

Terreur à l'aire de survie

Red

19 mars 2010

HAKAI - KOUSEN

Contents

1	Introduction	2
2	Déroulement	2
2.1	Arrivée au dortoir	2
2.2	Premier jour	3
2.3	Deuxième jour	3
2.4	Troisième jour	4
2.5	Quatrième jour	4
3	L'ennemi	4
3.1	Satsuki et Sen	5
3.1.1	Satsuki	5
3.1.2	Sen	5
3.2	Les équipes de Satsuki et Sen	6
3.3	DARKRAI et NOCTUNOIR	6
4	Exemples de cauchemars	6
5	Conseils d'ambiance	8

1 Introduction

Ici, les PJ sont d'un assez bon niveau : ils ont déjà quelques badges et leurs Pokémon sont de niveau 50 - 60.

L'histoire de passe à l'Aire de Survie de Sinnoh : c'est un lieu reculé, fréquenté par les dresseurs de niveau élevé pour s'entraîner ainsi que leurs Pokémon. S'ils sont ici, c'est qu'ils ont confiance dans leurs capacités. Le but, dans ce scénario est de leur en faire douter.

Il est préférable que le nombre de PJ ne dépasse pas 4. En fait, plus ils sont nombreux plus l'ambiance sera difficile à entretenir. Il est préférable de refuser les PJ "pas sérieux" qui ne seront bons qu'à détruire l'ambiance du scénario. *En effet, ici le défi au MJ est de faire un "survival horror" dans le monde de Pokémon, rien de moins !*

2 Déroulement

2.1 Arrivée au dortoir

Nous sommes en plein hiver vers 16 heures. Comme nous sommes au Nord du continent, il neige (parfois beaucoup) et les nuits sont longues et arrivent tôt dans la soirée (vers 16 h 30).

Les PJ arrivent dans un dortoir pour faire une pause dans leur voyage initiatique. Le même jour qu'eux arrivent 5 dresseurs.

Le dortoir est en fait un bâtiment classique de l'aire de survie : c'est un lieu préparé pour l'entraînement. Il comporte au rez-de-chaussée une arène sans fenêtres, avec des murs et des portes renforcées, spécialement conçues pour résister à des dégâts extrêmes (attaque Deflagration lancée par un DRACAUFEU lvl 90). La salle comporte des tribunes et est éclairée par 4 spots gigantesques. On peut voir des traces des nombreux combats qui y ont eu lieu précédemment.

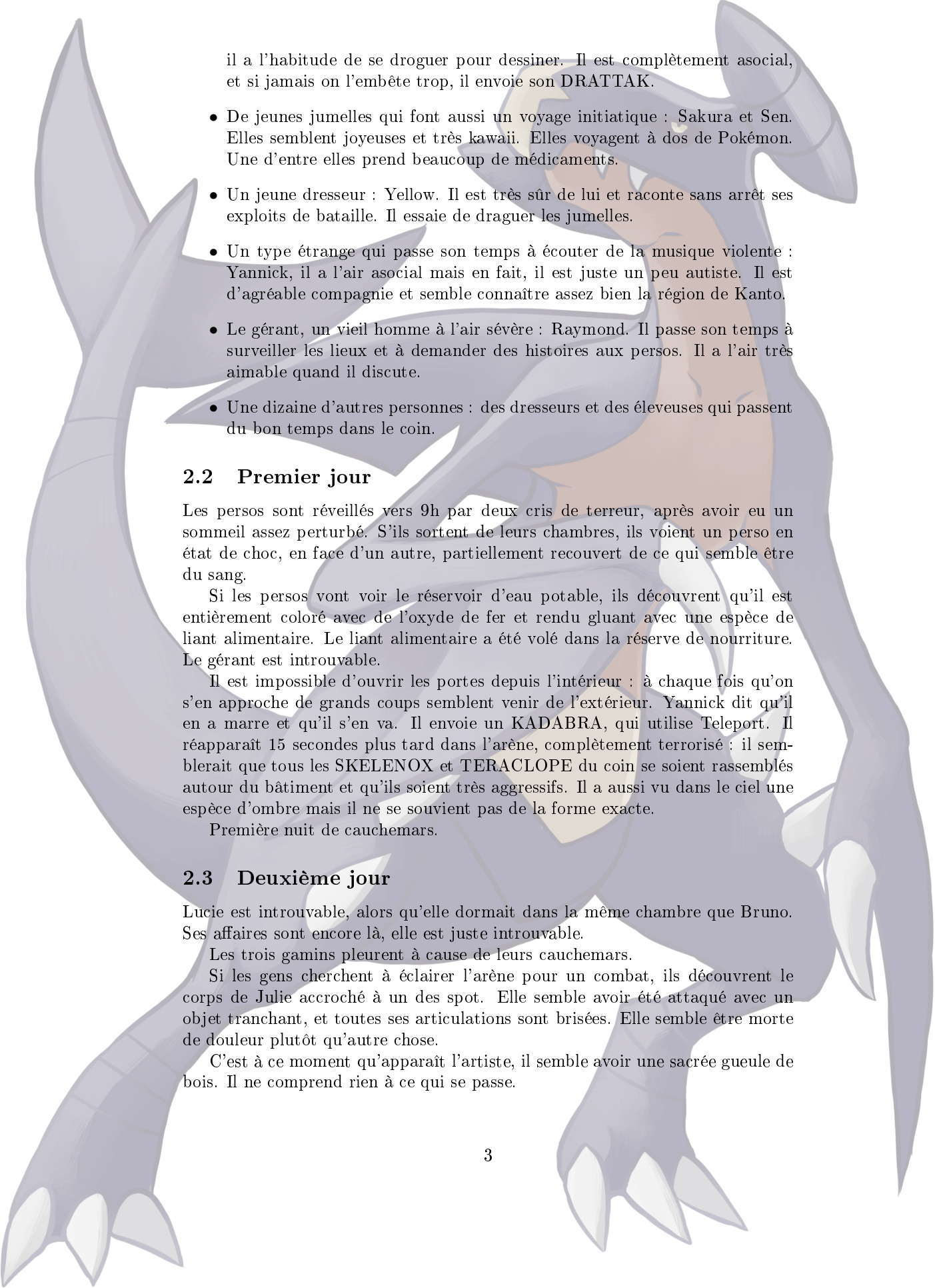
Les PJ font la connaissance des autres dresseurs. Il peut éventuellement y avoir quelques combats, mais après 19 heures les dresseurs sont fatigués. Ils prennent de quoi manger (il y a une salle commune, tenue par un gérant) ensemble et s'endorment tôt.

Les chambres sont une dizaine et comportent soit un lit double, soit deux lits standards séparés. Il y a une salle de bain dans chaque chambre.

C'est le gérant qui offre les repas. Il fait même un gâteau aux fraises pour les plus jeunes. En fait, l'argent leur vient des spectateurs qui viennent assister aux matchs amateurs qui s'y déroulent.

Parmi les autres persos, il y a :

- Un gros dur ancien militaire : Bruno, qui passe son temps à faire des exercices de musculation. Il porte sur lui diverses armes comme des couteaux et des poings américains.
- Une étudiante en psychiatrie : Julie, cartésienne et adepte du dialogue. Elle possède quelques livres de cours et un PC portable pour suivre ses cours par correspondance pendant son voyage initiatique.
- Un peintre qui est en voyage : il ne révélera jamais son nom. Il est à la recherche de lieux où trouver des Pokémon impressionnants à dessiner, et



il a l'habitude de se droguer pour dessiner. Il est complètement asocial, et si jamais on l'embête trop, il envoie son DRATTAK.

- De jeunes jumelles qui font aussi un voyage initiatique : Sakura et Sen. Elles semblent joyeuses et très kawaii. Elles voyagent à dos de Pokémon. Une d'entre elles prend beaucoup de médicaments.
- Un jeune dresseur : Yellow. Il est très sûr de lui et raconte sans arrêt ses exploits de bataille. Il essaie de draguer les jumelles.
- Un type étrange qui passe son temps à écouter de la musique violente : Yannick, il a l'air asocial mais en fait, il est juste un peu autiste. Il est d'agréable compagnie et semble connaître assez bien la région de Kanto.
- Le gérant, un vieil homme à l'air sévère : Raymond. Il passe son temps à surveiller les lieux et à demander des histoires aux persos. Il a l'air très aimable quand il discute.
- Une dizaine d'autres personnes : des dresseurs et des élèveuses qui passent du bon temps dans le coin.

2.2 Premier jour

Les persos sont réveillés vers 9h par deux cris de terreur, après avoir eu un sommeil assez perturbé. S'ils sortent de leurs chambres, ils voient un perso en état de choc, en face d'un autre, partiellement recouvert de ce qui semble être du sang.

Si les persos vont voir le réservoir d'eau potable, ils découvrent qu'il est entièrement coloré avec de l'oxyde de fer et rendu gluant avec une espèce de liant alimentaire. Le liant alimentaire a été volé dans la réserve de nourriture. Le gérant est introuvable.

Il est impossible d'ouvrir les portes depuis l'intérieur : à chaque fois qu'on s'en approche de grands coups semblent venir de l'extérieur. Yannick dit qu'il en a marre et qu'il s'en va. Il envoie un KADABRA, qui utilise Teleport. Il réapparaît 15 secondes plus tard dans l'arène, complètement terrorisé : il semblerait que tous les SKELENOX et TERACLOPE du coin se soient rassemblés autour du bâtiment et qu'ils soient très agressifs. Il a aussi vu dans le ciel une espèce d'ombre mais il ne se souvient pas de la forme exacte.

Première nuit de cauchemars.

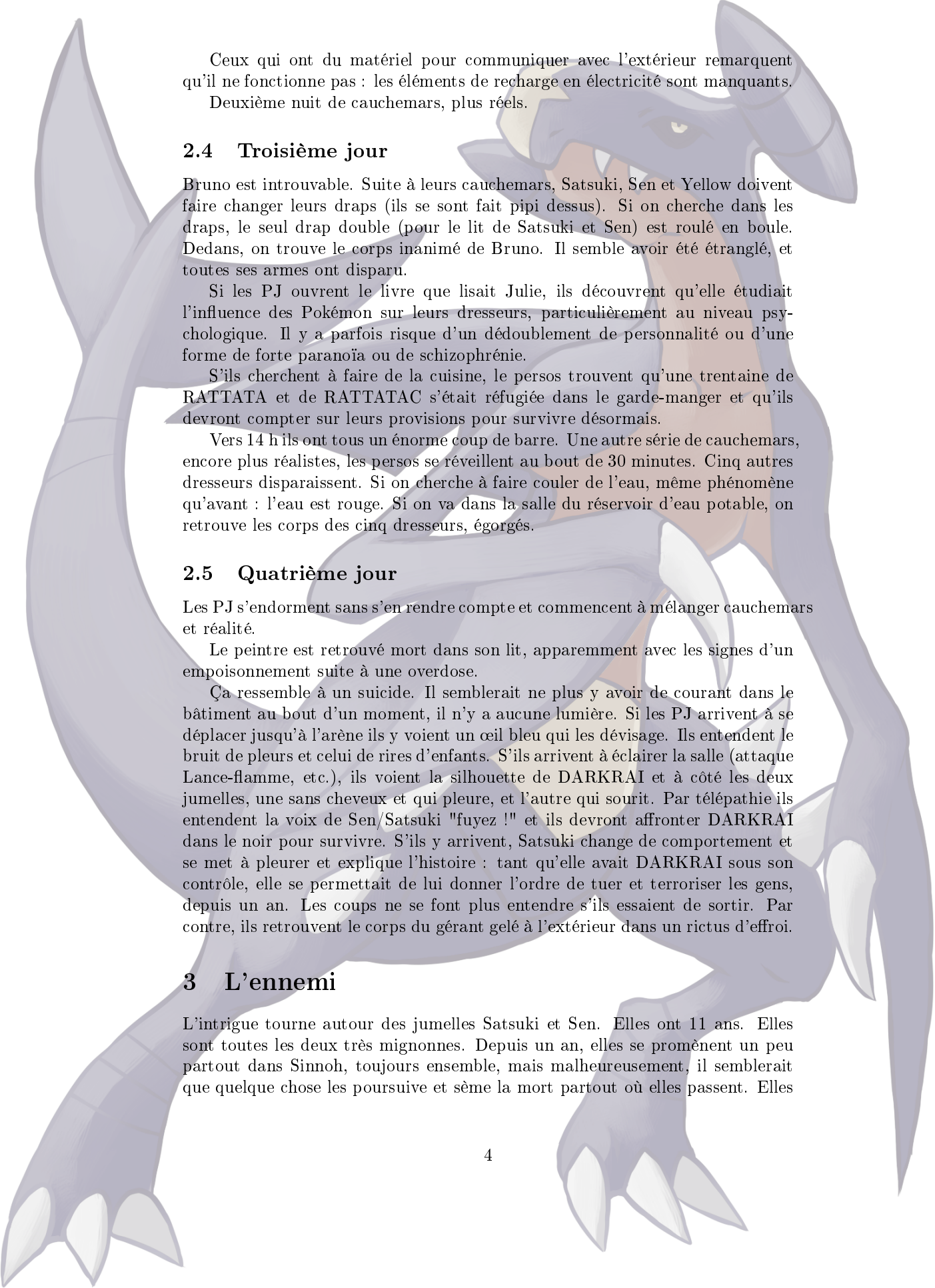
2.3 Deuxième jour

Lucie est introuvable, alors qu'elle dormait dans la même chambre que Bruno. Ses affaires sont encore là, elle est juste introuvable.

Les trois gamins pleurent à cause de leurs cauchemars.

Si les gens cherchent à éclairer l'arène pour un combat, ils découvrent le corps de Julie accroché à un des spot. Elle semble avoir été attaquée avec un objet tranchant, et toutes ses articulations sont brisées. Elle semble être morte de douleur plutôt qu'autre chose.

C'est à ce moment qu'apparaît l'artiste, il semble avoir une sacrée gueule de bois. Il ne comprend rien à ce qui se passe.



Ceux qui ont du matériel pour communiquer avec l'extérieur remarquent qu'il ne fonctionne pas : les éléments de recharge en électricité sont manquants.

Deuxième nuit de cauchemars, plus réels.

2.4 Troisième jour

Bruno est introuvable. Suite à leurs cauchemars, Satsuki, Sen et Yellow doivent faire changer leurs draps (ils se sont fait pipi dessus). Si on cherche dans les draps, le seul drap double (pour le lit de Satsuki et Sen) est roulé en boule. Dedans, on trouve le corps inanimé de Bruno. Il semble avoir été étranglé, et toutes ses armes ont disparu.

Si les PJ ouvrent le livre que lisait Julie, ils découvrent qu'elle étudiait l'influence des Pokémon sur leurs dresseurs, particulièrement au niveau psychologique. Il y a parfois risque d'un dédoublement de personnalité ou d'une forme de forte paranoïa ou de schizophrénie.

S'ils cherchent à faire de la cuisine, le persos trouvent qu'une trentaine de RATTATA et de RATTATAC s'était réfugiée dans le garde-manger et qu'ils devront compter sur leurs provisions pour survivre désormais.

Vers 14 h ils ont tous un énorme coup de barre. Une autre série de cauchemars, encore plus réalistes, les persos se réveillent au bout de 30 minutes. Cinq autres dresseurs disparaissent. Si on cherche à faire couler de l'eau, même phénomène qu'avant : l'eau est rouge. Si on va dans la salle du réservoir d'eau potable, on retrouve les corps des cinq dresseurs, égorgés.

2.5 Quatrième jour

Les PJ s'endorment sans s'en rendre compte et commencent à mélanger cauchemars et réalité.

Le peintre est retrouvé mort dans son lit, apparemment avec les signes d'un empoisonnement suite à une overdose.

Ça ressemble à un suicide. Il semblerait ne plus y avoir de courant dans le bâtiment au bout d'un moment, il n'y a aucune lumière. Si les PJ arrivent à se déplacer jusqu'à l'arène ils y voient un œil bleu qui les dévisage. Ils entendent le bruit de pleurs et celui de rires d'enfants. S'ils arrivent à éclairer la salle (attaque Lance-flamme, etc.), ils voient la silhouette de DARKRAI et à côté les deux jumelles, une sans cheveux et qui pleure, et l'autre qui sourit. Par télépathie ils entendent la voix de Sen/Satsuki "fuyez !" et ils devront affronter DARKRAI dans le noir pour survivre. S'ils y arrivent, Satsuki change de comportement et se met à pleurer et explique l'histoire : tant qu'elle avait DARKRAI sous son contrôle, elle se permettait de lui donner l'ordre de tuer et terroriser les gens, depuis un an. Les coups ne se font plus entendre s'ils essaient de sortir. Par contre, ils retrouvent le corps du gérant gelé à l'extérieur dans un rictus d'effroi.

3 L'ennemi

L'intrigue tourne autour des jumelles Satsuki et Sen. Elles ont 11 ans. Elles sont toutes les deux très mignonnes. Depuis un an, elles se promènent un peu partout dans Sinnoh, toujours ensemble, mais malheureusement, il semblerait que quelque chose les poursuive et sème la mort partout où elles passent. Elles

font semblant d'être heureuses, mais au fur et à mesure du scénario elles vont sembler être de plus en plus paniquées.

3.1 Satsuki et Sen

3.1.1 Satsuki

L'ennemi des PJ et la source de tous les meurtres est Satsuki, la sœur jumelle de Sen.

En fait, Satsuki est manipulée par des Pokémon trop puissants pour son esprit. Ainsi, elle souffre d'une schizophrénie avancée, avec désir de meurtre, délires et absence de sentiments. Ses envies de tuer viennent du DARKRAI qui l'accompagne, qu'elle appelle "Papa" lorsqu'elle a besoin de son aide, et son absence de sentiments (et donc ses excellents talents de comédienne) vient du NOCTUNOIR que son père lui a confié.

Officiellement elle ne possède pas ces Pokémon sur elle et Sen est persuadée qu'elle les laisse toujours dans une boîte du système de stockage de Pokémon par ordinateur. Elle possède de grandes compétences en chimie, et depuis qu'elle est "possédée", son intelligence a considérablement augmenté. Par ailleurs, elle ne dors jamais. Elle ne sera libérée des emprises de ses Pokémon que lorsqu'ils seront KO.

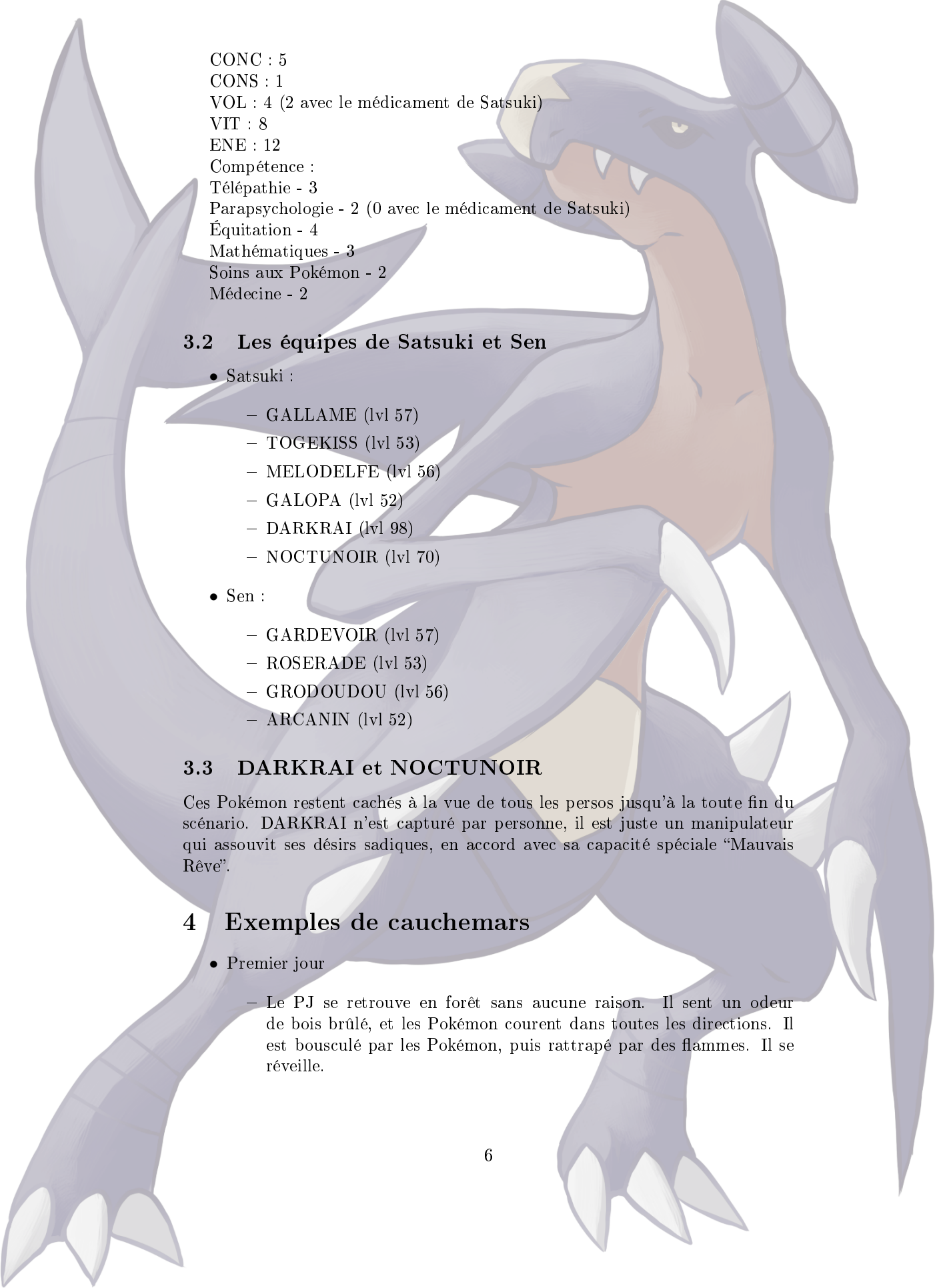
DEX : 4
FOR : 2
CONC : 4 (6, possédée)
CONS : 2
VOL : 2 (4, possédée)
VIT : 11
ENE : 10 (12, possédée)
Compétence :
Chimie - 4
Occultisme - 3
Équitation - 3
Psychologie - 0 (5, possédée)
Comédie - 0 (5, possédée)

3.1.2 Sen

Sen possède des pouvoirs psychiques. Elle peut ainsi parler aux gens et à ses Pokémon par télépathie et elle bloque inconsciemment la capacité "Mauvais Rêve" de DARKRAI sur elle et sa sœur. Elle souffre d'une leucémie assez avancée (elle porte une perruque pour cacher son crâne presque chauve) et prend un traitement médical lourd. Elle compte sur Satsuki pour la protéger pendant leurs voyages. Dès leur arrivée à l'Aire de Survie, Satsuki lui fera prendre un médicament supplémentaire à base de Noigrumes noirs qui, en plus d'être un anti-dépresseur, affaiblira sa Volonté et la rendra sensible aux cauchemars de DARKRAI durant tout le scénario.

Par télépathie, elle essaiera plusieurs fois de persuader les persos de quitter l'Aire de Survie.

DEX : 2
FOR : 1



CONC : 5
CONS : 1
VOL : 4 (2 avec le médicament de Satsuki)
VIT : 8
ENE : 12
Compétence :
Télépathie - 3
Parapsychologie - 2 (0 avec le médicament de Satsuki)
Équitation - 4
Mathématiques - 3
Soins aux Pokémon - 2
Médecine - 2

3.2 Les équipes de Satsuki et Sen

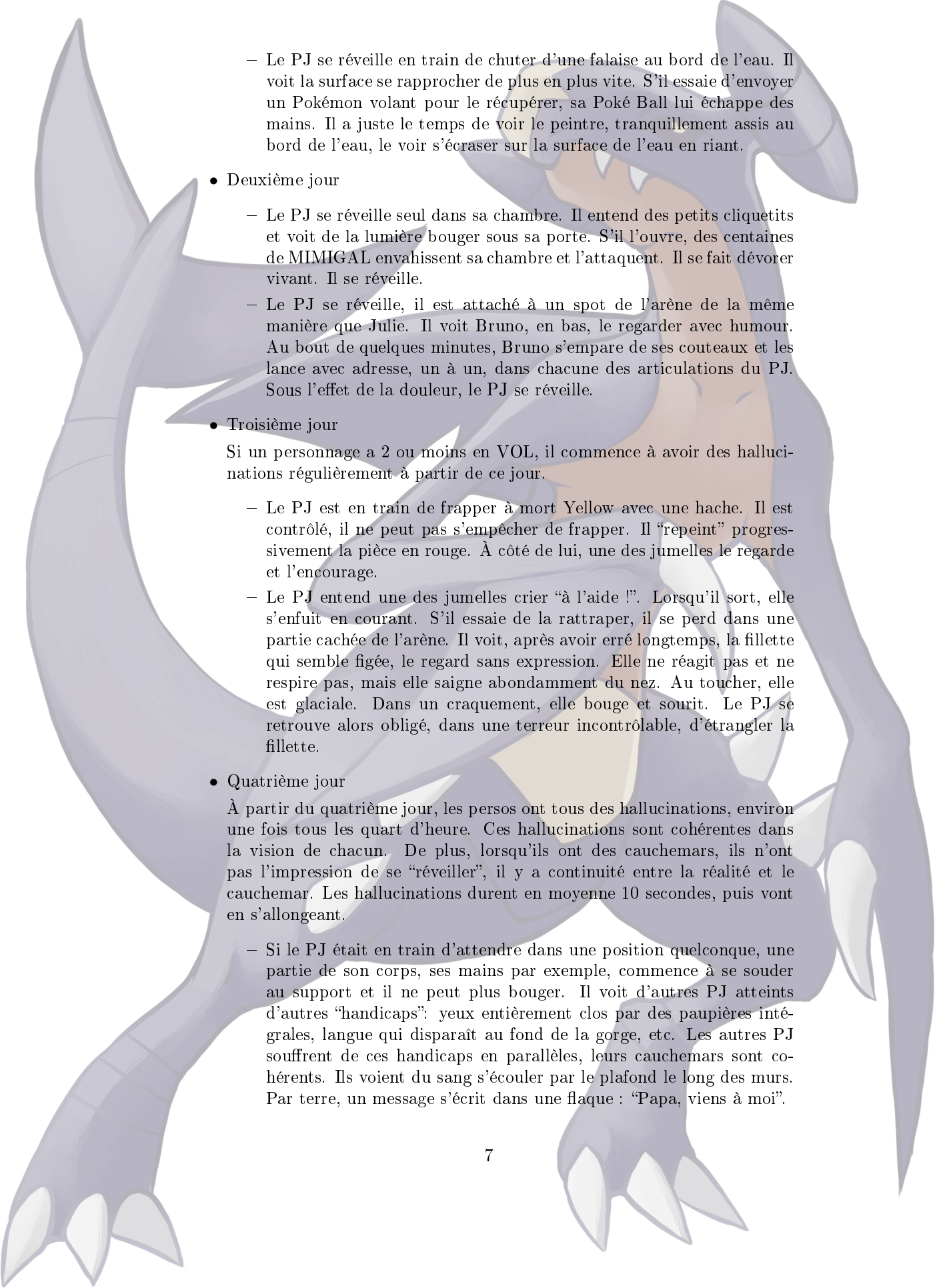
- Satsuki :
 - GALLAME (lvl 57)
 - TOGESS (lvl 53)
 - MELODELFE (lvl 56)
 - GALOPA (lvl 52)
 - DARKRAI (lvl 98)
 - NOCTUNOIR (lvl 70)
- Sen :
 - GARDEVOIR (lvl 57)
 - ROSERADE (lvl 53)
 - GRODOUDOU (lvl 56)
 - ARCANIN (lvl 52)

3.3 DARKRAI et NOCTUNOIR

Ces Pokémon restent cachés à la vue de tous les persos jusqu'à la toute fin du scénario. DARKRAI n'est capturé par personne, il est juste un manipulateur qui assouvit ses désirs sadiques, en accord avec sa capacité spéciale "Mauvais Rêve".

4 Exemples de cauchemars

- Premier jour
 - Le PJ se retrouve en forêt sans aucune raison. Il sent un odeur de bois brûlé, et les Pokémon courent dans toutes les directions. Il est bousculé par les Pokémon, puis rattrapé par des flammes. Il se réveille.

- 
- Le PJ se réveille en train de chuter d'une falaise au bord de l'eau. Il voit la surface se rapprocher de plus en plus vite. S'il essaie d'envoyer un Pokémon volant pour le récupérer, sa Poké Ball lui échappe des mains. Il a juste le temps de voir le peintre, tranquillement assis au bord de l'eau, le voir s'écraser sur la surface de l'eau en riant.

- Deuxième jour

- Le PJ se réveille seul dans sa chambre. Il entend des petits cliquetis et voit de la lumière bouger sous sa porte. S'il l'ouvre, des centaines de MIMIGAL envahissent sa chambre et l'attaquent. Il se fait dévorer vivant. Il se réveille.
- Le PJ se réveille, il est attaché à un spot de l'arène de la même manière que Julie. Il voit Bruno, en bas, le regarder avec humour. Au bout de quelques minutes, Bruno s'empare de ses couteaux et les lance avec adresse, un à un, dans chacune des articulations du PJ. Sous l'effet de la douleur, le PJ se réveille.

- Troisième jour

Si un personnage a 2 ou moins en VOL, il commence à avoir des hallucinations régulièrement à partir de ce jour.

- Le PJ est en train de frapper à mort Yellow avec une hache. Il est contrôlé, il ne peut pas s'empêcher de frapper. Il "repeint" progressivement la pièce en rouge. À côté de lui, une des jumelles le regarde et l'encourage.
- Le PJ entend une des jumelles crier "à l'aide !". Lorsqu'il sort, elle s'enfuit en courant. S'il essaie de la rattraper, il se perd dans une partie cachée de l'arène. Il voit, après avoir erré longtemps, la fillette qui semble figée, le regard sans expression. Elle ne réagit pas et ne respire pas, mais elle saigne abondamment du nez. Au toucher, elle est glaciale. Dans un craquement, elle bouge et sourit. Le PJ se retrouve alors obligé, dans une terreur incontrôlable, d'étrangler la fillette.

- Quatrième jour

À partir du quatrième jour, les persos ont tous des hallucinations, environ une fois tous les quart d'heure. Ces hallucinations sont cohérentes dans la vision de chacun. De plus, lorsqu'ils ont des cauchemars, ils n'ont pas l'impression de se "réveiller", il y a continuité entre la réalité et le cauchemar. Les hallucinations durent en moyenne 10 secondes, puis vont en s'allongeant.

- Si le PJ était en train d'attendre dans une position quelconque, une partie de son corps, ses mains par exemple, commence à se souder au support et il ne peut plus bouger. Il voit d'autres PJ atteints d'autres "handicaps": yeux entièrement clos par des paupières intégrales, langue qui disparaît au fond de la gorge, etc. Les autres PJ souffrent de ces handicaps en parallèles, leurs cauchemars sont cohérents. Ils voient du sang s'écouler par le plafond le long des murs. Par terre, un message s'écrit dans une flaque : "Papa, viens à moi".

5 Conseils d'ambiance

Ici, une ambiance glauque, froide, angoissante, style Call Of Chtulhu est à prévoir. Des bandes sons comme celles d'Elfen Lied, de X-Files, The Shining, des morceaux classiques comme les Psaumes de Stravinsky ou toutes formes de illbient/dark ambient comme les premiers travaux de Black Lung sont les bienvenus.

