

Scénario weekend avril 2018

Fond scénario

L'homme-rat "Verner" s'est échappé et va retourner vers baie du surin pour récupérer l'arme du 20 janvier tandis qu'Arloc ramène l'arme à Baie du Surin. De plus une vague énorme de créatures de l'engeance se dirige vers la ville (pour récupérer l'arme aussi). La majorité des troupes de Baie du Surin sont parties pour endiguer la vague de créature tandis qu'un détachement mené par le chef du trafic d'esclave de la région s'infiltré dans les lieux.

Samedi

Idée principale :

Les PJ's retournent à Baie-du-surin car c'est la ville la plus proche et qu'après les événements dans l'abbaye en ruine il leur faut se reposer avant d'aller ailleurs. Si des membres de la "Main Noire" reviennent ils seront refusés pour la collaboration avec Arloc. Les membres qui reviennent de la ruine auront un blâme.

Le matin :

- Un esclavagiste arrive dans la ville et va tenter d'attirer du monde dans le but de capturer des gens et les emmener pour les revendre ailleurs vu qu'ici cela devient compliqué. Il a engagé quatre mercenaires.
- Un médecin a besoin de se faire escorter (max 10 PJ's) vers le jardin médicinal qui se trouve de l'autre côté de la ville pour y chercher **des plantes**. **Attaque Brigands**
- Verner arrive à Baie de Surin pour parler des armes et qu'une force étrange d'une grande puissance menace le monde et tente de s'accaparer les armes. Il ne faut absolument pas qu'elles tombent entre les mains de créature en proie à ses armes. Ils les sentent, ils les recherchent. Il faut retrouver la double lame et il explique aussi les propriétés de l'arme prise sur le forgeron de l'abbaye en ruine. Les armes sont capables ensemble de créer un "Dévoreur"
- Un Contrat de Arloc, pas la Main Noire. Diarzal s'en charge avant la venue de Arloc

Après le dîner : (midi)

- Les PJ's s'installent à l'auberge et mangent.
- Les Conseillers du Maire vont convier ceux qui veulent participer au renforcement de la ville en construisant un rempart de bois. Ils vont engager 12 PJ's avec salaire à la clé pour aller couper du bois. Ils protégeront par groupe de 6 un bûcheron qui va aller couper du bois. **Attaque Brigands**
- Le mineur a besoin de fer. **Une cargaison de fer** a été volé, il faut aller la récupérer (max 10 PJ's) **Attaque Zombies**
- Deux miliciens reviennent après s'être fait défoncer dans un petit village voisin. Ils sont les seuls survivants.

Il faut aller évacuer les derniers villageois vivants.

Un gros danger arrive et il faut du renfort. Ils repartent avec tous les PJ's vers ce village. Ils trouvent les 3 villageois qu'il faut convaincre de ne pas rester là. Puis ils sont confrontés à ce qui ressemble à des zombies. Ils vont combattre (après plusieurs vagues de monstre vaincues) et ils vont se rendre compte qu'ils ne sont pas assez forts. Il leur faut s'enfuir et retourner à Baie de Surin. **(Vagues de Zombies)**

Miliciens Survivants :

- Expédition : Aller à la recherche de Lali qui est parti et semble ne pas revenir ; Le chasseur proposera de s'en occuper avec un nombre de PJ (10) / Introduction des métiers / recherche d'objet
- A la ville, ils devront aller trouver Arloc qui revient de la capitale mahh-Yukk pour lui expliquer la situation. Il va réfléchir à une solution qui pourrait être risquée. Avant le repas du soir, il va faire un rituel d'invocation de démon. Ne pouvant laisser tomber la ville (car ça ouvrirait les terres des mahh-Yukk aux engeances) il ouvre une brèche (rituel) afin d'invoquer **un démon majeur** pour combattre l'envahisseur. Ce qui fonctionne mais le démon assoiffé de sang se retourne contre la ville et il est accompagné des **trois démons mineurs**.
- Le soir servira à fermer la brèche et sauver le maximum de citoyen du massacre du démon. Pour ce faire, les PJ's vont se diviser en deux groupes, le premier va devoir se charger de trouver un Ermite qui a des connaissances en Exorcisme. Il aura été séquestré par **trois Brigands**. Le second va se charger de retrouver un à un chacun des pnj amicaux de la ville vivants (les PNJ à métier de la ville) en gros rassembler tout le monde.
- **Attaque de zombie** en toute fin de TI, presque dodo.

Au cours de la journée les PJ's recevront des nouvelles du front contre l'engeance (et ça va mal...)

Avant le repas du soir un messager annonce que les troupes de Baie-du-Surin sont en déroutes...

Dimanche

Dimanche matin :

- 9h00 Les PJ's se réveillent et découvrent qu'ils manquent des PJ's (7). Vers 8h, les 6 PJ's drogués la veille seront réveillés en TO. Ils devront rejoindre l'auberge et prendre un petit déjeuner rapide avant de se rendre sur un lieu où **Verner** les attend. Il prend le groupe et les conduit à son laboratoire afin de tester certaines potions de transformations animales. Le but de Verner est de créer des créatures capables de se battre contre le dévoreur à l'aide de leurs ultrasons.

- La garde royale de l'Empereur, dirigée par son fils, le prince Dalinar, arrive pour aider les défenseurs de la ville car une nouvelle vague de créatures de l'Engeance arrive sur Baie de Surin.

Le général propose un entraînement militaire encadré par les 4 Gardes Royaux pour vérifier l'efficacité des hommes présents à Baie de Surin. PJ et PNJ. Ils seront assistés par le Maire et son conseil.

Groupes d'attaque de zombies issue de l'Engeance, il y aura deux styles. Des faciles et des difficiles et ils seront mélangés pour chaque rencontre.

- Récupérer le mur : (idée de combat) il y a 4 bâtons plantés dans la plaines, les zombies vont arriver par vague vers un des piquets, lorsqu'ils sont au nombre de 3 autour d'un piquet, ils peuvent commencer à retirer ce dernier (ils détruisent une partie de la palissade) l'objectif des joueurs va être de bien doser le nombre de zombies entre les poteaux.
- Détruire le pont pour protéger la ville des zombies qui arrivent par ce côté. (idée du combat) les zombies apparaissent à l'infini sur le pont, les pjs doivent transporter 3 bombes (une à la fois) de l'autre côté du pont
- récupérer le poste de guet de la colline: (idée du combat) les PJ's doivent monter vers la tour de guet pour envoyer le signal afin d'avoir des renforts, pour ça il devront monter la pente en explosant les différents "mûrs" (cible placée près d'un arbre) avec des flèches explosives tandis que des zombies les harcèlent depuis le bas. Une fois en haut ils envoient le signal (allumé un brasero genre seigneur des anneaux ?)
- Quêtes secondaires à faire en plus ? sûr ?

Après le repas :

- Gros combat contre un dévoreur (logique du combat) : dévoreur = 3 pnj (tentacules= lances + corps= mage). Les tentacules sont mortels mais se régénèrent. Les pj doivent lancer leur ultrason pour faire taire le dévoreur (plus de sort) et alors les deux armes peuvent lui faire des dégâts et ainsi de suite.
- Désenchantement des créatures
- Part vers Avalon (capital de l'Empire) ... L'Empereur malade veut remercier les joueurs ayant héroïquement (bah ils ont au moins sauvé un chien) défendu baie de surin contre un dévoreur.