

Il faut sauver l'ami Evoli

Scénario de Nightbringer pour Hakai-kousen, par Red

"OOOOH il est trop kawaii!!!!!!"

Pupuce

Dans ce scénario autour du thème des Evoli, vous allez entraîner vos joueurs dans une course-poursuite avec des membres de la Team Shadow effectuant des expériences à la légalité douteuse sur des Evoli afin d'en tirer autant de puissance que faire se peut...

Il est fortement conseillé d'avoir à disposition un PJ avec un Evoli, afin de le lui kidnapper pour lancer le scénario. Je laisse l'introduction au scénario à la sagacité du MJ, en fonction des éléments dont il dispose.

Le scénario se déroule dans les montagnes à l'ouest de Kanto. Cette partie des montagnes est réputée pour ses dangers naturels, mais aussi les nombreux hors-la-loi qui y vivent, et est connue pour abriter différentes caches des Teams Shadow, Rocket,

Partie 1-Jadielle

A Jadielle se déroule une convention de dresseurs d'Evoli. Là, beaucoup de dresseurs très talentueux qui élèvent des Evoli se rencontrent, afin de discuter de leurs techniques d'élevage, de nourriture et de la manière de s'occuper des oeufs et des jeunes Evoli afin de les faire grandir, qu'ils aient un beau poil bien soyeux etc...

Le samedi de la semaine durant laquelle la convention se déroule, un concours d'Evoli a lieu, basé sur différents critères (puissance, beauté, etc...), le tout dans une ambiance assez festive. Tout le gratin de la ville est bien sûr présent.

La convention est organisée dans l'arène Pokémon de la ville, gracieusement prêtée par la Ligue Pokémon à cet effet. en possède un.

Or, pendant la soirée, au moment où personne ne s'y attend, le courant est coupé. Plus

de lumière! Et quand la lumière revient: plus un seul Evoli n'est présent dans la salle, même celui éventuellement du PJ . C'est le chaos, après un court moment d'incertitude un officier de police arrive et dit chercher des personnes qui seraient prêtes à aider pour l'enquête, au vu de l'énormité du méfait.

Logiquement, les PJ doivent se présenter à l'appel, et ils sont donc redirigés vers le commissariat.

Là, ils portent plainte, le cas échéant, puis sont conduits au brigadier qui s'occupe de l'affaire, qui leur explique ce qu'ils savent: c'est probablement un coup de la team Shadow, mais on ne sait pas pourquoi ils font ça....

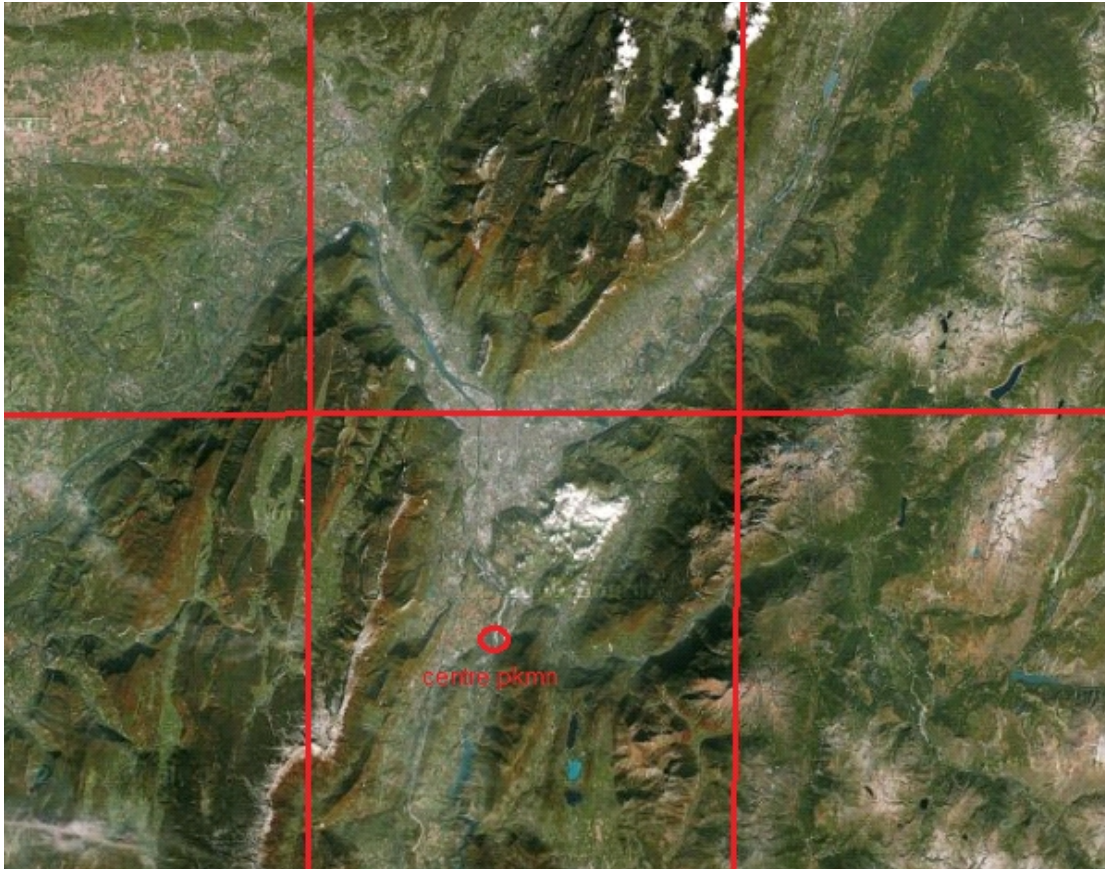
Toujours est-il que les PJ se voient affecter une zone de recherche précise, une certaine zone des montagnes près de Jadielle. Après un nuit passée au commissariat, et après avoir reçu un peu d'équipement (nourriture, eau, etc.), ils doivent partir. A priori, les recherches exécutées de cette manière ne dureront pas plus d'une semaine, semaine pendant laquelle ils devront patrouiller dans leur zone afin de trouver des éléments, s'il y en a, permettant de retrouver la trace des coupables....

Partie 2- Les recherches dans la montagne

Les recherches dans la montagne se déroulent de manière totalement libre. Les PJ sont affectés à une zone assez vaste qu'ils vont devoir parcourir durant une semaine.

Les rencontres sont laissées à la discrétion du MJ. Il faut bien sûr garder la possibilité de rencontrer des pokémon surpuissants (ces montagnes étant réputées pour ceux-ci), sans que cela les amène à fuir pour autant. Il ont un centre Pokémon à disposition (au centre de la zone)

Une carte possible (inspirée de la ville de Grenoble):



le centre pokémon est indiqué par le cercle.

Les PJs mettent une journée à fouiller une zone convenablement en passant à la suivante. Ils peuvent rester 2 jours, en obtenant un bonus à la recherche.

Probabilités indicatives de rencontre par case (jour): le MJ jette un dé

1-5: Pokémon de niveau légèrement supérieur aux PJ

6: lieu spécial leur rapportant un objet précis (de manière RP, genre une cabane de chasseur ou je-ne-sais-quoi)

7-8: rencontre malfaisante: rencontre d'un Team Shadow, combat et il leur donne un indice RP (compter +1 sur les jets des jours suivants)

9: rencontre Pkmn puissant($lvl > 2 * lvl PJ$), +1 aux prochains jets

10: trouvent un labo au bout de deux 10. Si premier 10, compter un +1 aux prochains jets

Une fois qu'ils ont trouvé le labo, passer au chapitre suivant.

S'ils ne trouvent pas le labo, des policiers les contactent et leurs mettent un +1 (indice)

S'ils décident de visiter une région en particulier, compter un +1 par tour passé dans la région pour les jets dans cette région.

Il n'est pas besoin de choisir a priori l'endroit du labo, ce système permet une génération aléatoire qui changera donc en fonction des parties.

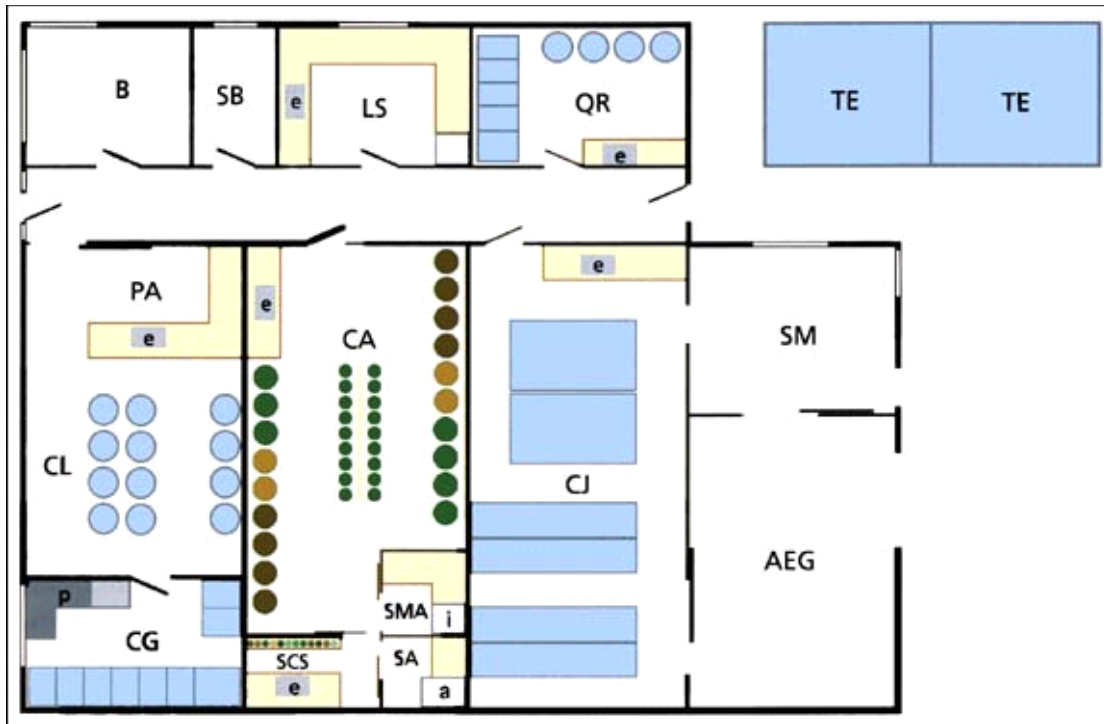
Partie III: le labo

Une fois le labo trouvé (ils y arriveront bien un jour ^^) , les PJs sont censés rentrer dedans.

Si un PJ a encore un Evoli, il se sent nerveux et craintif mais prêt à rentrer .

Eventuellement, un test de volonté avec assez de réussites leur permettra de gagner des bonus RP en courage. De même, un Pokémon ayant eu une très forte affinité avec un Evoli peut y être soumis...

Le laboratoire est assez simple, mais il y a des plans d'évacuation assez fréquemment (sécurité). Il est gardé par quelques membres de la team Shadow.



Il y a quelques membres de la team shadow à l'intérieur, suffisamment pour battre les PJ s'ils ne sont pas très chanceux. Si les PJ ont pensé à rapporter leur découverte à la police, celle-ci peut les occuper pendant que les PJ font leurs recherches.

Dans l'arrière-salle de la salle au fond du couloir (CG, il y a des cages avec les evoli volés. Ils ont faim, sont blessés et faibles (ont servi pour des expériences sur leur génome). Là, un scientifique débarque et leur explique leur plan:

"Un Evoli, c'est mignon. Mais c'est surtout étrange: comment un génome aussi instable fonctionne-t-il normalement, tout en étant capable d'évoluer de manière complètement chaotique dès qu'il est mis au contact d'une pierre. Je suis persuadé qu'on peut tirer une quelconque puissance de cela.."

S'il se bat, il a un draco(losse, le cas échéant) de niveau 2*>PJ.

Une fois battu, la police se pointe, récupère les Evoli pour les redistribuer aux dresseurs floués.

Récompense: 5000P\$, plus une honor ball.

Continuer éventuellement le scénario en libre dans la ville et sur la fin du salon, qui aura quand même lieu vu que les pkmn auront été retrouvés.