

# Message de l'équipe scénar, ce scénario n'est plus canon dans le lore, il s'éloigne trop du monde actuel.

## Carnaval 2018

Baie de Surin :

Depuis plus de 100 ans, les mahh-yukks ont quasiment disparu, ou en tous cas, n'ont plus donné signe de vie. Baie de Surin, étant sur leur territoire, était autrefois géré par eux.

Durant donc une très très longue période, Baie de Surin a continué à vivre.

Elle est devenue la plaque tournante de différents trafics illégaux. La vente de produit rare et parfois dangereux, un des fléaux de la cité est l'esclavagisme. Alors qu'elle a été abolie par l'Empire, Baie de Surin a rassemblé quelques résistants à cette pratique et ceux-ci fonctionnent dans l'anonymat presque total.

Depuis quelques mois, une délégation de mahh-yukks est descendue sur la Baie dans le but de reprendre la direction de la ville. Il a fallu mettre de l'ordre. Dont l'esclavagisme justement. Malgré le fait que Baie de Surin ne soit pas la ville sainte pour maintes raisons, elle ne tolère en tous cas pas cela. Certaines têtes ont été éliminées dans un premier temps et la délégation s'est retirée par après. La ville reprenait vie, enfin si on peut dire. En tous cas plus sous cette menace que ce groupe d'esclavagistes faisait subir aux peuples alentours.

D'ailleurs, un des résultats de ce fléau est que les tribus Sauvagiers viennent pour se venger plusieurs fois par an des enlèvements qu'ils ont dû subir.

Plusieurs mois sont passés et de temps à autres, une troupe de mahh-yukks venait afin de s'assurer que la ville fonctionnait correctement. Sauf que quelques habitants leur ont raconté qu'un nouveau groupe d'esclavagistes refaisait surface. Ce rapport a été rapporté à un haut placé chez les mahh-yukks. Celui-ci a prévu de descendre jusque Baie de Surin afin de régler cette histoire une bonne fois pour toute.

Arloc et son bras droit Diarzal, arrivent suite à l'annonce faite sur une vente d'esclaves (Scénario du 20 janvier)

Retrouver le journal de l'explorateur, celui-ci parle d'un forgeron très particulier. Ce forgeron crée des armes/armures contenant des engeances

(Idée quête secondaire , un nid d'engeance qui serait découvert dans les mines à faire sauter ( Vague de monstre jusqu'à l'installation d'explosif ) ( Trouver l'explosif )

(Idée q.s , une mafia qui essaye de mettre main basse sur les guildes en les menaçant )

(Idée q.s , une personne veut assassiner un haut dignitaire , des Pjs , doivent enquêter , rp , etc ... Jeux d'indices , cela les mènera aux égouts et jusqu'au kreesh , le dignitaire était un traître à la solde des kreeshs et a essayé d'envoyer les Pjs à la mort pour prendre leur fief) (Si quelqu'un relit ceci, sachez que je ne sais pas non plus ce qu'est un kreesh. Félix.)

Idée Q.S. partir en exploration - mode rp comme pour Avatar (voyage en caravane) :

- Voir avec les groupes de joueurs et leur proposer un créneau pour partir en exploration
- Décider d'où ils partent et vers où (donc BG général à créer pour l'explo et ce qu'il y a à découvrir de base)
- Garder le perso de chasseur de monstre qui du coup comme il a pas mal vadrouiller peut les accompagner

- Déterminer jusqu'où ils peuvent aller : remise d'une carte - bonus à la clé - ressources, trésor ? - etc

## Jeudi

Idée principale: Quête de faction ( annonces sur panneau: **Arloc** rassemble les assassins via une annonce sur un mur, **Hélios** en recherche d'information, l'**Alésien** ..., / **Elzion** )

Trame de fond avec les kreesh (attentat ouvrant une faille d'où sortent des engeances => quête secondaire) et recherche du journal de l'explorateur

Quête aventure (**Chasseur de Monstres**)

Quête de mafia s'attaquant aux marchands (**Une famille (3), des brigands (4), des gardes du corps (3)**)

(Les pjs doivent comprendre comment l'engeance se répand)

Le journal de l'explorateur: lien avec quête du labo , ils trouvent le journal de l'explorateur dans la cave de l'**alchimiste**. (! ce dernier sera juste déposé quelque part...) Lecture du journal, discussion avec les conduits.

### Quête d'exploration :

Proposition de les emmener en exploration TI et RP sur des parties du monde à explorer.

On peut utiliser les bois aux alentours et du coup sortir de l'abbaye afin de rendre l'exploration moins interactive avec les autres groupes qui restent dans l'abbaye et ainsi privilégier un parcours RP dans la nature (avec des effets sur leur organisme comme : piqûres d'insecte, plante soporifique ou hallucinogène, découverte de ruine, fouille et recherche d'objet de quête, etc) Voir si possibilité de trouver des créatures à jouer en rp (avec un peu de matos quand même)

Possibilité également de se retrouver face à des ennemis (à voir avec les pnjs dispo)

Surtout axer leur demande et vers quels côtés ils désirent aller et leur but. Il serait bon du coup pendant la fin des 3 jours de stages de faire un rappel sur le RP en TI et si des groupes veulent partir en exploration quels seraient leurs buts.

Quête du labo: Une explosion se produit au labo d'alchimie... il fouille le labo et trouve l'entrée de la cave (catacombe). Dedans, donjon, l'alchimiste était un beau salaud et a fait de nombreuses expériences sur **des humains... (6)** D'ailleurs ces derniers sont devenus complètement fous. Ils explorent la cave et tombent sur des humains, **des écailleux** et finalement l'alchimiste (et si c'était un kaeli) Ils trouveront des objets magiques dans le donjon.

Quête de conflit de "groupe à nomé": Riche notable vs garde du corps en colère. Les gardes du corps n'ont plus été payés par les riches depuis longtemps et ces derniers veulent récupérer leur argent d'une manière ou d'une autre. Le marchand est en fuite

et va trouver des joueurs pour l'aider... il leur demande de se débarrasser de ses gardes du corps car ces derniers ont pris sa famille en otage, il leur propose de leur donner ses bijoux de famille (objet d'une autre quête) s'ils l'aident.

les pj trouvent les mercenaires qui expliquent que le marchand ne les a plus payés depuis des lustres, ils ont donc pris la liberté d'enlever sa famille et d'en faire des esclaves comme remboursement.

Ils peuvent soit dialoguer, soit rembourser la dette du marchand, soit tuer les gardes du corps ou les aider à se venger du marchand et tuer ce dernier.

Quête de l'entité dans un objet: Une entité veut se libérer de sa prison... Elle est prisonnière dans un crâne. Elle se fait passer pour un mage emprisonné par erreur dans l'objet (bref il se fait passer pour une victime). Il va demander au pj de l'aider à sortir de sa prison. Pour cela ils devront

- voler une aile de chauve souris à l'alchimiste (trouver dans le donjon)
- De plantes
- un pierre précieuse (détenue par le marchand)
- un sacrifice (peu importe qui)

Ensuite ils doivent faire un rituel pour invoquer le "mage" (au feeling du pnj). Une fois libéré, le mage noir les remercie et vole l'âme du sacrifice en s'en allant (il ne tient qu'aux pj de l'attaquer). Il errera dans l'abbaye en foutant la merde s'il est toujours vivant. Il faut l'enfermer dans le crâne à nouveau... une fois KO mettez le crâne sur le mage et il sera enfermé à nouveau

## Vendredi

**Quêtes secondaires :** Assassinat (contrat mahh-yukk)

**Secte** (6) vénérant l'ancienne civilisation comme des dieux (éliminer ou dialoguer avec eux) => infos: ancienne civilisation, pas d'engeance dans les parages, une créature bienveillante qui ne parle pas la langue... La secte vénère ce peuple comme des dieux, ils ne sont pas méchants de nature mais feront tout pour protéger les ruines

## Quête principale :

Idee : les joueurs se rendent aux ruines où l'explorateur à trouver l'arme

Là bas il y a **des monstres (6)** qui peuplent les ruines (monstre au feeling) qui vivent sans être contaminés par les engeances (il semble même que cette dernière ne s'aventure pas dans la région)

Les ruines semblent inconnues aux pjs

Il y a aussi **le fantôme (du forgeron)** d'une race inconnue qui erre sans fin et ne parle pas leur langue (à voir) Ce fantôme est le dernier vestige "vivant" de la race ayant vaincu le grand dévoreur il y longtemps, il est le forgeron qui a créé l'arme contenant l'engeance.

Les premiers objectifs seront doubles et cette journée sera divisé par alignement (comme lors du 20)

Une partie des pjs va chercher un moyen de communiquer avec la créature  
Il trouve dans le codex de l'explorateur contient un code, s'ils comprennent le code, ils pourront communiquer avec le forgeron

L'autre partie va chercher à éliminer **les monstres** qui hantent les ruines

Il y a différents monstres (deux). Ils ont la même stratégie. Chacun a un ballon gonflé sur lui, le monstre est invincible, il faut péter le ballon pour le tuer.

Suite à ça la créature va pouvoir leur parler et expliquer son rôle et histoire. cette civilisation s'est d'ailleurs éteinte des suites de ce conflit. Les ruines sont d'ailleurs les vestiges d'un ancien laboratoire de recherche dédié au combat contre l'engeance

Pour vaincre l'engeance les membres de cette race ont essayé nombre de choses...  
Et les créatures monstrueuses qui vivent ici sont des expériences menées par la race pour créer des mutants insensibles à l'engeance... (d'où leur résistance)  
Mais les armes les plus utilisées furent celles qui étaient capables (bien utilisées) de piéger des engeances.

Division en groupe à nouveau, une partie se décidera à trouver les armes (srt d'armure) des anciens pour vaincre l'engeance (est-ce que ça marchera ? => suspens...)

Réserve d'arme possédée comme des objets des dieux par la secte

Dialogue /combat avec la secte

- Logique du combat : les fidèles de la secte sont invulnérables tant qu'ils se trouvent proches d'une stèle (matérielle à voir) ... Il faut soit corrompre (poison qui les corrompt à fabriquer ou à récupérer sur une créature) les stèles, soit les écarter de ces dernières

L'autre groupe décide de mettre fin au laboratoire qui génère les monstres

- Arrivés aux laboratoires les pjs découvrent une créature intelligente, Verner, un rat qui parle. Celui-ci gère le labo et utilise des produits et test celles-ci sur lui-même. (En effet une des expériences à évoluer et a appris des anciens)  
Dialogue /combat avec le monstre
- Logique du combat : le labo produit des monstres en permanence (un monstre meurt, un autre naît), il faut désactiver les trois sources d'énergies pour arrêter le labo
- La créature finit de toute façon par se rendre (ou s'enfuir). (Il reviendra plus tard...) Le labo est détruit et les créatures vont cesser d'apparaître...

Ensuite Ils retourneront voir le forgeron avec les armes et peut être le prisonnier...

Le forgeron, épaté par leur talent décide de les mener à sa forge afin de créer sa dernière oeuvre...

**(Une fois là-bas le forgeron assemble les armes qu'on lui a apporté en une seule)  
A ce moment-là le prisonnier (Verner) se libère et lance une bombe (feu grégeois), qu'il cachait sur lui (le pj ne savent pas que sa babiole est une arme), sur le forgeron qui meurt... l'expérience s'enfuit avec l'arme  
Tandis que le forgeron fait un speech de mourant...) L'homme rat s'enfuit.**

Le scénario se finit avec un méchant qui est défini (il faudrait une vraie relation TI avec ce dernier lors de sa capture).