

Introduction à Sycarius

Journée du 20 janvier

Les Pj's commencent tous prisonniers à Baie du Surin. Là bas, ils seront divisés en groupe indépendamment de leur volonté et seront choisis par des PNJ (achat, chasseur de monstre).

1. **Regroupement par classe ou race.** Après que les ventes aient été faites :
 - Attaque de la place par des Sauvagers "chien errant" qui viennent piller pour la xième fois. Les mercenaires au service de l'esclavagiste, du Mahh-yuk Arloc et du Rakshasa défendent le lieu, ainsi que le Chasseur. (Chaque acheteur recevra une liste TO des Pj's à acheter mais aussi de l'Alésien et Hélios qui sont avec eux.

2. Récupération des armes Pj's

- Avec un rakshasa qui veut avoir des esclaves et son serviteur rebel

Les joueurs seront traités comme des esclaves et des moins que rien par le rakshasa mais le serviteur de ce dernier souhaite se libérer et compte bien se servir des joueurs pour cela. Durant la première partie il va essayer de convaincre de se rebeller contre le rakshasa, pour ça il leur demandera d'abord de récupérer leurs armes dans la réserve pendant que le rakshasa accompagné des deux mercenaires est en train d'honorer son contrat et de préparer ses affaires afin de reprendre la route. Pendant ce temps, ils devront convaincre le forgeron de briser leurs chaînes. Une fois les armes récupérées, le Mahh-yuk emmènera ses esclaves ainsi que le Chasseur.

3. Quête sous-groupe:

- Retrouver le Rakshasa qui a compris ce qu'il se passait. Un des mercenaires qui revenait pour surveiller les esclaves, voyant la situation est reparti prévenir le rakshasa. Les 6 pj's qui avaient été acheté par lui devront le retrouver, Elzion voudra se venger et demandera de ne pas lui laisser de chance de partir sans payer sa dette. Ils rencontreront l'Hélios à qui ils devront expliquer la situation.
- Avec le Mahh yuk. Attention, ce groupe n'ira pas participer au combat contre le rakshasa, Diarzal conduira les 5 pj's et l'Hélios achetés chez Arloc, le démoniste. L'Hélios sera déclaré libre par Arloc et ira rejoindre les PJ qui attaquent le rakshasa. Pour les autres : Nous aurons avec nous 2 assassins vulpiens, 1 rôdeur vulpien un guerrier eolare et un guerrier skinks. Il y aura une discussion sur les ambitions de chacun. Pour les assassins une proposition de rejoindre la guilde des assassins et de pouvoir faire évoluer cette guilde là où ils veulent en gardant le contact avec nous. Pour le skinks la possibilité d'évoluer, de faire un choix sur son évolution, sur le fait de pouvoir devenir un dresseur ou pas. Pour l'éolare, il devra faire un choix : puisqu'il a désiré rencontrer le démoniste Mahh-Yuk, il va être servi. Celui-ci lui proposera 3 issues. Soit il peut apprendre à devenir un démoniste lui-même en gardant sa race, soit il peut apprendre à devenir un démoniste en devenant un skinks, soit il sera placé dans une épreuve pour les autres. Test pour ceux qui veulent rejoindre la guilde des

assassins. Mise en condition, mise en garde, ils seront amenés à faire des actes d'assassinat afin qu'on puisse les observer et analyser leur capacité pour le futur.

- Avec le chasseur de monstre. Attention, ce groupe n'ira pas participer au combat contre le rakshasa

Tests certificatifs:

1 test

d'endurance

2 test de mental (énigme)

3 Duel entre eux

4 combat avec un monstre (il était enfermé dans une cage appartenant aux chasseurs)

4. Objectifs de la journée :

- A. Retrouver le marchand d'esclave qui s'est caché, avec le criminel hélios.
- B. Repousser les sauvagiers avec le noble alésien.
- C. Retrouver l'explorateur qui recherche une arme puissante afin de la détruire.

A) L'Hélios fait topo sur les choses et une mini présentation du monde (arme, engeance, trame,...). Il donne la couleur de sa trame explique ce que ça implique. Ensuite il propose aux Pj's de se venger de l'esclavagiste. Tout d'abord ils doivent trouver l'esclavagiste donc ils tortureront un des soldats de ce dernier.

Ensuite ils éliminent l'esclavagiste ainsi que sa garde personnelle (gros combat).

Logique du combat : l'esclavagiste n'est pas une personne mais en réalité l'arme que ce dernier manie... quand la personne possédée est mourante elle essaie de donner le bâton à une autre personne qui sera elle aussi possédée et deviendra à son tour l'esclavagiste etc... Il faut détruire le bâton pour éliminer/le mettre dans une cape cette crapule pour de bon. (note la personne possédée a un tique que tous les esclavagistes partagent). L'arme de l'esclavagiste fait sommeil.

B) L'Alésien fait un topo sur les choses et une mini présentation du monde (idem helios)

. Il propose aux pj's de défendre la ville et de chasser les sauvagiers (haine des alésiens contre ceux-ci) afin de sauver les habitants et d'empêcher plus de pillage. Ils décident d'attaquer la base du sergent des chiens errants. Ce dernier leur propose alors de jouer à un jeu... "Time freez" le sergent va se cacher dans l'abbaye et une fois caché "Time in" une armée de sauvagiers se tient devant le groupe de joueurs. Toutes les minutes le chef des sauvagiers va souffler dans son cor ce qui soigne entièrement tous les sauvagiers ennemis mais révèle aux joueurs sa position. Les joueurs doivent partir à la recherche du sergent en se servant du bruit que fait son cor toutes les minutes. Le sergent peut bouger pour se cacher à nouveau... Une fois qu'il est mort les sauvagiers battent en retraite.

C) Les deux groupes se rejoignent une fois leur quête respective terminée. Ils discutent du fait de l'arme légendaire... Ils doivent donc découvrir qui est cet explorateur. Quand ils l'ont trouvé ce dernier refuse de coopérer et ne cesse de répéter que l'arme ne doit pas être découverte. L'explorateur est sensible à la persuasion musclée si on le menace il coopérera.

Une fois que l'explorateur les a menés à l'arme il décide de trahir les joueurs et tente de détruire l'artefact mais en vain... Car l'arme se révèle être un dévoreur, une puissante créature de l'engeance. Il possède l'explorateur et invoque des démons (gros combat) à la fin il s'échappe et le scénario se termine. Les joueurs sachant ce qu'ils devront faire dans le futur.