

# DDays: Scenario

Renaud "ObiWan" Guezennec

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Introduction . . . . .	3
1.2	Les personnages . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Scnario 1 : La cit des anges !!</b>	<b>4</b>
2.1	Les PNJ importants ou pas . . . . .	4
2.2	On se retrouve en bas ! . . . . .	4
2.3	On recherche des jumpers ! . . . . .	4
2.4	On sest fait eu, chef ! . . . . .	4
2.5	Elle jumpe, elle meurt ! . . . . .	5
2.6	On rentre du boulot ! . . . . .	5
2.7	Chef, il y a des trucs louches (bis) ! . . . . .	5
2.8	Mchant le monsieur de lautre ct ! . . . . .	5
2.9	Pour le Mj . . . . .	5
2.9.1	Le bunker ct D-world . . . . .	5
2.9.2	Le bunker ct O-world . . . . .	6
2.9.3	Fin . . . . .	6
<b>3</b>	<b>O est mon fils</b>	<b>7</b>
3.1	Chef, on fait quoi ? . . . . .	7
3.2	Liverpool ! . . . . .	7



# Chapitre 1

## Introduction

### 1.1 Introduction

### 1.2 Les personnages

# Chapitre 2

## Scnario 1 : La cit des anges !!

Mots-cls : Init du jdr, init de Dday, introduction dune campagne road trip.

Pj : 5 agents du majestic.

Les pjs sont parachuts en Pologne. Leur mission : identifier les causes des troubles ressentis par des agents infiltrs en mission dans la rgion. Nous supposons qu des distances raisonnables des jumpers expriments ont dtect des jumps sauvages. Ils nont pas le temps denquter, on envoie donc une quipe de bleus rgler ce problme. Certainement un jumper sauvage.

### 2.1 Les PNJ importants ou pas

- Halina Poniatowski : fille de Traby, parle un peu anglais et polonais
- Traby Poniatowski : ancien soldat, parle anglais et polonais

### 2.2 On se retrouve en bas !

Ils sautent en parachuttent, laube. Les joueurs atterrissent en parachute. La zone d'atterrissage est marqu par des projecteurs pour aider les pilotes. La famille Poniatowski aident souvent les services secrets britannique pour Ils doivent reprer la zone. Halina Poniatowski les attends cache dans un foss.

### 2.3 On recherche des jumpers !

Laisser les joueurs trouver des lments denquetes et des pistes. Ils peuvent apprendre des informations sur le pass de la valle. Les russes qui occupent la zone. Ils interdisent la route vers la valle voisine. Cest la scne idale pour introduire des personnes qui vont sembler important aux joueurs : le rsistant, la fille du rsistant....

### 2.4 On sest fait eu, chef !

Larme rouge débarque dans la ferme (officiellement ils ne sont pas des ennemis). Ils cherchent les anglais. Le groupe de Pj est cach dans le sous-sol de la ferme, le rsistant est secou par les soldats. La fille stresse grave devant les soldats, elle implore aux russes de partir. Au moment ou les soldats trouvent la trappe qui mne aux pj, elle jump entrnant avec elle quelques russes dont lofficier.

## 2.5 Elle jumpe, elle meurt !

L'officier tuera la fille ds le saut fini. Les pjs la suivent dans son saut et peuvent agir pour la sauver. Sils sautent aprs coup, ils la retrouvent morte. Visiblement l'officier a pt un cable devant la scne. On est encerclé chef! Les Pjs arrivent et sont clairement en infriorité numérique. Encerclé par des soldats, l'officier leur dit dans un anglais approximatif, qu'il va les mener vers le centre de recherche. Les voitures? L'officier retournera avec ses hommes sa base qui sera pour le coup, totalement vide. Il laisse des hommes pour duquer le village, en effet voler les véhicules de l'armée rouge, c'est pas bien! Ils réquisitionnent des véhicules pour rentrer. Le doute s'installe chez certains soldats.

## 2.6 On rentre du boulot !

Pendant le trajet, il ne serait pas mal de tisser des liens entre les quelques soldats russes qui trouvent qu'il y a des trucs qui clochent. Un barrage routier absent, une maison en parfait état, etc... Les Pj peuvent jouer certaines cartes pour négocier avec les militaires dans la confusion. Allo, il y a quelqu'un? Un bunker dans la montagne, une ou deux vallées plus loin. La porte d'entrée du bunker est bouchée par un bouillis. L'officier pte un plomb, tire avec son arme sur les pierres puis ordonne tout le monde de creuser (même les Pj). L'officier accusera les britanniques d'avoir fait le coup et menacera les PJ. Nous avons le savoir, obissez nous!! C'est le moment, où les pj peuvent vraiment faire quelques choses : retourner des soldats contre l'officier, négocier avec l'officier et lui faire entendre raison sur le jump. Tuer le chef.. Chef, il y a des trucs louches! L'agitation dans les lieux apporte deux choses. Un vieil homme charmant arrive et demande ce qu'il se passe. Il peut expliquer (avec un fort accent allemand), que les SS avaient installé un laboratoire ici, quand les camps ont été découverts par les alliés, les villageois du coin, ont fait seffondrer l'entrée du bunker. Le vieux se présente sous le nom de Jzef Mynarczyk. Il passe pour être unleveur de vaches. (Il a vraiment des vaches). Pour le MJ : (En râlait, le vieux est l'ancien patron du laboratoire (Klauss Zilberg), il a fait exploser l'entrée pour dissimuler les traces, sachant que l'armée russe/polonaise a mis un certain temps avant de le trouver. C'est une petite structure). Le vieux cherche à savoir ce qui pousse tant de gens à s'intéresser au camp.

## 2.7 Chef, il y a des trucs louches (bis) !

Les Pj peuvent entendre des cris qui viennent de l'intérieur de la grotte. Il s'agit de prisonniers qui sont tous habillés d'uniformes allemands (pas leur taille). Il y a une forte proportion de femmes et d'enfants.

## 2.8 Mchant le monsieur de l'autre côté !

Ils expliquent que c'est le paradis ici, ils ont chaud, à manger pour des mois (plein de rations de survie). Qu'ils ne veulent pas retourner là-bas. si un enfant s'approche un peu trop près du vieux (ou vis versa), il jumpe. Le vieux lui ne le peut pas (moins d'être obligé).

## 2.9 Pour le Mj

### 2.9.1 Le bunker côté D-world

C'est un laboratoire qui est tenu par les russes mais le chef technique du labo est un officier allemand (Klauss Zilberg). Il essaie de comprendre le jump. Il est persuadé d'avoir

tablie la preuve mathématique de l'existence du jump. Les Pj auront sûrement nettoyé la zone. Laisser les tre inventif pour imaginer comment ils vont faire pour nettoyer cela. Vont-ils laisser les prisonniers mourir ? Il y a un certains nombres de prisonniers datant de la guerre et les russes en fournissent un peu aussi. Le professeur n'a visiblement pas compris tous les points techniques du jump. De plus, personne (ou peu) est revenu après avoir disparu de ses yeux. Il n'a pas compris que ne peuvent sauter que les personnes qui n'ont pas de double de l'autre côté.

### 2.9.2 Le bunker et O-world

Le professeur (qui vit en proximité sous un faux nom) sera très intéressé par fouiller dans le bâtiment. Il y croquera des enfants qu'il a lui-même tués (et risque de perdre un câble serveur). Ses victimes auront très peur de lui (même s'il est difficile à reconnaître dans ses vêtements de paysans).

### 2.9.3 Fin

Au choix des PJ, pour la récupération, c'est à vous de voir. Cela peut être l'occasion d'un road trip avec des victimes (très long et difficile mais cela pourrait donner un bon moyen, au joueur d'utiliser leur Tau). Les joueurs peuvent décider d'exterminer tout le monde (ou d'en garder un ou deux les plus vieux et utiles). Les enfants pourraient faire des caprices avant de partir, histoire d'être bien chiant. Ils veulent la photo de leur maman, les doudoux....

# Chapitre 3

## O est mon fils

Lieu : From Liverpool to Londres. Tags : Init du jdr, init de Dday

Pj : 5 agents du majestic. Briefing Londres Le rapatriement des enfants anglais est en cours, des bateaux venus de tout le commonwealth (Australie, Nouvelle-Zelande, Irlande...). Les bateaux débarquent Liverpool, les enfants sont ensuite acheminés en train vers Londres et autres grandes villes. Le pays est dans un dsordre assez important : Des militaires américains partout, les réseaux de communication ne sont pas tablis. Les Pj doivent aller enquêter sur la disparition d'un groupe d'enfants. D'après les registres, ils sont bien arrivés Liverpool, ils ont bien pris le train mais ne sont jamais arrivés Londres. Le groupe d'enfants perdu est la section 14 de Perth, le bateau qui les a ramené s'appelle le Serenity.

### 3.1 Chef, on fait quoi ?

Le but, ici, est de laisser les joueurs choisir un peu comment, ils vont s'y prendre pour trouver des indices.

### 3.2 Liverpool !

Si les joueurs veulent se rendre Liverpool, les services peuvent leur laisser un avion pour y aller plus rapidement. Ils pourront/doivent découvrir plusieurs choses sur place. Les autorités militaires vont pas vraiment avoir le temps de s'occuper d'eux. Ils peuvent demander un accès aux données des registres militaires et voir le numéro de départ du train. Le registre contient les données suivantes : Date arrivée : section : nom bateau : nombre enfants : destination train : date/heure départ train : numéro train : signataire (le militaire qui a rempli le papier)

Ils peuvent soit aller discuter avec le signataire, qui confirmera avoir fait partir les enfants. Le mec est louche mais il trafique du matériel ; pas des enfants. Les joueurs pourraient avoir des soupçons sur lui. En contactant les autorités ferroviaires, les joueurs peuvent apprendre le parcours du train. Il y avait plusieurs escales, changements. Le but est de faire naître le doute que l'administration a peut-être juste perdu ces enfants.

.

La voiture, quelle voiture ? civils qui découvrent le jump

Le premier jumper ?