et qui fut brûlé par les villageois en 1644 (tient,... il y a tout juste 300 ans, peut être que son aura se réveillera cette nuit là).

### Le bois du Houx :

Bois tout à fait ordinaire lui aussi, son nom vient de la forte concentration de houx (Aie! ça pique) que l'on peut trouver.

### Le Château de Braqueville :



Ce château est une vieille bâtisse du 16<sup>e</sup> siècle de type normande. Elle appartenait jadis à une riche et puissante famille de propriétaires terriens. A l'intérieur, rien d'extraordinaire si ce n'est 2 cadavres en partie dévorés (ils ont été attaqué par des Profonds affamés), 2 officiers allemands, le capitaine Helmut Von Garden et le colonel Friedrich Bunsdorff leur armes de poing à côté d'eux (Luger). Si on examine les armes, elles ont servi et il manque 6 et 5 balles dans les chargeurs. Dans la salle à manger se trouve une mallette contenant divers documents de maintenance et d'approvisionnement mais aussi une lettre demandant une récompense pour un agent allemand infiltré (voir lettre en aide de jeu).

*Si vous voulez, vous pouvez vous servir de cette demeure pour agrémenter le scénario et ainsi faire frémir vos joueurs. Aucun plan détaillé n'a été fait pour ce château, a vous de l'agrémenter à votre guise.*

### La ferme des Boursay :



Cette grande bâtisse appartient à la famille Boursay, dont le patriarche est un des plus grand éleveur et agriculteur du coin. La ferme rentrant dans le périmètre de sécurité de la base, elle fut évacuée de ses occupants, à l'exception du bétail. Aujourd'hui, elle semble abandonnée, du moins pas tout à fait puisque les PJ's pourront entendre des bruits émanant d'une des étables. Ces bruits proviennent de 3 Profonds affamés se rassasiant des corps de deux vaches. A part ce léger détail, rien d'extraordinaire.

### La Baraque :

C'est un lieu-dit composée d'une vingtaine de maisons, il est situé à l'intérieur de la zone militaire. Lors de la création de « la zone de Dielette » les habitants de ce lieu dit ont été expulsés et relogés, en partie à Dielette. Cette zone est complètement déserte (à moins que vous en décidiez autrement).

### La base secrète allemande (La zone de Dielette) :

La zone est entourée d'une clôture de fil de fer barbelé. Tous les 100 mètres, on peut trouver un panneau frappé de :

### Zone militaire allemande Défense d'entrer Sous peine de mort

Si les PJ's passent la clôture, (pourquoi il ne le feraient pas d'ailleurs ?!), ils trouveront

**Vue de la colline de la zone de Dielette. Les maisons que l'on aperçoit, correspondent au lieu-dit «La Baraque».**



une zone totalement déserte jusqu'au périmètre de la Zone militaire sensible.

### **La zone militaire sensible :**

La zone est entourée d'une clôture de fil de fer barbelé. Tous les 100 mètres, on peut trouver un panneau frappé de :

## **Zone militaire allemande Défense d'entrer Danger - Clôture électrifiée Terrain miné**

Les seuls endroits où il n'y a pas de mine, sont les accès par la route et par la voie ferrée qui sont barrées par de lourds portails grillagés et électrifiés. La clôture et les portails sont réellement électrifiés, la source d'énergie vient d'un générateur à l'intérieur de la base et il n'y a aucun moyen de couper l'alimentation de la clôture, l'interrupteur permettant l'arrêt ou la mise sous tension se trouve dans la salle de garde à l'intérieur de la base. Il n'y a que le portail d'entrée, qui permet un accès par la route où l'on peut couper l'alimentation électrique du portail. A ce portail, se trouve à l'extérieur une petite baraque de 3m x 2m en bois où se trouve une table et 4 chaises, un téléphone (qui permet une liaison directe avec la salle de garde située dans la base), et au dessus de la porte, dissimulé dans le chambranle, un interrupteur activant et désactivant l'arrivée électrique du portail. Une fois, que les personnages sont rentrés dans le périmètre de sécurité de la base, les PJs pourront voir à intervalles réguliers les panneaux suivants :



### **Achtung Minen ! (Attention mine !)**

Les zones minées sont indiquées sur le plan de la zone militaire. Ce sont des mines anti-personnel qui se déclenchent par simple pression sur le contacteur situé sur le dessus de la mine et qui explose dès que l'on relâche cette pression (dégâts 4d6, le souffle de l'explosion est vertical et ne blesse, éventuellement que les personnes proches de l'explosion à moins de 1 mètre ( les dégâts du centre de l'explosion à 1 m est de 1d6).

Bien entendu, tout le périmètre est désert et les PJs ne trouveront pas âmes qui vivent. Et pour cause, tous les allemands ayant

été tués par les Ythiens et leurs esclaves



Profonds, il y a 24 heures.

### **L'entrée de la base :**

Elle se compose d'un long tunnel d'une vingtaine de mètre de large et deux lignes



de chemin de fer s'enfoncent dans le tunnel. 7 wagons de marchandise, tous vides, sont stationnés à l'extérieur. Le couloir se prolonge sur environ 125 mètres. Sur les côtés se trouve une multitude de caisse contenant des outils, de la visserie, des plaques du matériel électrique et toutes autres sortes de produits servants à l'industrie lourde.

A partir de cet endroit, toutes les parties de la base portent les stigmates de combats plus ou moins violents (traces de sang sur les sols et les murs, douilles vides par terre, désordre plus ou moins grand, armes vides ou hors d'usage) mais par contre, aucune trace de quelconques corps. A noter que toutes les lumières sont allumées.



### **La zone de transit et de stockage :**

Cette grande salle de 200m x 150m renferme d'autres caisses d'outillages en bon état, tandis que des caisses de nourritures sont vides et complètement éventrés (**ATTENTION : TOUTES LES INDICATIONS QUI SE TROUVENT SUR D'ÉVENTUELS PANNEAUX OU CAISSES SONT EN ALLEMAND**). Dans le coin à droite se trouvent 4 énormes pièces ressemblant à des corps arrière de bombes (voir photo). En fait il s'agit de parties arrière de missile V2.



### **ZONE DE STOCKAGE DE V1 :**

Ce couloir d'un centaine de mètres de long renferme une trentaine de fusée V1 stockées ici en attendant qu'elles soient utilisées contre la ville de Londres, le projet Attila étant prioritaire sur les lancements de V1. A noter que ces V1 sont tout à fait opérationnels.

### **La salle de garde :**

C'était la salle de repos et de veille de la sécurité interne de la base. Une soixantaine de soldats utilisait cet endroit. On y trouve 2 grandes tables et une vingtaine de chaise, une trentaine de lits superposés et autant d'armoires métalliques contenant des effets personnels, un râtelier pour une centaine d'arme... vide, un bureau avec ce qui reste un cahier d'entrée et de sorties en grande partie déchirés et tâché de sang, une commande activant et désactivant l'alimentation électrique de la clôture et des 2 barrières, un bouton «coup de poing» actionnant l'alarme de la base (non activé) et un micro permettant d'envoyer des messages via haut-parleurs dans toute la base.

### **La chambre de repos :**

Cette pièce sert essentiellement de salle de repos pour tout le personnel non affecté à la base comme les transporteurs (mécaniciens de locomotives, chauffeurs, soldats, etc..) Cette pièce possède une vingtaine de lits ainsi que des sanitaires sous forme de 2 cabines de douches et deux WC.

### **La ligne de production d'énergie :**

Ce couloir regroupe sur son côté droit 2 énormes générateurs électriques alimentés par le passage d'une importante rivière souterraine passant sous la base. Les



allemands ont installé, en fait, une sorte de barrage souterrain. Une trappe située entre les deux générateurs permet d'accéder à la rivière et au système hydraulique d'alimentation des turbines. En plus, se trouve une ligne de machines outils et d'emboutissage située à la sortie d'un haut-fourneau et permettant la fonte des métaux. Un examen du système d'évacuation des fumées (ça fonctionne au charbon), indique que la cheminée se fini dans la cavité de la rivière souterraine.

### La salle de repos :

Cette salle porte les traces de violents combats. Elle servait de salle de repos et de fumoir au personnel de la base mais tout est sans dessus-dessous.

### Le réfectoire :

Identique à la salle de repos, tout y est chamboulé et sans dessus-dessous. Les traces de sang sur les murs, le sol et le plafond tendent à penser que beaucoup de personne sont mortes dans cette pièce.

### La cuisine :

Idem que les deux précédentes et malgré le fait que ce soit une cuisine, on ne peut trouver aucune trace de nourriture.

### Les sanitaires :

Composés d'une vingtaine de cabine de douches et d'un dizaine de WC, cette pièce ne semble pas avoir souffert des combats.

### L'infirmierie :

C'est un véritable désordre à l'intérieur, tout est plus ou moins renversé et cassé, mais les PJs pourront encore trouver de quoi se soigner.

### Dortoir du personnel :

Ce grand endroit renferme environ 150 lits

superposés et autant d'armoires métalliques contenant des effets personnels. Cette pièce montre les traces de violents combats.



### La ligne de montage :

Ce couloir est tapissé sur le côté de rails de fixation et d'outils. Ils servent à fixer entre elles les pièces du fuselage des fusées V2,



un grand désordre règne dans ce couloir.

### La ligne d'usinage :

Dans ce couloir se trouvent toutes les machines servant à fabriquer les pièces qui composent les fusées, on peut y trouver des tours, des fraiseuses, des perceuses à



colonne, des étaux limeurs, etc...

### La zone de stockage des corps de V2 :

C'est ici que sont entreposés tous les éléments finis en attendant d'être assemblés.

Chaque V2 se divise en 3 parties : La queue contenant le réacteur, le corps contenant une partie du réacteur, le carburant et les systèmes de contrôle et de guidage, et la tête contenant la charge explosive ou une



sphère de contrôle contenant une charmante créature. Il faut 2h pour assembler un V2.

### Stockage des sphères de contrôle :

Une quarantaine de sphères se trouve dans ce couloir et elles sont toutes pleines et contiennent toutes une larve amorphe de Tsatogghua.

Les sphères de contrôle ressemblent à des sortes de tam-tam d'environ 1,20m de haut et d'un diamètre de 60cm. Chaque sphère pèse environ 80kg. Sur leur tête se trouve



plusieurs contacteurs reliés à de petites charges explosives sur le côté, on peut remarquer une petite vitre permettant de voir la larve au travers, sur cette vitre est gravé un symbole représentant une étoile à 5 branches (le signe des anciens).

Mais comment ça marche ? En fait, c'est simple, on place la sphère dans la tête de la fusée et lorsque celle-ci percute le sol, elle déclenche les petites charges explosives de la sphère et libère la larve. La sphère est assez solide pour encaisser l'impact de la fusée et assez résistante à la chaleur pour encaisser les flammes de la chaleur de l'explosion qui brûlerait la bête et la tuerait.

### La chambre des scientifiques et des officiers :

Dans cette pièce se trouve une trentaine de lits superposés et autant d'armoires métalliques contenant des effets personnels.

C'est dans cette pièce que dormaient les scientifiques et les sous-officiers de la base. Bien qu'en désordre, cette pièce ne montre pas le signe de quelconque combats. Si on fouille cette pièce, les PJs pourront trouver sous un matelas un pistolet Luger chargé.

### Les sanitaires :

Composés d'une dizaine de cabine de douche et de 5 WC, cette pièce ne semble pas avoir souffert des combats.

### Le bureau du Général :

Il s'agit du bureau du Général Alvert Von Jancker des services spéciaux, commandant de la base secrète de Dielette. La pièce est bien rangée et elle se compose d'un lit, d'un grand bureau en chêne d'une armoire remplie de dossiers et de 3 fauteuils. Il y a deux tiroirs fermés à clé dans lesquels ont peut trouver un journal relatant le projet Attila (faites un spitch condensé à vos joueurs). Sur le mur, faisant dos au fauteuil du général se trouve un impact de balle au milieu d'une importante tâche de sang, sang que l'on trouve au pied du fauteuil aussi (le général, à l'arrivée des Profonds et des Ythiens s'est suicidé en se tirant une balle dans la bouche, son corps fut emmené pour être dévoré).

### Le bureau du responsable scientifique :

Cette pièce est le bureau du Professeur Gustav Kernmorc, responsable du projet Attila et ancien bras droit de Werhner Von Braun (l'inventeur des V2). Cette pièce est en bon état et les PJs trouveront bon nombres de documents scientifiques, des bons d'approvisionnement et une lettre destinée à Von Braun (voir aide de jeu). A la lecture de la lettre les PJs peuvent commencer à transpirer, car si ils prennent le temps de réfléchir, le bombardement de la zone va faire libérer les larves (si c'était facile, ça se saurait).

### La salle de radio :

C'est dans cette pièce que se trouve tout le matériel de communication composé d'un énorme poste radio émetteur. Tout le matériel est complètement détruit et hors d'usage. Les PJs pourront trouver, si ils cherchent des cahiers contenant les codes radio de l'armée allemande. L'antenne de cette radio est camouflé dans le clocher de la chapelle.

### Le laboratoire :

Cette grande pièce était le laboratoire des scientifiques de tous corps, chimistes, biologistes, électriciens, physiciens, etc... Hormi le grand désordre qui y règne, il n'y a rien de spécial. A vous de l'agrémenter à votre goût.

### L'aire de lancement :

L'entrée de cette pièce est protégée par deux lourdes ports en acier de 40 cm d'épaisseur, actuellement entre-ouvertes. Juste à côté des portes se trouve des tuyaux



et une grosse vanne. Elle permet de faire le plein des fusées, un réservoir sous forme de cavité naturelle a été aménagé en réservoir à carburant. Ce carburant est hautement instable et très inflammable. L'aire de lancement se trouve sous la chapelle d'Alexandre, dont le toit s'ouvre par des systèmes de vérins, permettant aux fusées de s'envoler.

## LA GROTTTE DES PROFONDS

### 1) L'entrée de la grotte :

Il faut passer par dessus un énorme éboulis de pierre (l'entrée de la grotte avait été obstruée par les Profonds et les Ythiens lors de l'arrivée des allemands). Passé cet éboulis un boyau de plusieurs dizaines de mètres irrégulier pour environ 2,50 m de haut, amène à une grande caverne. N.B. Il n'y a aucune lumière dans cette grotte, sauf les lueurs des feux en 6 et 4 (voir plus loin).

### 2) La caverne poubelle :

Al'approche de cette caverne, on peut sentir une odeur de pourriture qui mettra mal à



l'aise voir rendre malade toutes personnes s'en approchant. Tout le coin nord de la caverne est jonché d'uniformes, objets

divers, d'armes détruites, d'ossements, etc.. En fait ce sont les restes des allemands tués et mangés par les Profonds.

### 3) Les peintures rupestres :

Sur un des coins sud de la grotte, les PJs pourront voir sur un mur des peintures rupestres représentant une chaîne de montagnes avec une rivière, un canoë, des animaux, mais surtout un homme (un sorcier) tenant dans chacune de ses mains un masque à la chevelure de feu et un tam-tam avec des empreintes de mains flanquées d'un soleil, ainsi qu'une main et oeil. Il s'agit de peintures faites par une tribus nomade il y a plus de 4000 ans qui combattirent les profonds. Un jour un sorcier ramena un tam-tam et un masque magique qui avaient le pouvoir tous deux de brûler par la pensée n'importe qui ou n'importe quoi. Il suffit pour cela de mettre le masque, de jouer du tam-tam (n'importe quoi) et de penser à quelqu'un ou quelque chose qui s'embrase à une température de plusieurs milliers de degrés (uniquement sur la cible) tant que l'on continue à jouer et à penser à cette personne ou à cet objet. La taille de la cible est limitée, au niveau proportion, à un gros taureau. Au dessus de cette taille, ça ne fonctionne pas. Le sorcier avait créé une cachette pour ces «armes». Mais un beau jour, ils furent attaqués par surprise et massacre. Depuis le tam-tam et le masque sont restés dans leur cachette. Pour l'ouvrir, il faut placer sa main sur l'empreinte de la main et fixer l'oeil au dessus durant environ 5 secondes, puis la personne commencera à avoir la tête qui tourne durant une dizaine de seconde, puis la cachette s'ouvrira révélant les «armes». Le tam-tam et le masque en bois bien que classique et sans fioritures, sont en parfait état de conservation. A noter que les peintures le sont aussi. Si jamais on les grattes, elles commenceront à s'effriter à l'exception de la main et de l'oeil.

### 4) Le boyau des Ythiens :

Dans ce boyau, on peut trouver 4 Ythiens autour d'une grosse sphère de contrôle en train de méditer. Il s'agit en fait de la sphère contenant Cthulhu tombé dans leur piège. Malheureusement, il faut plus qu'un simple signe des anciens pour le retenir à l'intérieur et ces Ythiens se relaient pour dicter des incantations permettant de la garder prisonnier. En cas d'arrêt des incantations, Cthulhu se libère au bout de 1 heure. Au fond de ce boyau se trouve un portail permettant un accès à de nombreuses galaxies (genre portail de Stargate en plus simple) et qui est actif.

### 5) Les sentinelles :

A cet endroit se trouve deux Ythiens gardant l'entrée du boyau menant en 4.

## 6) Les profonds :

A cet endroit se trouve une trentaine de profonds males, femelles et enfants à côté d'un énorme tas d'os humains tous enchaînés et gardé par 3 Ythiens.

En ce qui concerne l'attitude des Profonds, c'est à vous de juger et de les jouer comme bon vous semble, que ce soit en amis ou en ennemis. La seule chose qui soit sûr, c'est que ça fait trop longtemps qui sont asservis par les Ythiens et je vous prie de croire, qu'ils ne les portent pas dans leurs coeurs. Néanmoins, quelque soit l'attitude qu'ont les PJs envers les Profonds n'oubliez quand même pas qu'un Profond reste un profond... et cannibales en plus... Après tout, chacun ses problèmes...

## 7) Vers le monde extérieur :

Un large boyau permet d'accéder à l'extérieur de la caverne. Au bout de celui-ci, se trouve une épaisse végétation qui une fois qu'on l'a passée permet d'accéder à flanc de falaise à environ 10 mètres au dessus de la plage. La falaise quant à elle fait aux alentours de 25 mètres. Bien que très escarpée, elle permet d'avoir des points solides permettant de descendre sans trop de soucis (jet d'escalade quand même).

## 8) La plage :

C'est une petite plage de galets donnant sur la Manche.

Ici s'achève le descriptif du scénario «Il faut tuer le soldat Cthulhu». Pour les joueurs, les possibilités sont multiples, soit marqué la cible et attendre le bombardement et

ainsi les explosions libéreront les larves, soit y mettre le feu ( mais est ce que se sera suffisant ?), soit mettre les sphères dans le haut fourneau (pas bête !) ou bien se servir du tam-tam (ça a son charme, à condition qu'ils le trouvent !). Quel que soit le cas de figure, sera efficace contre les larves. En ce qui concerne le grand Cthulhu, ça aura juste le temps de lui roussir les tentacules avant qu'il ne puisse se dépêtrer de se mauvais pas et quand Cthulhu colère, Cthulhu pas content, mais alors pas content du tout. Le mieu serait de le balancer à travers le portail et de détruire ce dernier dans la foulée. Enfin bref, si on savait, nous gardien, ce que ferait les joueurs, on s'emmerderait, c'est pour ça que j'aime le jeux de rôle..... Pas vous ?

**Bonne partie.**



# PNJs et matériel



## Les Profonds

FOR : 4d6 (14)  
CON : 3D6 (10)  
TAI : 3d6+6 (16)  
INT : 2d6+6 (13)  
POU : 3d6 (10)  
DEX : 3d6 (10)  
Points de vie : 13/14  
Déplacement : 8 au sol - 10 en nageant

Arme : Patte 25% 1d6+bonus de force  
Armure : 1 point de peau écailleuse  
Sorts : Aucun des profonds dans ce scénario ne connaît de sorts.  
SAN : Voir un profond coûte 1d6 point(s) de SAN que si l'on manque son jet



## Les Grandes Races de Yith (Yithiens)

FOR : 12d6 (42)  
CON : 4d6+12 (26)  
TAI : 8d6+36 (64)  
INT : 4d6+6 (20)  
POU : 2d6+6 (13)  
DEX : 2d6+3 (10)  
Points de vie : 45  
Déplacement : 7 au sol

Arme : Pince 40% 1d6+bonus de force  
Arme à feu allemande (score de base de l'arme)  
Armure : 8 points de peau  
Sorts : Seul 3 d'entre eux connaissent le sort permettant à Cthulhu de rester bloqué.  
SAN : Voir une Grande Race de Yith coûte 1d6 point(s) de SAN que si l'on manque son jet.  
N.B. Les Yithiens présents ne possèdent aucune arme de leur monde.

## Les soldats allemands

FOR : 3d6 (10)  
CON : 3D6 (10)  
TAI : 2d6+6 (12)  
INT : 2d6+6 (12)  
POU : 3d6 (10)  
DEX : 3d6 (10)  
Points de vie : 11

Arme : Suivant arme  
Armure : aucune  
Sorts : aucun

Compétences :

Camouflage (35) - Discrétion (25) - Écouter (30) - Lancer (30) - Lire/Écrire le français (10 à 30) - Se cacher (35) - Arme de poing (30) - Fusil (40) - Pistolet mitrailleur (20)



## Lüger P.08 (Allemagne)

Type	: Pistolet
Dommages par attaque	: 1d10
Portée de base	: 20m (maxi 50m)
Attaques par round	: 2
Nombre de munitions	: Chargeur de 8 balles
Points de vie	: 9
Panne	: 99 %
Calibre	: 9x19mm parabellum
Fonctionnement	: Semi-automatique



Ce célèbre pistolet fut le premier à utiliser le calibre 9 mm Parabellum. Lors de la Grande Guerre, il équipait l'armée impériale allemande et devint le pistolet le plus répandu sur les champs de bataille. Il fut grandement copié par beaucoup de nations. Sa principale caractéristique était sa précision étonnante pour un pistolet.

## Mauser 98K (Allemagne)

Type	: Fusil
Dommages par attaque	: 2d6+4
Portée de base	: 120m (maxi 400m)
Attaques par round	: 1/2 rounds
Nombre de munitions	: Clip de 5 balles
Points de vie	: 12
Panne	: 99 %
Calibre	: 7,92mm Mauser
Fonctionnement	: Par culasse

Le Mauser 98 est le fusil de référence. Le premier sortit des usines Mauser en 1898, il était l'un des premiers fusils à chargeur européen. Il acquit très vite une réputation d'excellence à tous les niveaux. Ce fut le fusil réglementaire de l'armée allemande lors des deux guerres mondiales, même s'il était concurrencé par la version «KAR 98» lors de la guerre de 39-45.



## Schmeisser MP-40 (Allemagne)

Type	: Pistolet-mitrailleur (mitraillette)
Dommages par attaque	: 1d10
Portée de base	: 15m (maxi 150m)
Attaques par round	: rafale
Nombre de munitions	: Chargeur de 32 balles
Points de vie	: 10
Panne	: 97 %
Calibre	: 9x19mm parabellum
Fonctionnement	: Automatique



Le pistolet-mitrailleur Schmeisser MP-40 est l'arme automatique standard des troupes allemandes durant la guerre. Relativement fiable et robuste, cette arme peut s'avérer meurtrière lors de combats rapprochés. Elle ne possède pas de sélecteur de tir et est condamnée à tirer en rafale.

## Stielhandgranate 24 (Allemagne)

Chance de base	: % de lancer
Dommages par attaque	: 3d6 (4m de rayon)
Portée de base	: 2,5 m par point de force du lanceur
Attaques par round	: 1
Points de vie	: 8
Panne	: 99 %
Charge	: 165g de TNT
Délai retard	: 4-5 secondes



La Stielhandgranate allemande, souvent appelée la «potato masher» était basée sur le souffle plutôt que la fragmentation pour son effet. Elle est composée d'une poignée en bois creuse attachée à une tête mince de métal en feuilles qui contient la charge explosive. Pour activer la grenade, on doit dévisser un couvercle en métal à l'extrémité de la poignée, et tirer sur une perle de porcelaine. Bien que les grenades alliées à fragmentation s'avèrent plus mortelles, les Stielhandgranates allemandes pouvaient être jetées beaucoup plus loin, grâce à la puissance que la poignée en bois leur fournissait.

## Colt 1911 A1 (Etats-Unis)

Type	: Pistolet
Dommmages par attaque	: 1d10+2
Portée de base	: 15m (maxi 50m)
Attaques par round	: 1
Nombre de munitions	: Chargeur de 7 balles
Points de vie	: 10
Panne	: 100 %
Calibre	: .45 ACP (11,43 mm)
Fonctionnement	: Semi-automatique



Le Colt Modèle 1911 fut adopté par l'armée U.S. après une longue série de tests rigoureux débutés en 1907. Il fut ensuite modifié au cours des années 20 pour répondre aux exigences de l'US Ordnance (raccourcissement de la détente, échancrure de la poignée de part et d'autre de la détente, renflement de la partie arrière de la crosse sous la manette de sécurité). Cette arme représente le prototype du pistolet fiable, durable et efficace, il a une incroyable puissance d'arrêt et est très bien équilibré. Il demeure le pistolet réglementaire de l'armée américaine.

## Carabine M1 Garand (Etats-Unis)

Type	: Fusil
Dommmages par attaque	: 2d6+4
Portée de base	: 120m (maxi 400m)
Attaques par round	: 1
Nombre de munitions	: Clip de 8 balles
Points de vie	: 12
Panne	: 99 %
Calibre	: .30-06 (7,62 x 63mm)
Fonctionnement	: Semi-automatique



Le fusil M1 est le premier fusil semi-automatique à avoir été adopté par une grande puissance militaire. Pour beaucoup le fusil M1 symbolise une élégance issue de temps disparus. Semi-automatique, bénéficiant d'un système de visée performant et d'un recul modéré, le M1 permettait à un fantassin de délivrer un feu nourri et précis. Ces faits, cumulés avec un démontage et un nettoyage aisés, faisaient du Garand une arme facile à prendre en main, réduisant du même coup les impératifs d'entraînement. Pourtant, quelques critiques peuvent lui être adressées : son poids, sa capacité en munitions limitée, et surtout le fait qu'il soit impossible d'introduire une seule balle dans la culasse (chargeur de 8 balles ou rien), mais on pouvait en placer une dans la chambre. Aussi, le chargeur s'éjectait automatiquement après le dernier tir, produisant un bruit caractéristique aux dangereuses conséquences. Durant la Seconde Guerre mondiale le Garand M1 fut le fusil standard de l'armée américaine. La diffusion à toutes les troupes d'un fusil semi-automatique de cette qualité donna sur le plan tactique une grande puissance de feu aux groupes de combat américains, les fantassins adverses disposant encore souvent de fusils à répétition.

## Thompson M1A1 (Etats-Unis)

Type	: Pistolet-mitrailleur (mitraillette)
Dommmages par attaque	: 1d10+2
Portée de base	: 20m (maxi 150m)
Attaques par round	: 1 ou rafale
Nombre de munitions	: Chargeur de 20 balles
Points de vie	: 8
Panne	: 96 %
Calibre	: .45 ACP (11,43 mm)
Fonctionnement	: Sélecteur automatique/semi-automatique



La Thompson Submachine Gun, également connue sous le nom de «Tommygun», fut fabriquée sous plusieurs formes (la Thompson 1928 avait le célèbre chargeur circulaire dit «camembert») et fut vendue à la fois sur le marché civil et le marché militaire. Quand l'armée américaine fut réarmée à la fin des années 1930, la Thompson fut finalement acceptée, entrant en service en 1938. Plusieurs modifications furent apportées à l'arme pour compenser les coûts de la manufacture, et la Thompson M1 était née. Après quelques modifications, elle devint la M1A1. Elle était réputée pour sa grande puissance (due à la munition .45 ACP), mais cette puissance faisait en sorte qu'elle devenait très dure à contrôler en cas de longue rafale. Elle n'en demeure pas moins le symbole de la mitraillette à l'américaine.

## Grenade Mk II (États-Unis)

Chance de base	: % de lancer
Dommages par attaque	: 5d6 (50m de rayon)
Portée de base	: 2 m par point de force du lanceur
Attaques par round	: 1
Points de vie	: 9
Panne	: 99 %
Charge	: 22,5g de nitrate d'amidon
Délai retard	: 4-5 secondes



La défensive Mark II fut la grenade la plus utilisée par les soldats américains durant la Seconde Guerre mondiale. Ovale, en fer moulé, elle disposait d'un corps dentelé de façon à projeter davantage d'éclats au moment de l'impact. Le TNT devait à l'origine servir d'explosif, mais face à la pénurie du début du conflit, on lui substitua un composé de nitrate d'amidon. Son rayon d'efficacité était de 10 mètres, mais les éclats pouvaient être mortels à 50 mètres.

## Sten Mark II (Grande Bretagne)

Type	: Pistolet-mitrailleur (mitraillette)
Dommages par attaque	: 1d10
Portée de base	: 20m (maxi 145m)
Attaques par round	: Rafale
Nombre de munitions	: Chargeur de 32 balles
Points de vie	: 7
Panne	: 96 %
Calibre	: 9x19 mm Parabellum
Fonctionnement	: Automatique



Cette arme servit presque exclusivement durant la Seconde Guerre mondiale. Les troupes britanniques lui préféraient le fusil mais elle était fort appréciée des commandos britanniques et des résistants français, entre à cause de sa petite taille et de son faible poids. La Sten était d'une simplicité déconcertante, elle était fabriquée dans de petits ateliers de campagne et dans des garages de particuliers ! Elle était également très peu chère, une arme idéale en temps de guerre. Mais cette simplicité et cette légèreté se payait par une grande fragilité et un entretien rigoureux (bien que simple). Un des exemples de la mauvaise qualité des pièces de cette arme est ses ressorts de chargeurs : ils étaient tellement faibles que l'arme ne pouvait tirer que 27 balles sur les 32 du chargeurs ! Les autres servaient de promoteur.

## Webley Mark IV (Grande Bretagne)

Type	: Revolver
Dommages par attaque	: 1d10
Portée de base	: 15m (maxi 50m)
Attaques par round	: 3/2 rounds
Nombre de munitions	: Barillet de 6 balles
Points de vie	: 10
Panne	: 100 %
Calibre	: .38
Fonctionnement	: Revolver double action



Ce revolver fut créé en 1899 mais ne fit pas parti de la dotation officielle de l'armée britannique en 39-45 (remplacé par le Enfield). Mais on en retrouvera tout de même dans les étuis britanniques car il était fiable, apprécié et parce que la firme Enfield n'arrivait pas à fournir assez de revolvers pour l'armée britannique.

## MAS 36 (France)

Type	: Fusil
Dommages par attaque	: 2d6+4
Portée de base	: 110m (maxi 750m)
Attaques par round	: 1/2 rounds
Nombre de munitions	: Clip 5 balles
Points de vie	: 18
Panne	: 99 %
Calibre	: 7,5x54 mm
Fonctionnement	: Manuel par culasse



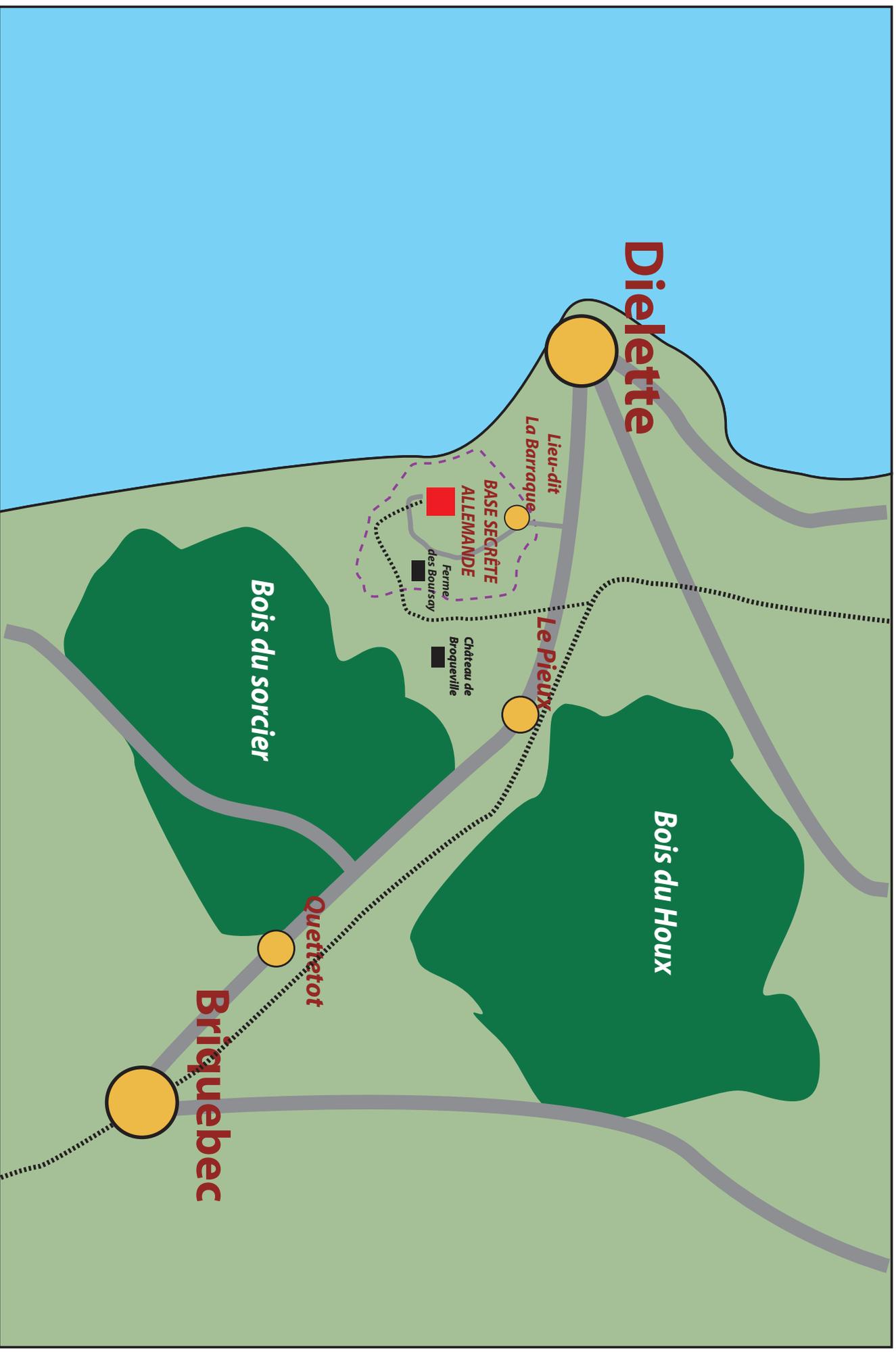
L'armée française commença à remplacer le fusil Berthier 07/15 M16 juste avant la Seconde Guerre mondiale. Son successeur, le MAS 36 possédait toutes les qualités que l'on retrouvait dans les fusils étrangers : système d'alimentation Mauser, longueur presque identique au Springfield américain, munition moderne, etc... Ce fusil avait la réputation de résister à tout (boue, chocs, explosions, etc...), ce qui le rendit assez populaire auprès des soldats.

# CARTE DE LA RÉGION AU SOIR DU 14 JUIN

## MANCHE



# RÉGION DE DIELETTTE

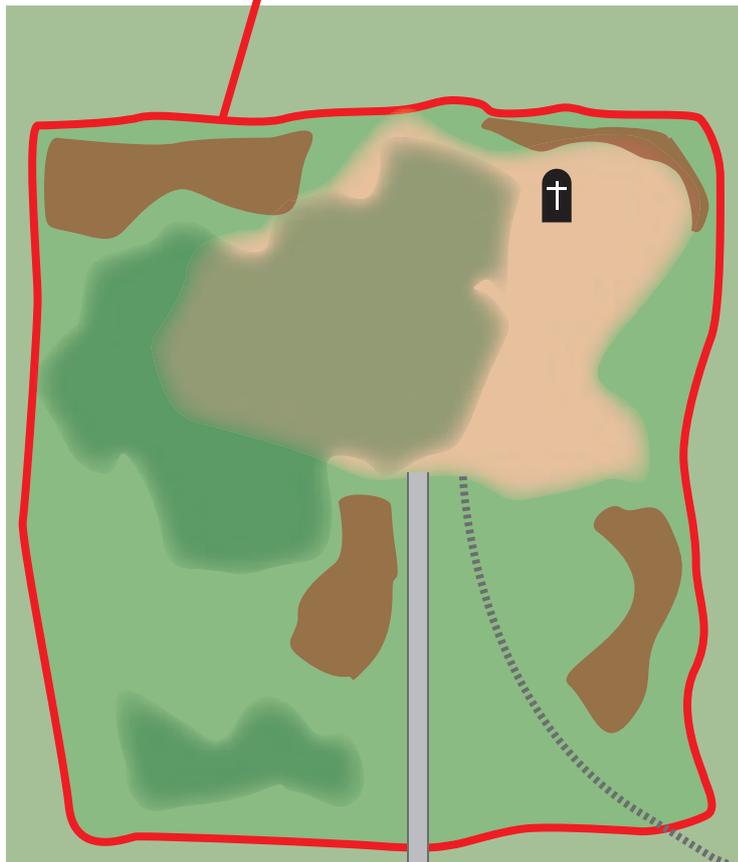


# ZONE MILITAIRE ALLEMANDE

Lieu-dit  
La Barraque

**BASE SECRÊTE  
ALLEMANDE**

Ferme  
des Boursay



## LÉGENDE

-  *Champ de mines*
-  *Colline*
-  *Bois*
-  *Chemin de fer*
-  *Route*
-  *Chapelle d'Alexandre*
-  *Clôture avec fil de fer barbelé*
-  *Clôture électrifiée avec fil de fer barbelé*

◀ Vers la caverne des profonds

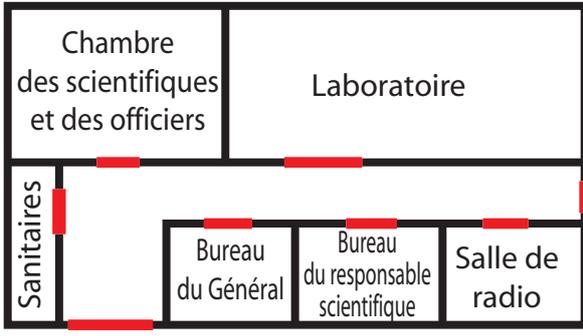


Éboulis de pierres

Stockage des sphères de contrôle

Aire de lancement (chapelle d'Alexandre)

Ligne d'usinage

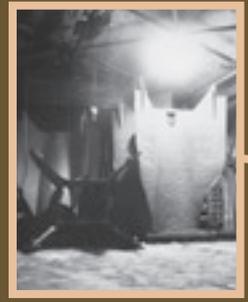
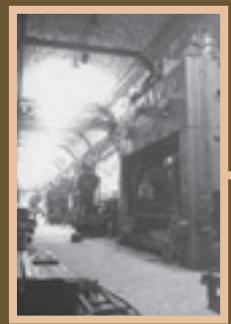
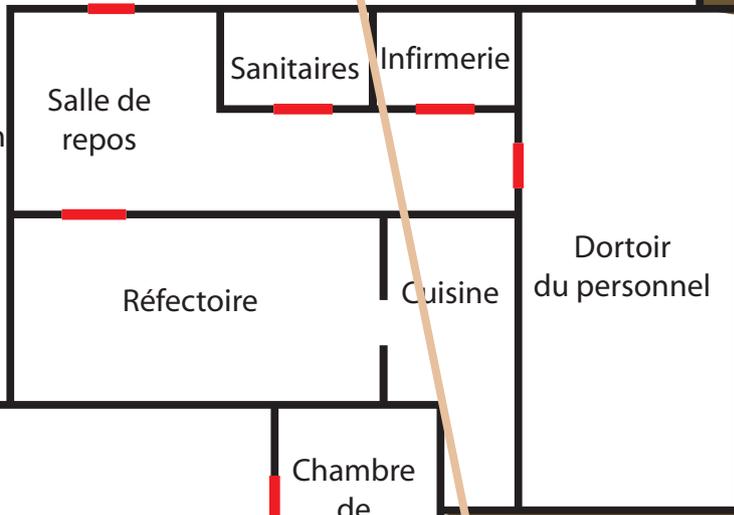


Zone de Stockage des corps de V2



Ligne de montage

Ligne de production d'énergie



Zones de transit et de stockage

Chambre de repos

Salle de garde



Zone de stockage V1



Echelle : 0 25m

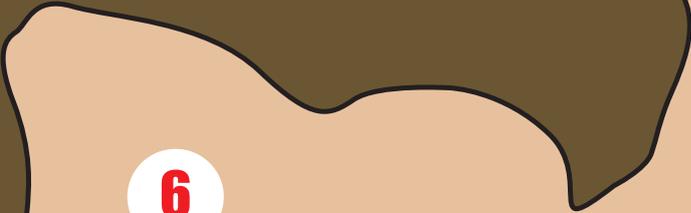


Entrée

8



7



6

5



4

3

2



Echelle : 0 25m

Vers la base  
Allemande



1



Base ZF1236  
Le 25 mai 1944

Au commandant en chef des troupes du nord de la France  
Feldmarschall Rommel

Ce matin a 6h45, des commandos des waffen SS de la 212ieme brigade ont elimine en grande partie le reseau de resistance locale coquelicot.

Cette operation a ete grandement aide par les informations de notre agent local "nom de code : Gretta" qui a pu nous fournir tout les details pour mener a bien cette expedition.

Avec elle, deux membres de la resistance ont pu s'echapper, ce qui n'empeche la totale eradication de ce reseau.

C'est pour cela que je demande votre appui afin de decorer "Gretta" de l'ordre de la Croix de Fer de premiere classe avec palme pour son devouement depuis plus de deux ans envers notre cause.

Votre devoue,

Respectueusement

Colonel Friedrich Bunsdorff  
Chef du renseignement France Nord



Base ZF1236  
le 24 mai 1944

A Wernher Von Braun  
Département de recherche scientifique de Berlin

Cher ami,

Voici à peine 1 mois que je suis ici et votre compagnie ainsi que vos compétences me manque terriblement. Grâce à mon équipe, nous avons trouvé le meilleur système de libération des choses lors de l'impact de vos fusées. Nous avons recouvert les têtes de multiples charges explosives de faibles intensités mais suffisantes pour faire sauter les têtes des sphères. Le déclenchement de ces charges est provoqué par le choc et l'explosion de l'impact de la fusée. Ces sphères sont assez résistantes pour supporter cette impact et permettent aussi de protéger les choses de la chaleur dégagée pour éviter de les détruire. C'est à ce jour le meilleur système que nous avons, mais ceci se révèle relativement instable et c'est pour cela que je sollicite votre expérience afin de nous révéler un autre système de libération

Dans l'attente de vous lire,

bien amicalement

Gustav Kernmorck

*Gustav Kernmork*





# Andy Stockwood

Andy Stockwood est né le 10 août 1909 à Topeka (Kansas). Tu es le troisième d'une famille de 5 enfants. Tes parents sont fermiers et possèdent plusieurs centaines d'hectares de cultures céréalières dans le Kansas. Dès ton plus jeune âge tu es fasciné par les récits militaires lors de la première guerre mondiale en Europe. Tu suivis une scolarité sans problème et tu réussis à rentrer à l'université de Kansas City (Missouri). Après un an d'étude, tu décides de te retirer des études universitaires pour te consacrer à des études militaires. Pour cela, en 1928, tu tentes le concours d'entrée à la prestigieuse école militaire de Westpoint (État de New York), mais tu échoues. Déçu, mais pas abattu, tu te rabats sur le concours d'entrée à l'école militaire de l'US Air Force d'Atlanta (Géorgie), que tu réussis brillamment. Après seulement quelques mois au sein de l'académie de l'Air Force, tu ne manques pas de te faire remarquer par ton zèle et ton sens de la discipline et c'est tout naturellement que l'on te dirige vers une carrière de pilote de chasse.

En 1931, après 3 ans d'études, tu décroches ton grade de sous-lieutenant et ton brevet de pilote de chasse. La même année, tu es muté sur la base aérienne de la Nouvelle-Orléans et ce jusqu'en juillet 1935. Durant cette période, tu rencontres Mary qui deviendra ta femme en 1933 et de ce couple naîtra Joaquim en Décembre 1935. Puis direction Los Angeles (Californie) où tu resteras jusqu'en Novembre 1940. En décembre 1940 tu es muté sur la base militaire de Pearl Harbor (Hawaï). En mars 1941 naîtra ton deuxième enfant, une petite Margareth.

Puis un jour, un dimanche, le 7 décembre 1941, tu quittes la maison à 07h00 comme tous les matins pour ton jogging lorsque les forces aériennes attaquent la base. Comme tous les pilotes, tu cherches à prendre possession de ton appareil, mais l'attaque est si soudaine et brutale qu'elle détruit tous les avions. En désespoir de cause tu cherches à prendre les armes et à te défendre. Mais lors de l'attaque, tu es blessé par des éclats d'obus qui manquent de te crever un œil. Après un séjour de 2 semaines à l'hôpital, le verdict est cruel, l'éclat a endommagé ton œil gauche et t'a causé une perte de 3/10° d'acuité qui t'interdit définitivement de voler.

Jusqu'en septembre 1942, tu es affecté au service du personnel de l'US Air Force à Pearl Harbor avec toutefois le grade de lieutenant. Mais cette promotion ne te fait pas oublier les combats qui se déroulent à travers le monde et fatigué de ne rien faire tu demandes ton affectation au sein de l'armée de terre, qui te sera une première fois refusée. Mais à force de persistance tu finis par être incorporé au sein des Rangers, unités commandos américaines.

Tu passes 3 mois de stage à San-Angelo (Texas), puis tu pars pour le front à commencer en Afrique du Nord où tu débarques au Maroc en Janvier 1943 pour participer aux combats en Afrique du Nord. Tu restes en Afrique jusqu'en Février 1944, puis tu t'envoies pour l'Angleterre pour un stage d'entraînement. Le 5 juin 1944 on t'annonce que le débarquement est prévu en Normandie et est prévu pour le lendemain. On t'assigne un peloton et pour cela on te nomme au grade de Capitaine. Ta mission est la prise de 2 batteries d'artillerie situées en haut d'une falaise appelée « La Pointe du Hoc ».

Après une journée de violents combats, la mission est un succès et ce, malgré des pertes importantes. Jusqu'au matin du 14 juin, tu participes à de petites missions qui consistent à éliminer des poches de résistances allemandes ou à des missions d'infiltration afin de faire des prisonniers. Dans l'après-midi, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église au bureau du général Brixon en présence du colonel Marston, chef du contre-espionnage, qui t'indique que l'on va te confier une mission de reconnaissance et de marquage d'une base secrète Allemande à côté de la ville de Dielette. Cette mission bien que « bénigne », cache en fait une deuxième mission, en effet on va te confier une section composée de soldats américains et d'éventuels éléments de la résistance suspectés d'être des agents allemands. Tu auras donc pour mission de marquer la zone et de trouver le ou les traître(s). Afin d'avoir un personnage digne de confiance, on tentera de te confier un soldat d'origine Irlandaise récemment incorporé chez les rangers et digne de confiance.

## PERSONNALITÉ :

Tu es un patriote dans l'âme et tu ferais n'importe quoi pour servir ton pays et sauver la patrie. Même si ta famille te manque terriblement, tu ne partiras que lorsque ta mission sera accomplie et les ennemis de l'Amérique seront à genoux. Tu es aussi un rude combattant sans peur et ton seul regret est de n'avoir participé à aucun combat aérien pour lesquels tu t'étais préparé.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- Carte de la région
- Pistolet automatique Colt 1911 A1 (avec 1 chargeur)
- 2 chargeurs pour le colt
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 3 chargeurs pour Thompson
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- 2 grenades Mk2
- Pistolet-mitrailleur Thompson M1A1 (avec 1 chargeur)

# L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur :

## ÉTAT CIVIL

Nom : **Mike Johnson** Grade : **Sergent**  
 Né le : **10 janvier 1915** à **Montgomery (Alabama)**  
 Age : **29** Sexe : **M** Nationalité : **Américaine**  
 Profession : **Militaire de carrière**  
 Lieu de résidence : **Montgomery (Alabama)**



## Caractéristiques

**FOR 14 DEX 14 INT 09** Idée **45**  
**CON 15 APP 15 POU 11** Chance **55**  
**TAI 14 SAN 99 EDU 10** Connais. **50**  
**Bonus/pénalité au dommages : +1d4**  
 Taille : **1,81m** Poids : **84kg** G  D  A   
 Cheveux : **Châtains** Yeux : **Noisettes**

## Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de santé mentale

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

Acrobatie (DEX/2) .....	<input type="checkbox"/>	Contrefaçons (00) .....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25) 38	<input type="checkbox"/>	Physique (05) .....	<input type="checkbox"/>
Anthropologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Courir (CON + POU) 61	<input type="checkbox"/>	Lasso (DEX) .....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) .....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Criminalistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter avion (00) .....	<input type="checkbox"/>
Architecture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Danser (05) .....	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (EDU x5) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter aérostat (00) .....	<input type="checkbox"/>
Argot (10) .....	<input type="checkbox"/>	Déguisement (01) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Allemand 41	<input type="checkbox"/>	Piloter dirigeable (00) .....	<input type="checkbox"/>
Art (EDU) .....	<input type="checkbox"/>	Discrétion (10) 70	<input type="checkbox"/>	L/E/P Philippin 15	<input type="checkbox"/>	Premiers soins (30) .....	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15) 33	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) .....	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) .....	<input type="checkbox"/>	Droit (05) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Biologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25) 38	<input type="checkbox"/>	Littérature / Poésie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Religion (05) .....	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2) 42	<input type="checkbox"/>	Equitation (05) .....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20) .....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25) 40	<input type="checkbox"/>
Bicyclette (30) .....	<input type="checkbox"/>	Electricité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05) .....	<input type="checkbox"/>	Savoir vivre (EDU x2) .....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) 51	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive (POU) 21	<input type="checkbox"/>	Musique (10) .....	<input type="checkbox"/>	Sculpture (00) .....	<input type="checkbox"/>
Chimie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2) 42	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) .....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (10) .....	<input type="checkbox"/>
Chirurgie (01) .....	<input type="checkbox"/>	Gastronomie (20) .....	<input type="checkbox"/>	Nager (25) 32	<input type="checkbox"/>	Ski (00) .....	<input type="checkbox"/>
Cinéma (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géographie (15) .....	<input type="checkbox"/>	Navigation (10) .....	<input type="checkbox"/>	Suivre une piste (10) .....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05) .....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire attelage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40) 75	<input type="checkbox"/>	Oenologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Voile (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20) .....	<input type="checkbox"/>	Peinture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire engin lourd (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hypnotisme (00) .....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire motocyclette (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jeu (15) 47	<input type="checkbox"/>	Photographie (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Coup de poing 1d3 (50) .....	<input type="checkbox"/>	Lutte (25) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil de chasse (30) 51	<input type="checkbox"/>	Fusil (25) 56	<input type="checkbox"/>
Coup de pied 1d6 (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes blanches (25) 35	<input type="checkbox"/>	Armes de poing (20) 45	<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15) .....	<input type="checkbox"/>
Coup de tête 1d4 (10) .....	<input type="checkbox"/>	Escrime (10) .....	<input type="checkbox"/>	Mitraillette (15) 21	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	Dégats	Tir/R.	Portée	Pvi	Cap.	Rech.	Enr.	Dissimulation	Munitions
Fusil M1 Garand	2d6+4	1	120(400)	12	8	1R	99+	Impossible	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

# Mike Johnson

Mike Johnson est né le 10 janvier 1915 à Montgomery (Alabama), fils de bûcheron, tu n'as pas connu ta mère qui est morte à ta naissance. Très jeune tu montre déjà un caractère bien trempé et tu te passionnes comme ton père pour la chasse et les armes à feu. Tu passes une enfance mouvementée du fait de tes nombreux renvois des écoles que tu fréquentes pour insubordinations auprès des professeurs ou bagarres avec tes camarades. À l'âge de 14 ans, tu te fais même arrêté pour braconnage. À l'âge de 16 ans, tu rejoins le Klu Klux Klan dont tu deviens un militant acharné. Tu voues une haine contre les noirs et les juifs. En 1934, tu rejoins un groupe néo-nazi en Alabama. En 1935, tu te fais arrêté pour vol à main armée et tu es condamné à une peine de prison de 11 mois ou tu t'engages dans l'armée, après réflexion tu optes pour la seconde solution et tu es incorporé dans le camp disciplinaire de Wichita (Texas).

Tu sort de ce camp en 1936 et tu es muté à Manille (Philippines). Là-bas, entre querelles, rixes et diverses arrestations pour ivresse et voies de fait, tu montres un certain zèle à exercer ton métier de militaire et en 1939, on te nomme Caporal. En décembre 1941, juste après l'attaque de Pearl Harbor, les Philippines sont attaquées par les Japonais et après plusieurs mois de rudes combats, tu es fait prisonnier et ce jusqu'en mars 1943 où tu t'échappes du camp de prisonnier. Tu réussis à prendre contact avec la résistance locale et tu rejoins les forces américaines. En mai de la même année, on t'envoie en Europe au sein d'une unité de Rangers et ce malgré ta réticence, car tu préfères rester ici à te battre contre les Japonais, que tu considères comme une sous-race, plutôt que contre les forces allemandes. Malgré tes protestations, tu embarques pour le front Italien à partir du mois de juillet.

Tu te fais faire volontairement prisonnier par les Allemands afin de rentrer en contact avec les services de renseignements allemands, ce que tu arrives à faire. Après vérification, on t'envoie à Berlin afin de suivre un entraînement. On te renvoie sur le front Italien au mois de Mars 1944 en faisant simuler une évasion de ta part, ce qui te permet de rejoindre les forces américaines. À la suite de cela, on t'envoie en Angleterre afin de parfaire ton entraînement à l'escalade mais sans savoir pourquoi. Par manque de sous-officier, on te nomme au grade de sergent.

Le matin du 06 juin, tu débarques en France, afin d'attaquer 2 batteries situées à la Pointe du Hoc. Après un rude combat, la mission est un succès. À la suite de cela, tu participes à des missions de reconnaissance. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

Afin de te faire reconnaître avec les autres agents allemands, le nom de code est "Cormoran noir". Ce mot peut être placé dans une phrase afin de se signaler.

## PERSONNALITÉ :

Tu es un fonceur et un bagarreur de première, tu ne connais pas la peur. Tu es raciste et tu détestes les hommes de couleur. Tu voues une fascination pour le régime Allemand et son idéologie. Et tu ferais tout pour qu'ils gagnent la guerre et fasse la paix avec les États-Unis.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangiers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- 2 grenades Mk2
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 6 chargeurs pour fusil
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- Fusil M1 Garand (avec 1 chargeur)



# Fernando Gutierrez

Fernando Gutierrez est né le 25 février 1919 à New York, tu es le cinquième d'une famille de 7 enfants, ton père est garagiste et ta mère est sans profession. Tes parents sont d'origine Mexicaine et il t'élève dans la religion catholique. Tu passas ton enfance dans le quartier hispanique de Brooklyn et tu fréquentas l'école jusqu'à l'âge de 16 ans. Ensuite comme tes frères, tu fis partie d'un gang « Los Comancheros » à New York. Tu ne tardes pas à te faire une réputation dans le milieu et tu vis de divers larcins comme le trafic de drogue, d'alcool ou de cigarettes. Tu participes aussi à plusieurs braquages à main armée. Quelquefois, tu aides ton père dans son garage, histoire de te faire de l'argent de poche honnêtement. En 1939, un de tes frères, Miguel, se fait tué sous tes yeux par une bande rivale. Rempli de haine, tu montes une opération et tues de tes propres mains les deux responsables de la mort de ton frère. Mais il s'avère que les deux personnes en question son deux puissants trafiquants de la mafia Italienne et ta tête est mise à prix.

Afin d'échapper à une mort certaine, tu décides une nuit de quitter New York et tu prends le bus et le train pour San Diego (Californie) afin de t'engager dans la Marine. Une fois sur place, on te propose une incorporation dans les Marines que tu acceptes. Tu passes 7 mois au camp d'entraînement de San Diego et par la suite, muté à Pearl Harbor (Hawaï). Le 07 décembre 1941, lors de l'attaque de la base par les Japonais, tu sauves la vie d'un général en le dégageant dans hangar en flammes alors qu'il était coincé sous des décombres puis, tu pris une mitrailleuse et tu abats un avion Japonais. Cet acte te vaut le grade de Caporal et d'être décoré de la Silver Star (deuxième plus haute distinction de l'armée).

Par la suite, tu participes, à plusieurs campagnes dont Guadalcanal et Tarawa. Suite à tes excellents états de service, tu es promu au grade de Sergent Chef. En Janvier 1944, lors d'une permission à Hawaï, alors que tu es ivre, tu es mêlé à une rixe dans un bar où tu casses la figure de deux colonels des marines que tu considérais comme des planqués. Puis évitant la police militaire tu arrives à t'enfuir et tu tombes sur une Hawaïenne à qui tu fais des avances, mais devant ton insistance, elle te repousse, puis tu te mets à la battre avant que la police ne t'arrête.

Tu es jugé et emprisonné durant 2 mois à la prison militaire de Pearl Harbor, dégradé et radié du corps des Marines. Très croyant, tu n'arrives pas à t'imaginer ce que tu as fait et rongé par le remords, tu te fais la promesse de toujours faire le bien, de toujours servir la bonne cause et surtout de ne plus boire d'alcool. Tes capacités de combattants te permettent de te donner une seconde chance. En Avril 1944, tu t'embarques pour l'Angleterre afin d'incorporer le 2<sup>e</sup> bataillon de Rangers. Là, tu suis un entraînement intensif de 4 semaines.

Le matin du 06 juin, tu débarques en France, afin d'attaquer 2 batteries située à la Pointe du Hoc. Après un rude combat, la mission est un succès. À la suite de ça tu participes à des missions de reconnaissance. Lors de ces combats tu prends seul une batterie allemande ce qui te vaut de retrouver des galons de caporal. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

## PERSONNALITÉ :

Tu es un fonceur et un bagarreur de première et tu ne connais pas la peur. Tu es aussi très croyant et il n'est pas rare que tu pries dès que tu as un moment de libre. De plus, après ce que tu as fait Hawaï, tu compte sérieusement à changer de vie et à servir les causes justes. Pour toi la famille est très importante et tu trouves que ça fait bien trop longtemps que tu ne les as pas vus.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- 2 grenades Mk2
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 6 chargeurs pour fusil
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- Fusil M1 Garand (avec 1 chargeur)



# David Reinstein

David Reinstein est né le 29 juillet 1921 à Stratford (Texas). Tu es le quatrième d'une famille de quatre enfants, ton père est médecin généraliste, et ta mère est sans profession. Loin d'être dans le besoin, ta famille étant très riche de par certains héritages, tu passas une enfance heureuse et sans problème, malheureusement loin de tes parents puisqu'ils te scolarisèrent dans une école privée à Dallas (Texas). Tu as été élevé dans la pure religion juive, puisque tes parents en sont de fervents pratiquants.

Tout comme bons parents qui se respectent, et en particulier les tiens, ils souhaitent que tu fasses de grandes études afin d'exercer une grande profession telle que médecin, avocat, notaire, politicien, etc.. Tu optes pour celui de politicien. À 17 ans, en 1938, tu pars faire tes études de sciences politiques à la prestigieuse université de Yale à New Haven (Connecticut). Là bas, tu fais la connaissance de Simon Wiesenthal, étudiant comme toi, et président du M.C.E.I. (Mouvement pour la Création de l'État d'Israël) auquel tu adhères. 1 an plus tard, tu deviens même un des piliers du mouvement et un des membres dirigeants, ton intelligence et les études que tu suis feront de toi, peut être un jour, un des membres du gouvernement du, peut être, futur État d'Israël.

Le 07 décembre 1941, les Japonais attaquent la base de Pearl Harbor, plongeant ainsi les États-Unis dans la deuxième guerre mondiale. Ta position et les amis de ta famille te permettent de ne pas être mobilisé. En juillet 1943 tu décroches un doctorat de sciences politiques avec 1 an d'avance. À la suite de ça, tu prends vite conscience que la création d'un état d'Israël en Palestine ne se fera pas par la voie diplomatique mais par les armes, et donc, contre l'avis de tes parents, tu décides de t'engager dans l'armée afin de participer à la guerre et te faire une expérience du combat (à condition de survivre). De plus, tu voues une haine contre l'idéologie nazie qui s'est promis l'extinction des juifs.

En novembre 1943 tu te retrouves au camp militaire de Pasadena (Texas) afin d'effectuer tes classes. En février 1944 on demande des volontaires pour incorporer les unités de Rangers, sortes de commandos, et tu te portes volontaire. En avril 1944 tu t'embarques pour l'Angleterre où tu rejoins une base américaine située dans le sud du pays.

Le matin du 06 juin, tu débarques en France, afin d'attaquer 2 batteries situées à la Pointe du Hoc. Après un rude combat, la mission est un succès. À la suite de ça tu participes à des missions de reconnaissance. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

## PERSONNALITÉ :

Tu es avant tout un intellectuel, mais tu ne rechignes pas les tâches et le fait de te retrouver simple soldat commandé par un sergent fermier dans le Kansas ne te dérange pas. Après tout, il faut de tout pour faire un monde. Tu n'es pas du tout le genre à te pavaner sur ta situation familiale et sur tes études, tu restes même très discret là-dessus. Ton rêve est la création d'un état Juif et tous les sacrifices que tu fais actuellement son pour lui et personne d'autres. Comme tout juif, tu voues une profonde haine contre les nazis.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangiers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- 2 grenades Mk2
- 1 chaîne avec une étoile de David.
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 6 chargeurs pour fusil
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- Fusil M1 Garand (avec 1 chargeur)



# Francis Flannagan

Francis Flannagan est né le 19 février 1914 à Limerick (Irlande). Tu es le deuxième d'une famille de trois enfants. Ton père est journaliste et ta mère sans profession. Tu passas une enfance assez agitée, non pas par des problèmes familiaux, mais par le fait que l'Irlande se soulève petit à petit afin de prendre son indépendance. En 1919, la révolution Irlandaise éclate après plusieurs années de tractations et de violents combats voient s'affronter les indépendantistes Irlandais et les soldats Anglais. Ton père, indépendantiste dans l'âme participe à ces combats. Le 20 mars 1920, il est tué sur une barricade par une balle Anglaise à Limerick. Apeurée et par crainte de représailles Anglaises, tu t'embarques pour les Etats-Unis afin d'aller rejoindre ta sœur exilée depuis plusieurs années et qui a épousé un important homme d'affaire de Philadelphie (Pennsylvanie). Mais à peine partie, l'Irlande te manque déjà et tu te promets d'y revenir et de venger la mort de ton père.

Une fois débarqué à New York tu t'installes, toi et ta famille à Philadelphie, ta mère est embauchée par ton oncle en qualité de secrétaire. En 1921, toute la famille prit la nationalité Américaine. Après avoir passé une scolarité sans souci à Philadelphie, en 1932, tu pars pour New York à l'université de médecine afin d'y décrocher un diplôme de Médecin. En 1939, tu échoues, à l'examen, t'empêchant ainsi de devenir médecin. Seule consolation, tu décroches un diplôme d'infirmier. Déçu, tu décides de faire ton service militaire au lieu de redoubler ta dernière année. Tu quittes donc New York afin de rejoindre Boston (Massachusetts) afin d'effectuer ton service dans la Garde Nationale en tant que... Infirmier. Tu y resteras 2 ans jusqu'en septembre 1941 et tu transformas ces 2 années de service en 2 années de pratique médicale et en révision en vue de repasser ton examen de médecine.

En octobre, tu réintègres l'université de médecine. Le 08 décembre 1941, tout le pays apprend que la veille, des forces aéronavales Japonaises ont attaqué la base de Pearl Harbor à Hawaï. Comme beaucoup d'Américains, cette nouvelle est un coup de poignard dans le dos et tu prends la lourde décision de quitter les études et de t'enrôler dans la marine, pensant que tu serais plus utile. En janvier 1942, tu incorpores la base navale de San Francisco (Californie) où, après une rapide formation, tu es déclaré apte au service du personnel médical navigant. Tu t'embarques pour Pearl Harbor où l'on t'affecte sur le porte-avion USS Hornet. Tu pris part à l'opération Doolittle (bombardement de Tokyo) en avril 1942, puis la bataille de Midway en juin de la même année. Mais le 27 octobre, lors de la bataille de Santa Cruz, le navire sombre après une violente attaque aérienne. Durant cette bataille, tu es grièvement blessé à l'abdomen par plusieurs éclats et évacué vers un hôpital militaire à Cairns en Australie, tu y restas 4 mois. Devant la pénurie d'infirmier, on te demande de rester à cet hôpital, proposition que tu acceptes. Un jour de janvier 1944 alors que tu es Quartier Maître Chef, tu te bats avec un capitaine Anglais parce que tu as préféré donner la priorité à un soldat Australien plutôt qu'à un soldat Anglais.

Convoqué à la suite de cet incident, on te signale que la politique ne doit pas interférer dans ta tâche et afin de te donner une leçon, on te dégrade et l'on te mute au sein d'un bataillon de Rangers américains stationné en Angleterre. En Mai 1944 te voilà donc arrivé à Dorchester dans le sud du pays. Maigre consolation, cette mutation disciplinaire de permet de te rapprocher de ton Irlande natale.

Le matin du 06 juin, tu débarques en France, afin d'attaquer 2 batteries situées à la Pointe du Hoc. Après un rude combat, la mission est un succès. À la suite de ça tu participes à des missions de reconnaissance. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

## PERSONNALITÉ :

Tu es d'un naturel gentil doux et calme et tu ne rechignes jamais à aider ton prochain. Malgré toute cette douceur, tu ne te laisses pas pour autant marcher sur les pieds et tu sais te défendre bec et ongles si le besoin s'en fait sentir surtout s'il y a des Anglais. Tu n'a toujours pas digéré la mort de ton père et tu voues une haine anti-anglaise assez prononcée. À la fin de la guerre, tu comptes finir tes études de médecine et de repartir en Irlande.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangiers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- Musette de premier secours (Pansements, bandes, sparadrap, 10 cachets de quinine, 20 cachets de pénicilline, 20 doses de sulfamide en poudre (anti infectieux), 20 doses de morphine (antalgique), 3 pinces, fil chirurgical et aiguilles, 5 pansements hémostatiques, 1 flacon de 30 cl d'alcool à 70°, 1 paire de ciseaux, 2 scalpels)
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- 1 chaîne avec une croix

# L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur :

## ÉTAT CIVIL

Nom : **John Moore**

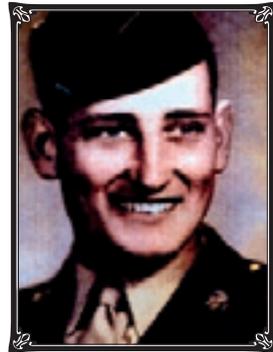
Grade : **Soldat de 2° classe**

Né le : **27 juin 1924 à Alamosa (Colorado)**

Age : **20** Sexe : **M** Nationalité : **Américaine**

Profession : **Étudiant en droit**

Lieu de résidence : **Alamosa (Colorado)**



## Caractéristiques

**FOR 10 DEX 15 INT 16** Idée **80**  
**CON 10 APP 11 POU 10** Chance **50**  
**TAI 11 SAN 99 EDU 17** Connais. **85**  
 Bonus/pénalité au dommages : -

Taille : **1,78m** Poids : **70kg** G  D  A

Cheveux : **Bruns** Yeux : **Marrons**

## Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
**10** 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
**10** 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de santé mentale

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

Acrobatie (DEX/2) .....	<input type="checkbox"/>	Contrefaçons (00) .....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25) .....	<input type="checkbox"/>	Physique (05) .....	<input type="checkbox"/>
Anthropologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Courir (CON + POU) .....	<input type="checkbox"/>	Lasso (DEX) .....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) .....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Criminalistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter avion (00) .....	<input type="checkbox"/>
Architecture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Danser (05) .....	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (EDU x5) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter aérostat (00) .....	<input type="checkbox"/>
Argot (10) .....	<input type="checkbox"/>	Déguisement (01) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Français 39	<input type="checkbox"/>	Piloter dirigeable (00) .....	<input type="checkbox"/>
Art (EDU) .....	<input type="checkbox"/>	Discrétion (10) 25	<input type="checkbox"/>	L/E/P Allemand 21	<input type="checkbox"/>	Premiers soins (30) .....	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) .....	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) 47	<input type="checkbox"/>	Droit (05) 55	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Biologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25) 35	<input type="checkbox"/>	Littérature / Poésie (10) 27	<input type="checkbox"/>	Religion (05) .....	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2) .....	<input type="checkbox"/>	Equitation (05) .....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20) .....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25) .....	<input type="checkbox"/>
Bicyclette (30) .....	<input type="checkbox"/>	Electricité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05) .....	<input type="checkbox"/>	Savoir vivre (EDU x2) .....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) 30	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive (POU) .....	<input type="checkbox"/>	Musique (10) .....	<input type="checkbox"/>	Sculpture (00) .....	<input type="checkbox"/>
Chimie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2) .....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) .....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (10) .....	<input type="checkbox"/>
Chirurgie (01) .....	<input type="checkbox"/>	Gastronomie (20) .....	<input type="checkbox"/>	Nager (25) .....	<input type="checkbox"/>	Ski (00) .....	<input type="checkbox"/>
Cinéma (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géographie (15) 41	<input type="checkbox"/>	Navigation (10) .....	<input type="checkbox"/>	Suivre une piste (10) .....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05) .....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire attelage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40) 60	<input type="checkbox"/>	Oenologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Voile (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20) 43	<input type="checkbox"/>	Peinture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire engin lourd (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hypnotisme (00) .....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire motocyclette (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jeu (15) .....	<input type="checkbox"/>	Photographie (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

Coup de poing 1d3 (50) .....	<input type="checkbox"/>	Lutte (25) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil de chasse (30) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil (25) 35	<input type="checkbox"/>
Coup de pied 1d6 (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes blanches (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes de poing (20) .....	<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15) .....	<input type="checkbox"/>
Coup de tête 1d4 (10) .....	<input type="checkbox"/>	Escrime (10) .....	<input type="checkbox"/>	Mitraillette (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	Dégats	Tir/R.	Portée	Pvi	Cap.	Rech.	Enr.	Dissimulation	Munitions
<b>Fusil M1 Garand</b>	<b>2d6+4</b>	<b>1</b>	<b>120(400)</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>1R</b>	<b>99+</b>	<b>Impossible</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

# John Moore

John Moore est né le 27 juin 1924 à Alamosa (Colorado). Tu es le deuxième d'une famille de 2 enfants. Ton père exerce la profession de sheriff, quant à ta mère, elle est institutrice. Tu passas une enfance sans problème ainsi qu'une scolarité sans faille, voir même brillante. Ton assiduité dans les études t'ouvre les portes de la prestigieuse université d'Harvard (Massachusetts) afin d'y étudier le droit et de devenir avocat. Tu rentres donc à l'université en Octobre 1941 à l'âge de 17 ans où tu es interne.

Le 08 décembre de la même année, tu apprends, comme tout le pays, que la veille, des forces aéronavales Japonaise ont attaquées la base de Pearl Harbor à Hawaï. Comme beaucoup d'étudiants, tu décides de t'enrôler dans l'armée afin de venger ce « jour d'infamie », mais l'âge minimum est de 18 ans. Tu passe donc ta première année de droit à Harvard tout en restant constamment au courant des nouvelles du front. En juillet 1942, tu fais part à tes parents de mettre tes études entre parenthèse afin de t'engager dans l'armée. Tes parents sont offusqués par ce désir et te rappellent la chance que tu as d'être à Harvard et qu'il serait inutile d'aller risquer ta vie.

Tu restas à l'université jusqu'en janvier 1944, et voyant depuis plusieurs années tes camarades quitter Harvard pour partir sur le front devient insupportable et contre l'avis de tes parents sans prévenir personne, tu pars pour le bureau militaire le plus proche afin de t'enrôler dans l'armée. Néanmoins, afin que tes parents ne s'inquiètent pas de ta disparition, tu leur envoies une lettre leur expliquant ton choix. On t'affecte au 2<sup>e</sup> bataillon de Rangers, unité commando américaine, tu passes 3 mois au camp d'entraînement de Houma (Louisiane). Puis tu t'embarques pour le sud de l'Angleterre en Mai où tu rejoins ton unité à Dorchester.

Le matin du 06 juin, tu débarques en France, afin d'attaquer 2 batteries située à la Pointe du Hoc. Après un rude combat, la mission est un succès. À la suite de ça tu participes à des missions de reconnaissance. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener. Mais l'âge minimum est

## PERSONNALITÉ :

Tu es un jeune loup, insouciant, parfois téméraire, mais tu es une personne ayant un bon fond et extrêmement tolérante pensant qu'il faut de tout pour faire un monde. Tu es très fier de la décision que tu as prise en t'enrôlant dans l'armée, mais tu n'oublie jamais d'écrire à ta famille dès que tu en as le temps.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Baïonnette
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos
- 2 grenades Mk2
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 6 chargeurs pour fusil
- Quart, gamelle et couverts
- Ration de combat pour 8 repas
- Fusil M1 Garand (avec 1 chargeur)

# L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur :

## ÉTAT CIVIL

Nom : **Colette Margaud** (née Charpentier)  
 Née le : **12 juillet 1909** à **Châteauroux (Indre)**  
 Age : **35** Sexe : **F** Nationalité : **Française**  
 Profession : **Institutrice**  
 Lieu de résidence : **Strasbourg (Bas-Rhin)**



## Caractéristiques

**FOR 09 DEX 10 INT 14 Idée 70**  
**CON 13 APP 12 POU 10 Chance 50**  
**TAI 10 SAN 96 EDU 17 Connais. 85**  
 Bonus/pénalité au dommages : -  
 Taille : **1,69m** Poids : **58kg** G  D  A   
 Cheveux : **Châtains** Yeux : **Noisettes**

## Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de santé mentale

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

Acrobatie (DEX/2) .....	<input type="checkbox"/>	Contrefaçons (00) .....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25) .....	<input type="checkbox"/>	Physique (05) 32	<input type="checkbox"/>
Anthropologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Courir (CON + POU) .....	<input type="checkbox"/>	Lasso (DEX) .....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) .....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Criminalistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter avion (00) .....	<input type="checkbox"/>
Architecture (00) 10	<input type="checkbox"/>	Danser (05) .....	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (EDU x5) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter aérostat (00) .....	<input type="checkbox"/>
Argot (10) .....	<input type="checkbox"/>	Déguisement (01) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Allemand 22	<input type="checkbox"/>	Piloter dirigeable (00) .....	<input type="checkbox"/>
Art (EDU) 19	<input type="checkbox"/>	Discrétion (10) 33	<input type="checkbox"/>	L/E/P Anglais 51	<input type="checkbox"/>	Premiers soins (30) 41	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15) 41	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) .....	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) 41	<input type="checkbox"/>	Droit (05) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Biologie (10) 23	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25) 31	<input type="checkbox"/>	Littérature / Poésie (10) 49	<input type="checkbox"/>	Religion (05) 28	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2) .....	<input type="checkbox"/>	Equitation (05) .....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20) .....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25) .....	<input type="checkbox"/>
Bicyclette (30) .....	<input type="checkbox"/>	Electricité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05) .....	<input type="checkbox"/>	Savoir vivre (EDU x2) .....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) 32	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive (POU) .....	<input type="checkbox"/>	Musique (10) .....	<input type="checkbox"/>	Sculpture (00) 11	<input type="checkbox"/>
Chimie (00) 10	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2) .....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) .....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (10) .....	<input type="checkbox"/>
Chirurgie (01) .....	<input type="checkbox"/>	Gastronomie (20) .....	<input type="checkbox"/>	Nager (25) .....	<input type="checkbox"/>	Ski (00) .....	<input type="checkbox"/>
Cinéma (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géographie (15) 58	<input type="checkbox"/>	Navigation (10) .....	<input type="checkbox"/>	Suivre une piste (10) .....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05) .....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire attelage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40) .....	<input type="checkbox"/>	Oenologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Voile (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20) 52	<input type="checkbox"/>	Peinture (00) 10	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00) 39	<input type="checkbox"/>
Conduire engin lourd (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hypnotisme (00) .....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire motocyclette (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jeu (15) .....	<input type="checkbox"/>	Photographie (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Coup de poing 1d3 (50) .....	<input type="checkbox"/>	Lutte (25) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil de chasse (30) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil (25) 37	<input type="checkbox"/>
Coup de pied 1d6 (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes blanches (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes de poing (20) 30	<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15) .....	<input type="checkbox"/>
Coup de tête 1d4 (10) .....	<input type="checkbox"/>	Escrime (10) .....	<input type="checkbox"/>	Mitraillette (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	Dégats	Tir/R.	Portée	Pvi	Cap.	Rech.	Enr.	Dissimulation	Munitions
Fusil MAS 36	2d6+4	1/2R	110(750)	18	5	1R	99+	Impossible	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

# Colette Margaud

Colette Margaud est née le 12 juillet 1909 à Châteauroux (Indre), sous le nom de Colette Charpentier. Tu es la quatrième d'une famille de quatre enfants, tes parents sont agriculteurs éleveurs. Tu passas une enfance sans problème et tu suivis une scolarité normale où tu montres une grande assiduité dans tes études puisque ton rêve est de devenir institutrice. En 1927 tu rejoins l'internat de l'École normale de Paris. Durant tes études, tu fais la rencontre de François Margaud, étudiant comme toi à l'École normale avec qui tu vis une aventure passionnée. En 1932 vous quittez tous les deux l'école avec votre diplôme en poche et êtes mutés à Strasbourg (Bas-Rhin). Vous vous mariez en 1933 et vous exercez tous deux au sein de la même école primaire. De cette union naîtra le 29 mai 1935 une petite Margueritte puis le 26 novembre 1938 un petit Pierre.

En septembre 1939, la guerre éclate et François est enrôlé dans l'infanterie et affecté sur le front. Lors de l'offensive allemande en Mai 1940, François est tué. Cette nouvelle est coup de poignard pour toi et pour tes enfants, mais la vie doit continuer et tes enfants ont maintenant plus besoin de toi que jamais. Malgré l'occupation et la restriction alimentaire, tu arrives à joindre les deux bouts et continue ton métier d'institutrice avec beaucoup de professionnalisme.

Le 14 Mai 1943, tu es arrêté, toi et tes enfants à ton domicile, par la Gestapo qui te reproche d'être proche de la résistance locale, tu es interrogée et torturée. Mais tes tortionnaires s'aperçoivent vite que tu n'as rien à voir avec un quelconque réseau de résistants, par contre, ils s'aperçoivent de ta faiblesse et de ton instinct maternel et décident de t'enlever tes enfants et qu'ils te les rendront sous condition que tu travailles pour eux en infiltrant un réseau. Devant ce macabre chantage, tu ne peux qu'accepter. On te confie comme mission d'infiltrer le réseau « Coquelicot » dans le département de la Manche qui commence à leur créer de sérieux problèmes. Pour cela il te transfère vers la prison de Cherbourg après t'avoir réellement re-torturée » (pour que ça fasse plus crédible), et font en sorte que le convoie soit attaqué par les membres du réseau Coquelicot.

Lors de ton transfert vers Cherbourg, le scénario se déroula sans problème et tu fus libérée de tes tortionnaires et cachée par le chef du réseau, Andrée Londcaster. Plusieurs semaines plus tard tu incorpores le réseau et tu apprends le maniement des armes. Tu te lies plus ou moins avec Andrée, même si tu n'ais pas très bavarde. Tu lui racontes néanmoins, que ton mari et tes enfants ont été tués par les Allemands lors d'une rafle. Quand à elle, tu sais que c'est l'épouse d'un riche officier Anglais retenu prisonnier en Malaisie et qu'elle a un fils. De temps en temps, tu arrives à rentrer en contact avec le chef local des services de renseignement allemand, le colonel Friedrich Bunsdorff, afin de lui transmettre des informations sur les activités du réseau Coquelicot. Le 20 mai 1944, tu surprends une conversation indiquant qu'une importante réunion de tous les éléments du réseau et de tous les chefs de la résistance de la région doivent se réunir le 25 mai au matin dans une ferme située dans la région d'Agon-Coutainville. De suite tu arrives à contacter le colonel Bunsdorff, qui t'indique que si l'information s'avérait être exact, tu auras fait un grand pas pour retrouver tes enfants.

L'information fut exacte et un violent accrochage entre résistants et Allemands eus lieu. Il n'y eu que trois survivants du massacre Andrée Londcaster, Odile Petit (du réseau Jeanne d'Arc de Saint-Lô) et toi. Tous les autres membres furent tués. Vous vous cachâtes durant plusieurs jours, où après le débarquement, vous rejoignez les forces alliées. En attendant, vous êtes affectées à quartier général Américain situé à Sainte Mère l'Église afin de donner un maximum d'informations sur la région que tu appris à connaître par cœur. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

Afin de te faire reconnaître avec les autres agents allemands, le nom de code est "Cormoran noir". Ce mot peut être placé dans une phrase afin de se signaler.

## PERSONNALITÉ :

Tu es une personne psychologiquement très fragile et tu ne cesse de penser à tes enfants. Ce que tu fais, trahir ta patrie, te fait vomir, mais tu es prête à payer ce prix s'il te permet de retrouver Margueritte et Pierre. Tu sais qu'une dernière information ou mission vitale pour les Allemands te permettra de les retrouver rapidement.

## ÉQUIPEMENT :

- Robe et veste en laine
- Chaussures de marche
- 1 photo de ton mari avec tes enfants
- Dague de combat
- Fusil Mas 36 (avec 1 chargeur plein)
- 5 chargeurs de 5 balles



# Andrée Londcaster

Andrée Londcaster est née le 12 octobre 1911 à Dielette (Manche) sous le nom d'Andrée Doubleau, tu es la deuxième d'une famille de trois enfants, ton père est marin pêcheur alors que ta mère est poissonnière tous deux à Dielette. Très jeune, tu t'affirmes comme étant une ravissante jeune fille et comme un véritable garçon manqué, tu passes d'ailleurs plus de temps à jouer avec qu'avec les filles, n'hésitant pas à te battre pour t'affirmer. Tu passas une enfance sans histoire et une scolarité normale et à partir de 17 ans tu aides ta mère à la poissonnerie et ton père à la pêche. Un jour de 1929, tu es remarqué par un homme du nom de Maurice Flanquin qui dirige une agence de mannequin à Paris et te propose de le suivre afin de t'embaucher. Contre l'avis de tes parents qui considèrent cette activité comme un métier à risque, tu pars pour Paris.

Là bas, tu t'installes dans un petit deux pièces dans le XVIII<sup>e</sup> arrondissement non loin de Montmartre et tu commences ta carrière par poser pour des publicités puis par faire des défilés pour de grands couturiers et la couverture de nombreux magazines. Ta beauté ne passe pas inaperçue et tu finis par te faire un nom dans la profession te permettant de vivre très convenablement. Un jour, en 1932, lors d'une réception mondaine, tu fais la connaissance du Capitaine Edward Londcaster, un lord Anglais, officier de l'armée britannique en poste à l'ambassade de Grande Bretagne à Paris dont tu tombes éperdument amoureuse. En 1933, il te demande de le suivre en Angleterre et te demande en mariage, tu acceptes et l'épouses en 1934. Tu t'installes avec lui dans une riche demeure familiale située non loin de Londres, mettant fin à ta carrière de mannequin. En 1935 naîtra un petit Guillaume. Cette période te permet de vivre une nouvelle vie mêlée d'œuvres de charité, de sports, où tu montres de réelles capacités dans la pratique du tennis et la chasse pour laquelle tu te passionnes.

En 1939, la guerre éclate et ton mari est envoyé avec son régiment en Malaisie et tu te trouves seule avec ton fils. En 1940, après la défaite de la France, le gouvernement Anglais demande à ce que tous les enfants se réfugient dans le nord du Pays afin de les protéger et c'est pour cela, que tu envoies Guillaume en Écosse chez ta belle sœur. En 1942 lors de la chute de Singapour, tu apprends que ton mari a été fait prisonnier par les Japonais. Minée par cette nouvelle et voyant que tu ne servais à rien, tu décides, secrètement, de rentrer en France dans la région de Dielette afin d'y organiser la résistance locale. De retour « chez toi », tu récupères des éléments à droite, à gauche afin de créer le réseau « Coquelicot » qui deviendra le plus grand réseau de la région. Ton nom de code est « Claudine » et ce nom ne tardera pas à devenir une fierté dans la résistance et une terreur pour les Allemands.

Tu organises de nombreux sabotages et embuscades contre les Allemands et tu arrives à glaner bons nombres d'informations que tu transmets à Londres. Lors de l'embuscade d'un convoi, tu libères, une femme du nom de Colette Margaud destinée à la prison militaire de Cherbourg et affreusement torturée par les Allemands. Tu pris cette femme sous ton aile, la soigna, la cache et la protègea pour enfin l'incorporer au réseau. C'est une jeune femme fragile et très perturbé par les traumatismes de la torture de la gestapo. Tu sais qu'elle vient d'Alsace et que son mari et ses deux enfants ont été tués par les Allemands

Lors d'une réunion avec le réseau et les chefs de tous les mouvements de résistances de la région, vous furent attaqués par les Allemands et un violent accrochage entre résistants et Allemands eus lieu. Il n'y eu que trois survivants du massacre Colette Margaud, Odile Petit (du réseau Jeanne d'Arc de Saint-Lô) et toi. Tous les autres membres furent tués. Vous vous cachâtes durant plusieurs jours, où après le débarquement, vous rejoignez les forces alliées. En attendant, vous êtes affectées à quartier général Américain situé à Sainte Mère l'Église afin de donner un maximum d'informations sur la région que tu appris à connaître par cœur. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

## PERSONNALITÉ :

Tu es une femme au caractère bien trempé, très courageuse et très téméraire, (peut être un peu trop). Tu ne recule devant aucune difficulté car tout à une solution. Tu ne souhaite, qu'une chose, c'est de retrouver ton mari et ton fils et c'est pour cela que tu mettras tout en œuvre pour que la guerre finisse au plus vite. Tu possèdes aussi une sorte de double personnalité pouvant être un jour un garçon manqué habillé en pantalon, veste et casquette vissée sur la tête et le lendemain, être une sublime femme très féminine en robe de soirée, ton langage allant de pair avec ces deux attitudes. Tu sais néanmoins que tu es très belle et qui si le besoin s'en fait sentir tu sais parfaitement utiliser cet atout.

## ÉQUIPEMENT :

- Pantalon, pull et veste de pêcheur
- Chaussures de marche
- 1 photo de ton mari avec ton fils
- Dague de combat
- Fusil Mas 36 (avec 1 chargeur plein)
- Révolver Webley Mark IV (avec 1 barillet plein)
- 26 balles pour le revolver
- 5 chargeurs de 5 balles pour MAS 36

# L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur :

## ÉTAT CIVIL

Nom : **Odile Petit**

Né le : **12 décembre 1922 à Saint-Lô (Manche)**

Age : **21** Sexe : **F** Nationalité : **Française**

Profession : **Étudiante en histoire**

Lieu de résidence : **Sans**



## Caractéristiques

**FOR 10 DEX 15 INT 17** Idée **85**  
**CON 15 APP 15 POU 17** Chance **85**  
**TAI 09 SAN 99 EDU 18** Connais. **90**  
 Bonus/pénalité au dommages : -

Taille : **1,66m** Poids : **53kg** G  D  A

Cheveux : **Blonds** Yeux : **Bleus**

## Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 **13** 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 **17** 18 19 20 21

## Points de santé mentale

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

Acrobatie (DEX/2) .....	<input type="checkbox"/>	Contrefaçons (00) .....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25) .....	<input type="checkbox"/>	Physique (05) .....	<input type="checkbox"/>
Anthropologie (00) 26	<input type="checkbox"/>	Courir (CON + POU) .....	<input type="checkbox"/>	Lasso (DEX) .....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) .....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00) 38	<input type="checkbox"/>	Criminalistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter avion (00) .....	<input type="checkbox"/>
Architecture (00) 41	<input type="checkbox"/>	Danser (05) .....	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (EDU x5) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter aérostat (00) .....	<input type="checkbox"/>
Argot (10) .....	<input type="checkbox"/>	Déguisement (01) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Anglais 71	<input type="checkbox"/>	Piloter dirigeable (00) .....	<input type="checkbox"/>
Art (EDU) 26	<input type="checkbox"/>	Discrétion (10) 26	<input type="checkbox"/>	L/E/P Latin 46	<input type="checkbox"/>	Premiers soins (30) .....	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00) 17	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15) 39	<input type="checkbox"/>	L/E/P Grec ancien 32	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) .....	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) 43	<input type="checkbox"/>	Droit (05) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Arabe 17	<input type="checkbox"/>	Psychologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Biologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25) 32	<input type="checkbox"/>	Littérature / Poésie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Religion (05) 36	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2) .....	<input type="checkbox"/>	Equitation (05) .....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20) .....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25) .....	<input type="checkbox"/>
Bicyclette (30) .....	<input type="checkbox"/>	Electricité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05) .....	<input type="checkbox"/>	Savoir vivre (EDU x2) .....	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive (POU) .....	<input type="checkbox"/>	Musique (10) .....	<input type="checkbox"/>	Sculpture (00) 27	<input type="checkbox"/>
Chimie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2) .....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) .....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (10) .....	<input type="checkbox"/>
Chirurgie (01) .....	<input type="checkbox"/>	Gastronomie (20) .....	<input type="checkbox"/>	Nager (25) .....	<input type="checkbox"/>	Ski (00) .....	<input type="checkbox"/>
Cinéma (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géographie (15) 38	<input type="checkbox"/>	Navigation (10) .....	<input type="checkbox"/>	Suivre une piste (10) .....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00) 17	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05) .....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) 48	<input type="checkbox"/>
Conduire attelage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40) .....	<input type="checkbox"/>	Oenologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Voile (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20) 51	<input type="checkbox"/>	Peinture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00) 18	<input type="checkbox"/>
Conduire engin lourd (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hypnotisme (00) .....	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Conduire motocyclette (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jeu (15) .....	<input type="checkbox"/>	Photographie (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Coup de poing 1d3 (50) .....	<input type="checkbox"/>	Lutte (25) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil de chasse (30) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil (25) 29	<input type="checkbox"/>
Coup de pied 1d6 (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes blanches (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes de poing (20) 22	<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15) .....	<input type="checkbox"/>
Coup de tête 1d4 (10) .....	<input type="checkbox"/>	Escrime (10) .....	<input type="checkbox"/>	Mitraillette (15) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	Dégats	Tir/R.	Portée	Pvi	Cap.	Rech.	Enr.	Dissimulation	Munitions
<b>Fusil MAS 36</b>	<b>2d6+4</b>	<b>1/2R</b>	<b>110(750)</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>1R</b>	<b>99+</b>	<b>Impossible</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

# Odile Petit

Odile Petit est née le 12 décembre 1922 à Saint-Lô (Manche), tu es fille unique et ta mère est morte lorsque tu avais 3 ans. Tu fus élevée par ton père, professeur d'Anglais dans un collège de Saint-Lô. Tu passas une enfance sans problème et suivis une scolarité remarquable, à tel point, que tu fus acceptée à l'université de la Sorbonne afin d'y étudier l'histoire et l'archéologie dont tu voues une grande passion. En août 1939, tu t'installas à l'internat de la Sorbonne. En septembre, la guerre éclate, mais ça ne te dérange pas le moins du monde étant sûr de la victoire de l'armée Française au final. Néanmoins, tu milites activement au sein d'un mouvement étudiant anti-fascistes à Paris.

En juin 1940, la France capitule et signe l'armistice. Cette défaite est une grosse déception et une désillusion et c'est pour cela que tu intègres un mouvement secret étudiant afin de préparer la résistance face à l'occupant. En 1943, toujours étudiante, tu manques de peu de te faire arrêter par la gestapo et tu arrives in extremis à t'enfuir de Paris où tu n'es plus en sécurité. Tu pars donc pour Saint-Lô rejoindre ton père, mais à ton arrivée, tu apprends que celui-ci a été arrêté par les Allemands il y a 3 jours. Torturé, il fut fusillé la veille de ton arrivée. Minée par cette nouvelle et remplie de haine tu prends contact avec la résistance locale et tu incorpores le réseau « Jeanne d'Arc »

Le 25 mai 1944, tu accompagnes le chef de ton réseau, Monsieur « Bertrand » pour une réunion secrète de tous les mouvements de résistances de la région. Vous fûtes attaqués par les Allemands et un violent accrochage entre résistants et Allemands eus lieu. Il n'y eu que trois survivants du massacre Colette Margaud et Andrée Londcaster (du réseau Coquelicot de Dielette) et toi. Tous les autres membres furent tués. Vous vous cachâtes durant plusieurs jours, où après le débarquement, vous rejoignez les forces alliées. En attendant, vous êtes affectées à quartier général Américain situé à Sainte Mère l'Église afin de donner un maximum d'informations sur la région que tu appris à connaître par cœur. Le 14 juin, tu es convoqué à Sainte Mère l'Église dans le bureau du Général Brixon. Une jeep vient te chercher afin de t'y emmener.

## PERSONNALITÉ :

À première vue, tu parais comme une personne frêle, timide et fragile. Mais en fait, tu es une véritable bombe à retardement. Pour preuve, ta haine envers les Allemands n'a d'égal que le désir de vengeance de la mort de ton père. Tu es une personne très intelligente et très réfléchie ne prenant pas de décisions à la légère ou sur un coup de tête. Mais lorsqu'il faut y aller, tu réponds toujours présente et tu sais, dans ces moments devenir une combattante coriace.

## ÉQUIPEMENT :

- Robe et veste en laine
- Chaussures de marche
- Dague de combat
- Fusil Mas 36 (avec 1 chargeur plein)
- 5 chargeurs de 5 balles

# L'Appel de Cthulhu

Nom du joueur :

## ÉTAT CIVIL

Nom : **Patrick Sullivan** Grade : **Lieutenant**  
 Né le : **12 mars 1922 à Belfast (Irlande du Nord)**  
 Age : **22** Sexe : **M** Nationalité : **Britannique**  
 Profession : **Militaire de carrière**  
 Lieu de résidence : **Bristol**



## Caractéristiques

**FOR 14 DEX 14 INT 12 Idée 605**  
**CON 13 APP 11 POU 10 Chance 50**  
**TAI 13 SAN 99 EDU 15 Connais. 75**  
**Bonus/pénalité au dommages : +1d4**  
**Taille : 1,78m Poids : 81kg G  D  A**   
**Cheveux : Blonds/roux Yeux : Bleus**

## Points de vie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de magie

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 10 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20 21

## Points de santé mentale

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

Acrobatie (DEX/2) .....	<input type="checkbox"/>	Contrefaçons (00) .....	<input type="checkbox"/>	Lancer (25) .....	<input type="checkbox"/>	Photographie (15) .....	<input type="checkbox"/>
Anthropologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Courir (CON + POU) 41	<input type="checkbox"/>	Lasso (DEX) .....	<input type="checkbox"/>	Physique (05) .....	<input type="checkbox"/>
Archéologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Criminalistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Linguistique (00) .....	<input type="checkbox"/>	Pickpocket (05) .....	<input type="checkbox"/>
Architecture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Danser (05) .....	<input type="checkbox"/>	Langue maternelle (EDU x5) .....	<input type="checkbox"/>	Piloter avion (00) 05	<input type="checkbox"/>
Argot (10) .....	<input type="checkbox"/>	Déguisement (01) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P Allemand 15	<input type="checkbox"/>	Piloter aérostat (00) .....	<input type="checkbox"/>
Art (EDU) .....	<input type="checkbox"/>	Discrétion (10) 42	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Piloter dirigeable (00) .....	<input type="checkbox"/>
Astronomie (00) 11	<input type="checkbox"/>	Dissimulation (15) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Premiers soins (30) 35	<input type="checkbox"/>
Bibliothèque (25) .....	<input type="checkbox"/>	Droit (05) .....	<input type="checkbox"/>	L/E/P .....	<input type="checkbox"/>	Psychanalyse (00) .....	<input type="checkbox"/>
Biologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Ecouter (25) 39	<input type="checkbox"/>	Littérature / Poésie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Psychologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Bloquer (DEX x 2) 38	<input type="checkbox"/>	Equitation (05) .....	<input type="checkbox"/>	Mécanique (20) .....	<input type="checkbox"/>	Religion (05) .....	<input type="checkbox"/>
Bicyclette (30) .....	<input type="checkbox"/>	Electricité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Médecine (05) .....	<input type="checkbox"/>	Sauter (25) 61	<input type="checkbox"/>
Camouflage (25) 59	<input type="checkbox"/>	Esquive instinctive (POU) .....	<input type="checkbox"/>	Musique (10) .....	<input type="checkbox"/>	Savoir vivre (EDU x2) .....	<input type="checkbox"/>
Chimie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Esquiver (DEX x2) .....	<input type="checkbox"/>	Mythe de Cthulhu (00) .....	<input type="checkbox"/>	Sculpture (00) .....	<input type="checkbox"/>
Chirurgie (01) .....	<input type="checkbox"/>	Gastronomie (20) .....	<input type="checkbox"/>	Nager (25) .....	<input type="checkbox"/>	Serrurerie (10) .....	<input type="checkbox"/>
Cinéma (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géographie (15) 28	<input type="checkbox"/>	Navigation (10) .....	<input type="checkbox"/>	Ski (00) .....	<input type="checkbox"/>
Comptabilité (10) .....	<input type="checkbox"/>	Géologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	Occultisme (05) .....	<input type="checkbox"/>	Suivre une piste (10) 28	<input type="checkbox"/>
Conduire attelage (25) .....	<input type="checkbox"/>	Grimper (40) 51	<input type="checkbox"/>	Oenologie (10) .....	<input type="checkbox"/>	Trouver Objet Caché (25) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire automobile (20) .....	<input type="checkbox"/>	Histoire (20) 32	<input type="checkbox"/>	Parachutisme (00) 46	<input type="checkbox"/>	Voile (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire engin lourd (00) .....	<input type="checkbox"/>	Hypnotisme (00) .....	<input type="checkbox"/>	Peinture (00) .....	<input type="checkbox"/>	Zoologie (00) .....	<input type="checkbox"/>
Conduire motocyclette (00) .....	<input type="checkbox"/>	Jeu (15) 21	<input type="checkbox"/>	Pharmacologie (00) .....	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>
Coup de poing 1d3 (50) .....	<input type="checkbox"/>	Lutte (25) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil de chasse (30) .....	<input type="checkbox"/>	Fusil (25) 41	<input type="checkbox"/>
Coup de pied 1d6 (25) .....	<input type="checkbox"/>	Armes blanches (25) 38	<input type="checkbox"/>	Armes de poing (20) 36	<input type="checkbox"/>	Mitrailleuse (15) .....	<input type="checkbox"/>
Coup de tête 1d4 (10) .....	<input type="checkbox"/>	Escrime (10) .....	<input type="checkbox"/>	Mitraillette (15) 31	<input type="checkbox"/>	.....	<input type="checkbox"/>

## ARMES

Armes	Dégats	Tir/R.	Portée	Pvi	Cap.	Rech.	Enr.	Dissimulation	Munitions
<b>Pistolet-mitrailleur Sten Mark II</b>	<b>1d10</b>	<b>Rafale</b>	<b>20(145)</b>	<b>7</b>	<b>32</b>	<b>1R</b>	<b>96+</b>	<b>INT+POU</b>	□□□□□□ □□□□□□
<b>Révolver Webley Mark IV</b>	<b>1d10</b>	<b>3/2R</b>	<b>15(50)</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>2B/R</b>	<b>100</b>	<b>POUx2+TAI</b>	□□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□ □□□□□□

# Patrick Sullivan

Patrick Sullivan est né le 12 mars 1922 à Belfast en Irlande du Nord. Tu es le premier d'une famille de Trois enfants. Ton père est colonel dans la Royal Air Force et ta mère est sans profession. D'origine Irlandaise, Vous avez dû fuir l'Irlande du Nord peu de temps après ta naissance afin de fuir les combats qui sévissent pour l'indépendance de l'Irlande. De confession catholique, tes parents et surtout ton père ont décidé de rester de fidèles sujets de la couronne Britannique, ne serait ce par la position de ton père, qui était un jeune Capitaine de la R.A.F.. tes parents s'installèrent à Bristol et ton père, pilote de chasse fut affecté à la base aérienne de Bristol.

Tu passas une enfance sans histoire et suivis une scolarité sans fausses notes. À l'âge de 14 ans, ton père t'inscrit à l'école des enfants de troupes de Carlisle dans le nord de l'Angleterre, car être militaire de carrière est une vocation dans la famille et ce, depuis les guerres Napoléoniennes. C'est sans réticence que tu pars et malgré une discipline stricte et sévère, de toute façon, ça ne te change pas de la maison, tu voudrais être comme ton père, pilote de chasse. Le seul point négatif durant cette période, ce sont les moqueries répétées dont tu étais la cible à cause de ton aspect juvénile, même à 17 ans, tu parais en faire 12 ou 13. Tu sors de l'école en 1939 avec le grade de caporal et tu rentres à l'école des officiers de la Royal Air Force. Mais l'examen médical te trouve une déficience visuelle de 2/10° à un œil, t'empêchant de devenir pilote. De plus, ton aspect de juvénile te montre toujours comme quelqu'un de fragile que tu n'es pas.

Piqué au vif, tu rentres à l'école des officiers de l'armée de terre à Londres. En septembre 1939, la guerre éclate. En 1940, tu sors de l'école avec le grade de sous-lieutenant et l'on t'affecte au service logistique de l'armée de terre à Londres. Malgré plusieurs demandes de mutations pour aller te battre, tu reste bloqué derrière un bureau et tu t'aperçois que l'on a encore du mal à te faire confiance. Blessé au plus profond de toi-même tu cherches une solution. En Décembre 1943, tu tombe sur une circulaire recherchant des officiers pour incorporer un régiment parachutiste et par quelques moyens détournés, tu arrives à incorporer le 6° régiment parachutiste où tu suis un entraînement intensif. Pour une fois tu tombes sur des officiers supérieurs qui se basent sur tes qualités physiques et mentales et non sur ton aspect. À tel point qu'en Avril 1944, tu passes brillamment ton brevet de parachutiste avec en plus une promotion au grade de Lieutenant.

Le 05 juin 1944, toi et ton régiment s'envolent vers la Normandie. Mais arrivé au-dessus de la France l'avion qui te transporte est touché par la Flak allemande tuant le pilote et le copilote. Tant bien que mal, avec l'aide de tes camarades, vous réussissez à maintenir l'avion en l'air durant une dizaine de minutes. Mais à un moment, l'avion explosa littéralement et tu fus éjecté de l'appareil. À demi conscient, tu trouves la lucidité d'ouvrir ton parachute. Au petit matin, tu te réveilles, mais tu ne sais pas où. Tu ne mets pas beaucoup de temps à te rendre compte que tu es derrière les lignes Allemandes et que l'effervescence qui y règne à cause du débarquement t'empêche de te mouvoir trop longtemps et surtout en plein jour. Tan bien que mal tu essaies de regagner les lignes alliées. Voici maintenant huit jours que tu te cache.

## PERSONNALITÉ :

Tu es une personne très agréable à côtoyer et tu es quelqu'un de franc, sincère et très réfléchi. Tu es doué et connu pour ton sens de l'humour « très British ». La seule chose que tu détestes en toi est cet aspect juvénile qui te colle à la peau (c'est le cas de le dire) et tu veux démontrer une bonne fois pour toute que ce que l'on voit à l'extérieur n'a rien à voir avec ce qu'il y a à l'intérieur.

## ÉQUIPEMENTS :

- Veste et pantalon de treillis avec rangers et guêtres
- Plaques d'identité en aluminium
- Dague de combat
- Bidon d'eau de 1 litre
- Sac à dos- Carte de la région
- Pistolet-mitrailleur Sten Mark II (avec 1 chargeur)
- Casque et sous casque en laine
- Guide de conversion Anglais/Français
- Ceinturon cartouchière avec 4 chargeurs pour Sten
- Quart, gamelle et couverts
- Révolver Webley Mark IV (avec barillet plein)
- 18 balles pour le Webley