



Sophie MARTIN-GUERRE (fem.), sans emploi fixe, 32 ans, Paris, célibataire

Description (1m58 / 52 kg)

Très belle femme Son visage ovale est encadré par des cheveux roux ornés d'une mèche noire, coupés court et ramenés vers l'arrière. Elle a les yeux brun, presque rouges. Elle s'habille à la garçonne avec décontraction, pantalon large, chandail ample, maillot de corps moulant ses formes généreuses et chemise à demi ouverte ou nouée sur son ventre, sacoche en bandoulière. Ou parfois d'une robe légère.

Signes particuliers : néant

FOR 16 **APP** 17 **PdV** 12 **SAN** 75

CON 15 **INT** 15

TAI 9 **POU** 15

DEX 15 **EDU** 13

Bonus aux dommages

+1d4

Armes : revolver cal. 22 30%, dommages 1d6 (port. 10 m / tir 3 / mun.9),
Cran d'arrêt 70% , dommages 1d4+1d4

Compétences : bibliothèque 40%, camouflage 60%, conduire une automobile 25%, crédit/contacts de rue 30%, discrétion 60%, écouter 30%, électricité 20%, esquive 60%, grimper 40%, guide touristique/ cnn. Paris 80%, lire/écrire l'Allemand 40%, lire écrire le Français 65%, marchandage 40%, mécanique 30%, mythe de Cthulhu 21%, occultisme 20%, parler Allemand 70%, passe-passe 60%, pickpocket 60%, premiers soins 40%, psychologie 40%, se cacher 50%, serrurerie 60%, suivre une piste/filature 60%, trouver objets cacher 40%.

Caractère : Dure en affaire, sérieuse, déterminée, elle pense d'abord à sauvegarder son propre intérêt et ne fait guère de compromis. Rieuse, simple et facile à vivre en dehors du boulot elle aime bien flâner dans les rues désertes ou au bord de l'eau. Quand elle apprécie quelqu'un elle le lui fait savoir sans détour (il en va de même avec ceux qu'elle n'apprécie pas). Elle aime les gens francs, futés et qui se donnent à leurs convictions. Elle a un parler très fille des rues qu'elle cultive avec soin. Pleine de préjugés et d'à-prioris elle divise le reste du monde — en dehors de Paris — entre la banlieue et la cambrousse.

Expression favorite : Hé, si vous êtes venu causer oseille alors on peut s'asseoir et prendre un verre.

Histoire : fille d'un Tzigane polonais immigré en France en 1915, elle a passé son enfance dans les rues et les sous-sols de Paris qu'elle connaît comme sa poche. Elle a vu ses parents vivre de rien et parfois mendier pour du pain, aussi accorde-t-elle une place d'importance à l'argent. Elle a vécu de petit travaux, de prostitution, de menus larcins et s'est taillée peu à peu une réputation d'aventurière et de diseuse de bonne aventure, sans scrupule mais fiable, dans les milieux mal famés. Réputation qu'elle porte avec plus ou moins de gaieté.

Ce qu'elle a en général sur elle : un paquet de gitane à demi plein, un briquet, un passe partout, un miroir de poche, vingt cinq francs, une lime à ongle, ses papiers d'identité.



Fritz OBERMULLER (Masc.), Lieutenant de la Werchmacht, 27 ans, Allemand, célibataire

Description (1m83 / 80 kg)

Un beau gosse, élancé, fort. Le visage aux traits réguliers, le front haut, le menton volontaire, il a les yeux d'un bleu limpide, des cheveux blonds taillés en brosse, un port de tête altier, l'uniforme lui va très bien.

Signes particuliers : néant

FOR 17 **APP** 13 **PdV** 16 **SAN** 75
CON 15 **INT** 16

TAI 16 **POU** 15 **Bonus aux dommages**
DEX 16 **EDU** 14 +1d6

Armes : coup de poing 75%, dommages 1d3+1d6
 Mauser cal. 30 80%, dommages 1d10 (port. 25 m / tir 5 / mun.9)

Compétences aimer Suzanne 100%, conduire une automobile 55%, camouflage 80%, crédit 70%, éloquence 75%, esquiver 45%, lancer 50%, lire/écrire/parler le Français sans accent 70%, histoire 65%, psychologie 40%, trouver objet cachés 60%.

Caractère : droit et loyal, il est prêt à donner sa vie pour ses convictions, il se trouve que dans cette guerre ses compatriotes agissent de plus en plus d'une façon qu'il n'apprécie guère, voire qu'il désapprouve carrément, mais il ne peut rien faire. Il y a quelques mois alors qu'il s'apprêtait à mourir bravement pour son pays, il a rencontré Suzanne et il en est tombé éperdument amoureux, au diable l'honneur s'il peut s'enfuir avec elle avant que Paris ne devienne un gigantesque champ de bataille, car pour lui c'est ce qui ne devrait pas tarder à se passer. Et qu'importe, la vie sans elle ne vaut pas la peine d'être vécue. Il mettra tout en œuvre pour la retrouver.

Expression favorite : Ich Liebe Dich, Suzanne.

Histoire : Fidèle officier du III^e Reich tout juste sorti de l'école militaire, espérant une promotion rapide il est parvenu à se faire muter sur Paris. Plein de belles idées et de la bonne fibre patriotique. Mais les exactions qu'il a vu s'y produire et certaines autres choses l'ont suffisamment ébranlé pour qu'il se mette à douter de la justice de la cause Arienne. Puis surtout il y a eu cette fille, Mlle Garenne dont il est tombé follement amoureux, il l'a rencontrée par hasard et ils se sont revus depuis, devenus amants il s'apprêtait à s'enfuir pour recommencer une nouvelle vie et il y a eu cette nuit tragique, il y a quelques jours seulement où elle a disparue sans explication et sans laisser de trace

Ce qu'il a en général sur lui : outre son uniforme et sa casquette, une paire de gants noirs, son arme de service, une photos de Suzanne, un laissez passer.



Simon KRAMER (Masc.), officier SS, 50 ans

Description (1m08 / 130kg)

Véritable monstre libidineux, il a le regard torve, la bouche épaisse et les cheveux déjà blancs.

Caractère : il est animé d'une folie froide, calculatrice et meurtrière, tout entier dévoué à son maître Nyarlathotep

FOR 18	APP 7	PdV 18	SAN 0
CON 17	INT 19		
TAI 19	POU 19	Bonus aux dommages	
DEX 17	EDU 20		+1d6

Armes : coup de poing 70%, dommages 1d3+1d6
 poignard de commando 90%, dommages 2d6
 Mauser calibre 30mm 80%, dommages 1d10 (port. 25 m / tir 2 / mun.9)

Compétences : camouflage 40%, conduire une automobile 40%, discrétion 40%, écouter 45%, Français 60%, esquiver 40%, être entouré de jolies filles 80%, grimper 30%, mythe de Cthulhu 36%, occultisme 70%, premiers soins 70%, psychologie 70%, sauter 20%, se cacher 20%, suivre une piste/filature 30%, torture* 60%, trouver objets cachés 60%.

*si le jet est réussi opposer son pouvoir à celui de sa victime en cas de réussite, celle ci cède, en cas d'échec du jet de torture la victime encaisse 1d6 points de dommages

Sortilèges : Her Kramer détient en sa possession une édition Allemande du *Culte des sorcières en Europe Occidentale*, c'est de cet ouvrage que proviennent la plupart de ses sortilèges.

- Atrophie d'un membre.** Coût 8 PM, temps de lancement 1 round, portée 30m. Lutte de PM. Perte de l'usage du membre en question, de 1d8 PV et de 3 points de CON, tout spectateur perd 0/1d3 points de SAN
- Cauchemard.** Coût 8 PM, perte de 1d3 points de SAN, le sorcier doit simplement connaître le nom de la victime. Celle ci se réveille en hurlant, ne peut se rappeler son rêve que sur un jet de psychanalyse réussi.
- contacter Nyarlathotep.** Cout 1 point de POU, réussite : CHANCE/2.
- épuiser le pouvoir.** Coût spécial, lutte de PM, s'il gagne le sorcier vole 1d6 PM à sa victime, en cas d'échec il perd 6 PM.
- invoquer/contrôler un Byakhee.** Coût spécial , réussite : 10% par PM investit
 (N.B : il possède déjà un sifflet enchanté +40% aux chances d'invocation)
- Résurrection.** Cout 3PM, perte de 1d20 de SAN pour le ressucité.
- suggestion mentale.** Coût 8PM, temps de lancement 3 rounds, portée à vue. Lutte de PM. La cible est soumise à l'entière volonté du sorcier pour un round.
- Tourmenter.** Coût 3PM, temps de lancement 1 minute, lutte de PM. Perte de la vue pour 1d6 round, stigmates physiques pour 10+1d20 minutes, perte de 0/1d4 point de SAN.

Il a pour l'assister deux jeunes officiers qui convoitent sa place avec impatience, sans rien oser faire ouvertement contre lui.

Klaus VON RESLIENG (Masc.), officier SS subalterne, 32 ans (1m75 / 81 kg)

FOR 15	APP 11	PdV 16	SAN 30
CON 17	INT 15		
TAI 14	POU 17	Bonus aux dommages	
DEX 18	EDU 15	+1d4	

Armes : coup de poing 80%, dommages 1d36+1d4
 Mauser calibre 30mm 75%, dommages 1d10 (port. 25 m / tir 2 / mun.9)
 Lancer de grenade 70%, dommages 3d6 (rayon 3m / tir _ / mun. 4)

Compétences : camouflage 70%, conduire une moto 60%, discrétion 65%, écouter 75%, Français 60%, esquiver 65%, grimper 85%, premiers soins 60%, occultisme 50%, psychologie 40%, sauter 60%, se cacher 70%, suivre une piste/filature 70%, trouver objets cachés 80%.

Dieter GESCHÖLT (Masc.), officier SS subalterne, 31 ans (1m74 / 75 kg)

FOR 14	APP 13	PdV 13	SAN 0
CON 13	INT 17		
TAI 13	POU 16	Bonus aux dommages	
DEX 16	EDU 17	+1d4	

Armes : coup de poing 80%, dommages 1d3+1d4
 pistolet mitrailleur 70%, dommages 1d8 (port. 60 m / tir 1 ou raf. / mun 36)

Compétences : camouflage 75%, conduire une automobile 60%, discrétion 75%, écouter 85%, Français (sans accent) 90%, esquiver 75%, grimper 80%, mythe de Cthulhu 7%, occultisme 40%, premiers soins 50%, psychologie 60%, sauter 75%, se cacher 90%, suivre une piste/filature 80%, trouver objets cachés 80%.

soldats Allemands

	# 1	# 2	# 3	# 4	# 5	# 6	# 7	# 8	# 9	# 10
FOR	14	15	12	10	18	10	12	14	13	13
CON	14	17	14	10	16	13	12	10	14	12
TAI	12	17	15	13	15	15	11	14	15	12
DEX	14	11	9	13	11	12	14	11	13	12
POU	12	12	13	15	14	12	14	16	12	11
PdV	13	17	15	12	16	14	12	12	14	12
mod.	+1d4	+1d4	+1d4	aucun	+1d6	+1d4	aucun	+1d4	+1d4	+1d4

Armes : coup de poing 60%, dommages 1d31, lutte 40%, dommages *spécial*

Mauser 98K 40%, dommages 2d6+3 (port. 100m / tir _ / mun 1)

carabine a levier 60%, dommages 2d6 (port. 50 m / tir 1 / mun.6)

Machinengewehr-42 7,92 mm30%, dommages 2d6+4 (port. 200 m / raf. / mun. 300)

Lancer de grenade 55%, dommages 3d6 (rayon 3m / tir _ / 4 par personne)

Compétences camouflage 30%, conduire un camion 20%, conduire une automobile 30%, discrétion 20%, écouter 30%, Français 10%, esquiver 35%, grimper 60%, obéir sans réfléchir 90%, sauter 60%, se cacher 40%, suivre une piste/filature 30%, trouver objets cachés 40%

Membres de la Gestapo

	# 1	# 2	# 3	# 4	# 5	# 6
FOR	14	16	17	15	15	16
CON	14	14	15	12	13	15
TAI	13	15	16	13	14	13
DEX	15	14	16	14	15	13
POU	15	14	17	15	16	14
PdV	14	15	16	13	14	14
Mod.	+1d4	+1d4	+1d6	+1d4	+1d4	+1d4

Armes : coup de poing 75%, dommages 1d3

poignard de commando 60%, dommages 1d6

Mauser calibre 30mm 50%, dommages 1d10 (port. 25 m / tir 2 / mun.9)

pistolet mitrailleur 40%, dommages 1d8 (port. 60 m / tir 1 ou raf. / mun 36)

Compétences : camouflage 50%, conduire une moto 40%, conduire une automobile 50%, discrétion 45%, écouter 60%, Français 30%, esquiver 50%, grimper 60%, premiers soins 40%, psychologie 20%, sauter 30%, se cacher 60%, suivre une piste/filature 50%, trouver objets cachés 60%.

Les bannis

	# 1	# 2	# 3	# 4	# 5	# 6	# 7	# 8
DEX	11	9	4	14	10	10	7	11
INT	9	10	9	12	11	14	10	12
POU	16	19	15	21	17	20	16	18
nom	Marmone/ Ressace	Ricane	lourdeau	Dormeur/dé voreur	sournois	Tonsure	puant	criard

Compétences : gémir 65%, finasser 30%, glousser de satisfaction sadique 80%

Sortilèges : exorcisme, transfert d'esprit