

HAKAI - KOUSEN



Livre I

Guide du Joueur

<http://www.hakai-kousen.com>

Merci à Angan, Neoxys, Nightbringer, Purple Kecleon, Skoual, Veldor et Xtend pour leurs ajouts, leur soutien et leurs conseils tout au long de la progression de ce projet.

Ce livre, premier à lire pour jouer à Hakai Kousen, vous introduira à l'univers du jeu, et vous aidera à comprendre comment se déroule une partie.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Vous connaissez l'univers de Pokémon et souhaitez tester une nouvelle manière de jouer ?

Pourquoi ne pas essayer de jouer à Pokémon avec les règles d'un jeu de rôle sur papier ? Cette façon de jouer, très différente des jeux sur console, permet d'avoir une nouvelle perspective sur l'univers et les personnages. Que ce soit simplement pour s'amuser ou pour jouer sérieusement, Hakai Kousen propose un système de jeu simple permettant à des joueurs débutants de jouer sans difficulté, avec leur imagination pour unique limite.

Le premier chapitre de ce livre vous expliquera ce qu'est un jeu de rôle, comment une partie se déroule, et la suite du livre donnera toutes les informations nécessaires pour pouvoir créer un personnage et le jouer.

Vous êtes déjà un joueur de jeux de rôle et voulez essayer un univers atypique ?

Peu sont les personnes encore ignorantes de l'univers de Pokémon, rendu célèbre grâce à la série de jeu éponyme. Cet univers détendant et frais mais aussi complexe dans lequel politique, légendes, science et nature interagissent sans arrêt, permet de riches possibilités scénaristiques sans plonger dans un cliché déjà existant dans d'autres univers. Il a su captiver de nombreux joueurs et fans et peut donc vous apporter une expérience de jeu nouvelle, peut-être dérangement à première vue, mais sûrement amusante.

Le deuxième chapitre de ce livre contient de nombreuses informations sur l'univers de Hakai Kousen, adapté de l'univers de Pokémon. De plus, comme tous les livres de jeux de rôle, une partie expliquant les différentes étapes de la création des personnages et la mise en place de l'univers est présente.



Genesect, une nouvelle génération de Pokémon robotiques

Ainsi, ce livre a pour but d'introduire aussi bien les novices complets que les habitués.

Hakai Kousen, qui se veut être une jonction entre jeu de rôle et Pokémon, apportera une solution pour ceux qui cherchent une expérience de jeu atypique, autant dans l'univers que dans la façon de jouer.

TABLE DES MATIERES

Comment utiliser ce livre ?.....	2		
1. Un Jeu De Rôle	6	3.8. Le « Roleplay »	30
2. L'univers	7	4. Créer un Pokémon	32
2.1. Le Combat	7	4.1. Une espèce.....	32
2.1.1. Les règles universelles	8	4.1.1. Un Starter ?	32
2.1.2. Le combat libre	8	4.1.2. Un Pokémon commun ?.....	32
2.1.3. Le combat par rounds	8	4.1.3. Un Pokémon rare ?.....	32
2.2. L'évolution	9	4.1.4. Un semi-léendaire ?!	33
2.3. Le type	9	4.2. Une histoire	33
2.4. Les Pokémon légendaires	9	4.3. Des Stats	33
2.5. Géographie	10	4.3.1. Interpréter les Stats d'un Pokémon	33
2.5.1. Région de Kanto	10	4.3.2. Stats de base.....	34
2.5.2. Région de Johto	12	4.3.3. Des IV.....	34
2.5.3. Région de Hoenn	13	4.3.4. Les Stats finales	34
2.5.4. Région de Rhode.....	14	4.4. Une nature	34
2.5.5. Région de Sinnoh.....	15	4.5. Une capacité spéciale	35
2.5.6. Région d'Unys	16	4.6. Des compétences.....	35
2.5.7. Reste du monde.....	18	4.6.1. Compétences générales	35
2.6. La technologie et la nature	18	4.6.2. Compétences de combat	36
2.7. Organisations	18	4.6.3. Compétences spécialisées	37
2.7.1. La Ligue Pokémon.....	18	4.7. Des techniques	38
2.7.2. Les Rangers.....	21	4.8. Obéissance d'un Pokémon.....	38
2.8. La vie quotidienne	21	4.8.1. Confiance	39
3. Créer un personnage	23	4.8.2. Soumission	39
3.1. Une vocation	23	4.8.3. Score d'obéissance	39
3.2. Une histoire	23	4.9. Équiper un Pokémon.....	40
3.3. Une apparence	24	4.10. Trouver les informations sur les Pokémon	40
3.4. Des Stats	24	5. Les fiches récapitulatives.....	41
3.4.1. Des IV.....	24	5.1. Remplir une fiche de personnage.....	41
3.5. Des compétences et des connaissances	26	5.2. Remplir une fiche de Pokémon.....	41
3.5.1. Des compétences.....	26	6. Personnages prêts-à-jouer, rencontres	42
3.5.2. Des connaissances.....	28	6.1. Personnage : Jul	42
3.5.3. Les compétences et connaissances d'un personnage à sa création	30	6.2. Personnage : Elsa	43
3.6. Des possessions	30	6.3. Personnage : Kim	44
3.7. Interpréter un personnage	30	6.4. Personnage : Silpelit	45
		6.5. Pokémon sauvage : Un groupe de Fouinette	46

6.6.	Pokémon sauvage : Un Gardevoir mystique	46
6.7.	Pokémon sauvage : Un Tyranocif susceptible	47
7.	Le système de jeu	49
7.1.	Les Stats et les dés	49
7.1.1.	Les Dés	49
7.1.2.	Difficulté d'un jet	49
7.1.3.	Score d'un jet	49
7.2.	La Table Unique	50
7.2.1.	Les Stats et la Marge	50
7.2.2.	Le Handicap	50
7.2.3.	Éviter de faire des jets pour rien	51
7.3.	Les jets de Stat	51
	Échec aux jets de Stat	52
7.4.	Les jets de Compétence/Connaissance	53
	Échec aux jets de compétence/connaissance	53
7.5.	Les jets d'attaque	53
7.6.	Les spécialisations et la difficulté	54
7.7.	Un combat de Pokémon	54
7.7.1.	Phase d'initiative	54
7.7.2.	Jet d'attaque	54
7.7.3.	L'importance du type	59
7.7.4.	Condition d'un Pokémon	60
7.7.5.	Modification des Stats	61
7.7.6.	Modification de la Précision	61
7.7.7.	Le taux de coups critiques	61
7.7.8.	Récupérer de l'Énergie	61
7.7.9.	Soigner un Pokémon	61
7.7.10.	Méga-Évolution	61
7.8.	Une capture	62
7.9.	Un combat entre humains	63
7.9.1.	Phase d'initiative	63
7.9.2.	Un jet d'attaque	63
7.9.3.	Combat entre humains et Pokémon ?	64
7.10.	Condition physique et mentale	64

7.10.1.	Perte de Stats	64
7.10.2.	Gain de Stats	64
8.	Gérer l'expérience	66
8.1.	L'expérience d'un personnage	66
8.2.	L'expérience d'un Pokémon	66
8.3.	Les Pokémon passifs	67
8.4.	L'évolution du personnage	67
8.5.	Obtenir des objets (CT, CS)	67
9.	Mort et renouveau	68
	Conclusion	69
	Annexe A : Table Unique	70
	Annexe B : Résumé du système de jeu	71
	Annexe C : Sensibilités des types simples	72
	Annexe D : Cartes du monde	74
	Carte globale	74
	Carte de Kanto	75
	Carte de Johto	76
	Carte de Hoenn	77
	Carte de Rhode	78
	Carte de Sinnoh	79
	Carte d'Unys	80
	Sources	81

Tableaux

Tableau 1	La Nature et les Stats	34
Tableau 2	Difficulté d'un jet	49
Tableau 3	Score d'un jet	50
Tableau 4	La Table Unique	52
Tableau 5	Spécialisations et réduction de difficulté	54
Tableau 6	Situation du combat et jet de Combat	55
Tableau 7	Conditions d'utilisation d'une technique	55
Tableau 8	Efficacité des modèles courants de Poké Ball	62
Tableau 9	Exemples d'attaques faites par un humain	63
Tableau 10	Tableau des types	73

Ce livre est un guide général pour les joueurs de Hakai Kousen. Pour un contenu plus adapté au Maître du Jeu, le Guide du Maître est bientôt disponible. De plus, le Poké Dex permet d'accéder aux informations concernant les Pokémon. Enfin, un Mémento permet d'accéder aux tables et aux informations générales du jeu.

Et pour ceux qui se demandent le lien entre le nom du jeu et Pokémon, « Ultralaser » a pour nom « hakai kousen » en japonais =)

1. UN JEU DE RÔLE

Ici, nous allons voir le cœur du concept du jeu de rôle qu'est Hakai Kousen : vivre ensemble des aventures pour s'amuser et passer un bon moment entre amis, et comment se déroule une partie de jeu de rôle.

Le concept de « jeu de rôle »

Le jeu de rôle pourrait se présenter comme une jonction entre l'improvisation au théâtre et le jeu de société. Le concept sur lequel repose Hakai Kousen est celui de base de la plupart des autres jeux de rôle : un joueur, le Maître du Jeu (que l'on abrège couramment MJ), contrôle un univers et y fait vivre une aventure à des personnages interprétés par les autres joueurs, qui auront alors chacun un rôle à jouer, au sens théâtral du terme.

Typiquement, le MJ est derrière un écran, qui lui permet de cacher les éléments de son scénario qui doivent rester secrets. Après avoir introduit les personnages à un scénario, il fera progresser l'intrigue, durant laquelle les joueurs vivront, par l'intermédiaire de leurs personnages, des aventures dans

l'univers que le MJ leur aura préparé.

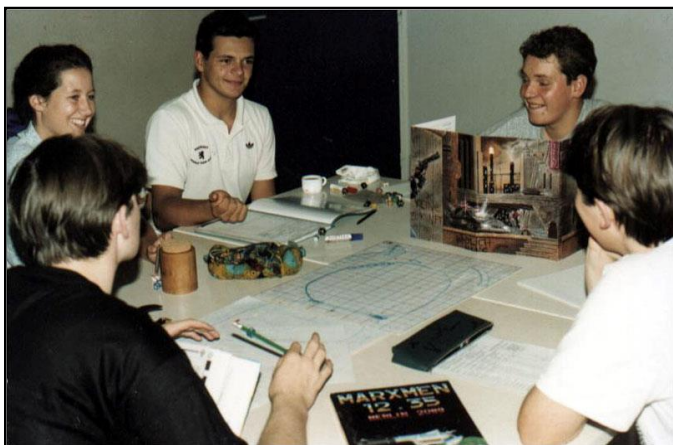
En général, un groupe de joueurs de jeu de rôle est un groupe de 3 à 6 personnes, en comptant le Maître du Jeu. Ils ont à leur disposition des dés, du papier, les manuels du jeu et les documents pour leurs personnages.

Avec simplement cette base, ils peuvent jouer sans problèmes, que ce soit pour découvrir l'univers ou pour en explorer toutes les facettes.

Les conditions les plus courantes pour jouer à un jeu de rôle sont :

- ◆ Une table pour pouvoir utiliser les documents du jeu
- ◆ des dés, du papier, les manuels du jeu et les documents pour leurs personnages (dont l'utilité sera expliquée plus tard)
- ◆ Un environnement silencieux
- ◆ Une bonne ambiance

On peut ajouter à cela d'autres éléments comme une ambiance musicale entretenue par le MJ, ce qui renforcera l'immersion lors de certaines phases.



Ci-contre, un exemple de partie de jeu de rôle. Le MJ est à droite, derrière son écran, les autres joueurs sont autour de la table, avec leurs fiches, les dés et les documents du jeu nécessaires à la partie.

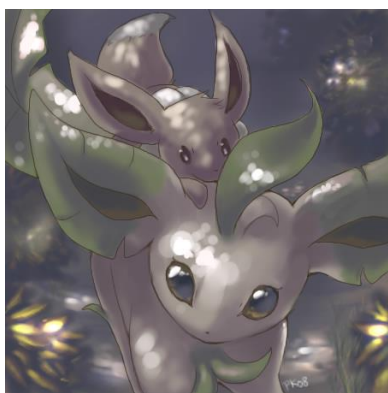
Source de l'image :

<http://www.revesdejeux.com>

2. L'UNIVERS

Continuons la découverte de Hakai Kousen avec une description de l'univers. Tout d'abord, qu'est-ce qu'un Pokémon ?

*Pocket Monsters, ou **Pokémon** pour faire plus court, sont les créatures étranges qui peuplent ce monde. Elles peuvent être n'importe où : dans le ciel, dans l'océan, dans les montagnes ou sur la terre. Certaines de ces créatures vivent avec les humains, d'autres vivent dans la nature.*



Phyllali et son enfant se promènent en forêt

Voilà une description rapide du monde de Pokémon, dans lequel les animaux, sauvages et domestiques, sont des Pokémon. Si une majorité des Pokémon ressemble aux animaux existants, les autres sont très différents, comme par exemple certains Pokémon artificiels, minéraux ou mécaniques.

Il existe plusieurs centaines d'espèces de Pokémon dans le monde, et il en reste encore de nombreuses à découvrir. Certains humains les dressent, d'autres les étudient, d'autres les collectionnent, d'autres encore les utilisent pour leur profit personnel.



Larvetyte

Certaines espèces possèdent un grand potentiel offensif, et sont entraînées par des dresseurs pour des combats de Pokémon ; c'est un sport très prati-

qué, tactique et généralement peu violent. Pour d'autres personnes, les Pokémon peuvent être des aides précieuses pour réaliser des travaux pénibles aux humains. Ils peuvent aussi être simplement des compagnons.

Certaines espèces peuvent changer de forme, par exemple avec le climat.



Ceriflor à l'ombre et au soleil

On distinguera ce phénomène de l'évolution, qui consiste pour un Pokémon à changer d'espèce.

2.1. LE COMBAT



Scarhino contre Cizayox

Principale caractéristique de l'univers de Pokémon, le combat de Pokémon sera décrit ici.

Comme ils possèdent de grands pouvoirs, les Pokémon sont souvent dressés pour aider les humains ou pour s'affronter lors de combats de Pokémon, en suivant les consignes de leurs dresseurs.

Un combat de Pokémon n'est pas uniquement basé sur la puissance des Pokémon en combat, mais aussi et surtout sur les connaissances des dresseurs

et leurs stratégies de combat. Un bon dresseur ne doit pas compter que sur l'entraînement de ses Pokémon, mais aussi sur son propre entraînement.

Les règles du combat Pokémon sont très strictes, et un combat entre dresseurs est par définition officiel, c'est-à-dire sous le regard de la Ligue Pokémon (cf. 2.7.1 La Ligue Pokémon). La principale règle de ce combat est qu'il doit se terminer dans la dignité : dès qu'un Pokémon est hors d'état de se battre, il est retiré du combat, le combat s'arrête quand tous les Pokémon d'une équipe sont épuisés. Un combat Pokémon n'est **jamais** un combat à mort.

2.1.1. Les règles universelles

Celles-ci s'appliquent à toute forme de combat se réclamant comme officielle.

Un combat officiel se déroule dans une arène adaptée, c'est-à-dire un lieu construit pour permettre aux Pokémon d'utiliser leurs techniques sans risquer de causer trop de dommages.

Il est également possible d'utiliser un terrain large pour improviser une arène.

- ◆ Il faut s'assurer de l'autorisation du propriétaire de l'arène pour que le combat puisse se dérouler dans sa propriété.
- ◆ Toute action directe d'un dresseur envers le Pokémon d'un adversaire (utilisation d'un objet, tentative de capture¹ ou agression physique) est prohibée.
- ◆ Tout Pokémon qui ne participe pas au combat doit être gardé dans sa Poké Ball jusqu'à ce qu'il soit appelé dans le combat.
- ◆ Quand un dresseur veut rappeler un Pokémon, il doit impérativement utiliser éventuellement ses objets d'abord puis le rappeler dans sa Poké Ball, il peut aussi déclarer un Pokémon hors combat qui ne sera alors plus obligé de combattre.

¹ Cf. 2.6 La technologie et la nature : le paragraphe sur la capture

2.1.2. Le combat libre

Il se pratique à 1 ou 2 Pokémon. (En « 2 contre 2 » ou « 1 contre 1 », le « 1 contre 2 » étant uniquement possible s'il ne reste plus qu'un seul Pokémon apte à combattre à un des deux dresseurs).

L'utilisation des objets est autorisée.

Ici, le dresseur est totalement libre de choisir quel Pokémon combat. Il peut échanger les Pokémon entre son équipe et l'arène comme il le souhaite ou garder les Pokémon en combat aussi longtemps qu'ils en sont physiquement capables.

Chaque dresseur envoie un Pokémon, au début du combat, et ensuite gère son équipe comme il le souhaite.

Le premier qui n'a plus de Pokémon en état de combattre perd.

2.1.3. Le combat par rounds



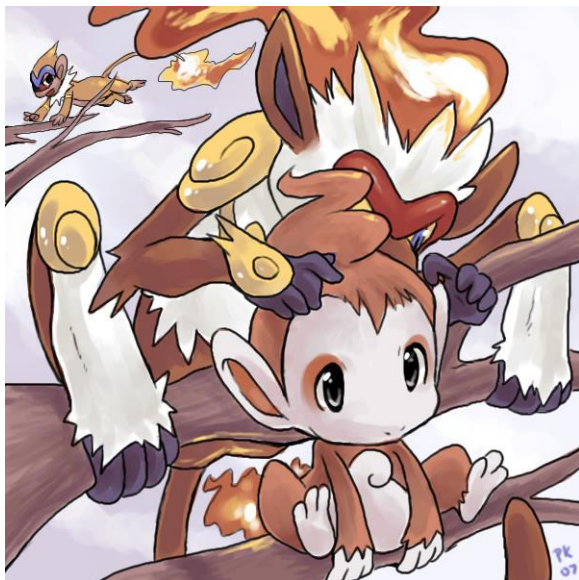
Demolosse attaque Persian

Celui-ci a pour base le combat libre. Chaque dresseur envoie un Pokémon, quand l'un des deux est KO, chaque dresseur envoie un autre et il est interdit d'utiliser deux fois un même Pokémon.

Les objets autres que ceux que le Pokémon utilise éventuellement de lui-même (baies, ...) sont

interdits, et si un dresseur rappelle son Pokémon, celui-ci est considéré comme forfait. Le dresseur qui gagne le plus de rounds gagne le match, s'il y a égalité du nombre de rounds, on considère qu'il y a égalité pour le score du match.

2.2.L'EVOLUTION



Ouisticram, Chimpenfeu et Simiabraz

Le phénomène d'évolution est une des caractéristiques les plus visibles des Pokémon : dans certains cas, ils peuvent changer d'espèce. L'évolution se passe ainsi : en quelques minutes, le corps du Pokémon se développe et acquiert des nouvelles caractéristiques. Certains gagnent des ailes ou des griffes, d'autres gagnent en dimensions, enfin ils acquièrent en général de nouvelles capacités de combat.

Certains Pokémon évoluent en gagnant de l'expérience au combat, d'autres lorsqu'ils sont très heureux, d'autres encore sont sensibles aux radiations de certaines pierres.

2.3.LE TYPE

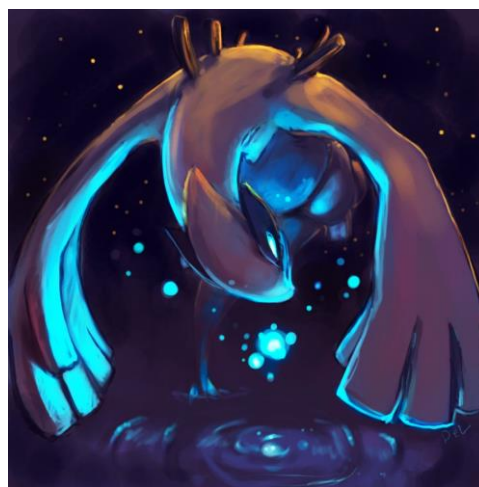
Chaque espèce de Pokémon possède un type, comme « plante », « acier » ou « dragon ». Il définit un comportement, mais aussi des aptitudes au com-



Carapuce, Salameche et Bulbizarre, respectivement de type eau, feu et plante/poison

bat. Ce type peut être simple (Par exemple « psy ») ou double (Par exemple « plante/poison »). Ce type peut avantager ou désavantager un Pokémon face à d'autres. Il existe en tout 17 types simples, et de nombreuses combinaisons de types doubles.

Certains dresseurs se passionnent pour un type de Pokémon particulier, jusqu'à devenir champions régionaux spécialisés dans le dressage de Pokémon d'un type précis.



Lugia, Gardien des océans et Dieu de la Lune

2.4.LES POKEMON LEGENDAIRES

Des contes, des prophéties et des légendes relatent l'existence de Pokémon légendaires.

Certains de ces Pokémon sont des incarnations d'éléments naturels ou d'émotions. D'autres sont des êtres rarissimes aux pouvoirs gigantesques.



Deoxys, le virus extraterrestre contre Mewtwo, le clone génétiquement amélioré

En leur honneur, il existe des temples, autels et autres lieux sacrés. Certaines personnes dédient leur vie à l'étude de ces Pokémon légendaires et leurs liens avec le monde, d'autres espèrent utiliser leurs grands pouvoirs à leur profit.

On accorde souvent crédit à ces légendes car il existe encore des Pokémon très puissants et très rares que l'on appelle communément les Pokémon semi-légendaires.

2.5. GEOGRAPHIE

Nous allons voir à présent comment se présente l'univers de Pokémon. Il est composé de régions principales et généralement indépendantes, avec chacune des mythes et des Pokémon régionaux. Vous trouverez des cartes détaillées en annexe de ce document (Annexe D : Cartes du monde)

2.5.1. Région de Kanto

Carte de Kanto



C'est la région principale du pays. Elle comporte une dizaine de villes, regroupées autour de Safrania.

La forêt de Jade est la principale zone boisée, située près de Jadielle. La géographie est assez plane et équilibrée. Les routes entre les différentes villes s'étendent sur des plaines, où on trouve des Pokémon de puissance et d'espèce variées. Via une ligne de train express, la région de Kanto est directement reliée à la région de Johto.

Villes principales

Argenta

Argenta comporte un musée de fossiles très complet où on peut éventuellement récupérer des échantillons pour des analyses ultérieures au laboratoire de Cramois'île.

Le champion d'arène d'Argenta est Pierre, spécialiste des Pokémonn roche.

Azuria

Près de la ville d'Azuria habite le chercheur Pokémon Léo, inventeur du stockage de Pokémon par voie informatique. On trouve également près de la ville une grotte où résident des Pokémon parmi les plus puissants de la région.

La championne d'arène d'Azuria est Ondine, utilisant des Pokémon de type eau.

Carmin-sur-Mer

Le port de Carmin-sur-Mer permet d'accoster à bord du SS Anne, qui assure une liaison directe avec Cramois'Île.

À Carmin-Sur-Mer, le champion d'arène est le Major Bob, grand amateur des Pokémon de type électrique.

Céladopole

À Céladopole, on peut trouver un centre commercial très complet haut de plus de dix d'étage.

Céladopole a pour championne d'arène Erika, qui utilise des Pokémon de type plante.

Cramois'Île

Cramois'Île est une île volcanique. On y trouve un laboratoire spécialisé dans l'étude de Pokémon préhistoriques.

Le champion d'arène de Cramois'Île est Auguste, un spécialiste des Pokémon feu.

Récemment, le volcan de l'île s'est réveillé, les scientifiques étudiant la faune locale se sont alors déplacés vers des îles proches, en attendant que le volcan se calme.

Jadielle

Cette ville fait le lien entre la région de Kanto et la route accédant au plateau Indigo, qui sépare Kanto de Johto.

Le champion d'arène de Jadielle est Blue, qui a remplacé depuis peu le mystérieux Giovanni. Giovanni utilisait des Pokémon de type sol, mais Blue, un ancien Maître, n'a pas montré de préférence pour un type de Pokémon précis.

Parmanie

Le parc Safari de la région est accessible depuis Parmanie. On y trouve des Pokémon rares dans cette région comme des Kangourex ou des Leveinard.

Jeannine est la championne d'arène de Parmanie, prenant depuis peu la succession de son père Koga. Tous deux sont des spécialistes du type poison.

Safrania

Safrania comporte un dojo, où on peut entraîner ses Pokémon de type combat. La compagnie Sylphe SARL est basée à Safrania, où elle distribue des objets de haute technologie.

Morgane est la championne d'arène de Safrania. Possédant elle-même d'étranges pouvoirs psychiques, elle s'est naturellement tournée vers le type psy.

Villes secondaires

Bourg Palette

Le Bourg Palette est un petit village entre mer et forêt où le professeur Chen, le plus grand chercheur Pokémon de la région, a développé son laboratoire.

Lavanville

Lavanville comportait auparavant une tour-cimetière érigée en hommage aux Pokémon décédés. Hantée par de nombreux Pokémon spectre, cette tour était très dangereuse. Elle a donc été déplacée à l'extérieur de la ville, remplacée par les studios de la radio régionale.

Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon de la région de Kanto se trouve sur le Plateau Indigo. Cette région montagneuse est difficile d'accès, et la fameuse Route Vic-toire est un dernier test pour les futurs Maîtres, avant d'affronter le Conseil des 4 et le Maître.

2.5.2.Région de Johto

Carte de Johto



La région de Johto est située immédiatement à l'est de Kanto et est en quelque sorte une région jumelle, séparée par la chaîne de montagne du Plateau Indigo.

Villes principales

Acajou

Cette ville est proche du lac Colère, où vivrait un Pokémon très particulier.

Le champion d'arène d'Acajou est Fredo.

Doublonville

Cette ville est la plus grande de la région de Johto. Elle possède une tour radio, un centre commercial et un casino.

La championne d'arène de cette ville est Blanche.

Ébenelle

Cette ville comporte un passage vers l'Antre du Dragon nommé Route de Glace qui est l'unique endroit de Johto où on pourra rencontrer des Minidraco et des Draco sauvages.

Sandra est la championne d'arène d'Ébenelle.

Écorcia

Dans cette ville réside Fargas, qui connaît la technique pour transformer des baies appelées Noigrumes en Poké Ball.

Hector est le champion d'arène d'Écorcia.

Irisia

Cette petite ville est reliée au reste de Johto par la mer. Elle comporte un grand studio de photographie.

Le champion d'arène d'Irisia est Chuck.

Mauville

On trouve au nord de la ville la Tour Chetiflor, dans laquelle résident des moines.

Albert est le champion d'arène de cette ville.

Oliville

Oliville comporte un phare, éclairé par un Pharomp, un port qui propose des allers-retours vers Kanto et une tour de combat, où on peut s'entraîner contre des grands dresseurs régionaux.

Jasmine est la championne d'arène d'Oliville.

Rosalia

Rosalia possède deux tours qui renfermeraient des Pokémon légendaires : la Tour Cendrée et la Tour Carillon.

Le champion d'arène de Rosalia est Mortimer.

Villes secondaires

Bourg Geon

Le Bourg Geon comporte le laboratoire du professeur Orme, qui étudie les phénomènes pouvant influencer la reproduction des Pokémon.

Ville Griotte

C'est une petite ville de la région de Johto qui relie le Bourg Geon et Mauville.

Ligue Pokémon

Kanto et Johto partagent la même Ligue Pokémon. Il est possible d'y accéder en passant par les chutes Toho, qui amènent à la Route Victoire.

Les chutes Toho sont aussi un endroit de recueillement pour Red, un des anciens Maîtres, qui a succédé à Blue.

2.5.3.Région de Hoenn

Carte de Hoenn



Cette grande île se trouve à l'ouest de Johto. Le lien entre les humains et la nature y est très fort.

Villes principales

Algatia

Cette ville est proche d'un centre spatial à partir duquel décollent régulièrement des fusées.

Les champions d'arène de cette ville sont les jumeaux Lévy et Tatia.

Atalanopolis

Cette ville est fondée sur un ancien volcan, et il est très difficile d'y accéder. Une entrée vers une grotte est au nord de la ville, où des Pokémon anciens sont sensés reposer.

Marc est le champion d'arène de cette ville.

Cimetronelle

Cette ville a la particularité d'être construite en hauteur dans une forêt, les maisons étant placées dans des arbres, reliées entre elles par des ponts en liane.

La championne d'arène est Alizée.

Clémenti-ville

Cette petite ville relie Rosières à Mérouville.

Norman est le champion d'arène de cette ville.

Lavandia

C'est la ville centrale de la région de Hoenn. Elle comporte un casino.

Voltère est le champion d'arène de Lavandia.

Mérouville

C'est une des plus grandes villes de Hoenn. Il s'y trouve une école de dresseurs.

La championne d'arène de Mérouville est Roxanne.

Vermilava

Cette ville possède des sources chaudes alimentées par un volcan proche.

Adriane est la championne de Vermilava.

Village Myokara

Cette ville est située sur une petite île au sud de Hoenn. On y trouve un centre culturel.

Le champion de cette ville est Bastien.

Villes secondaires

Autequia

Cette ville est proche du Mont Chimnée et comporte une salle de concours Pokémon.

Bourg-en-vol

C'est l'une des plus petites villes de Hoenn.

Nénucrique

Cette ville abrite un grand centre commercial, un musée et une salle de concours.

Pacifville

Cette ville a la particularité d'être construite sur l'eau. Les maisons sont reliées par des ponts flot-tants faits de rondins. Elle est dure d'accès à cause des forts courants qui l'entourent. Elle est proche du Pilier Céleste : une tour en ruines censée renfermer un Pokémon légendaire.

Poivressel

C'est une ville portuaire comportant un marché en plein air, un phare et une salle de concours.

Rosyères

Cette petite ville relie Bourg-en-Vol et Clémenti-Ville.

Vergazon

Cette ville possède une salle de concours Pokémon et possède un climat assez venteux.

Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon se trouve à Éternara.

2.5.4.Région de Rhode

Carte de Rhode



Cette région est en grande partie désertique et très peu de Pokémon y vivent à l'état sauvage, sauf dans les rares oasis du désert. La criminalité y est particulièrement élevée.

Villes

Phénacit

Cette ville possède un Colisée et plusieurs fontaines.

Port Amarée

Cette ville de Rhode comporte un phare et la discothèque "le Club".

Pyrite

Cette ville est proche d'une mine servant de repaire pour certains criminels. On y trouve la station de télévision "ONBS".

Samaragd

Cette ville verdoyante contient un sanctuaire.

Suerebe

C'est une ville souterraine, mais c'est surtout un grand lieu de rencontre pour les délinquants et les criminels.

Colosseums

Colosseum de Rhode

Situé en plein désert, c'est le Colosseum principal de Rhode.

Colosseum Targare

Ce Colosseum est illégal. Il est accessible depuis Suerebe.

Tour Titanite

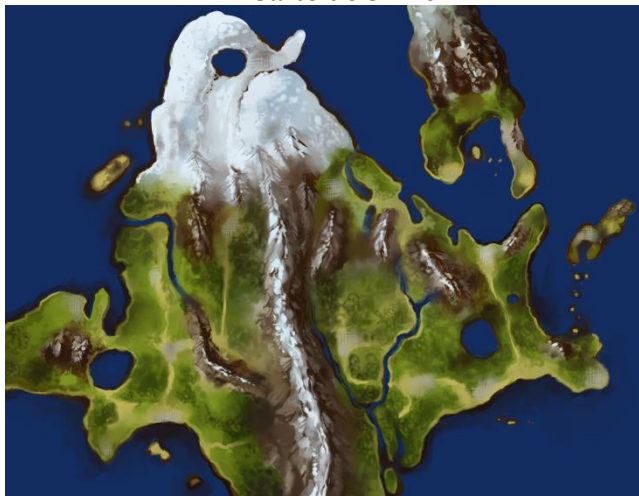
C'est la dernière construction de ce type de la région. Des rumeurs circulaient sur la légalité des installations lors de son inauguration.

Mont Bataille

C'est un lieu d'entraînement où 100 dresseurs attendent les challengers. Après ces combats, on peut accéder au Colosseum du Mont Bataille, qui est également un équivalent de la Ligue Pokémon dans cette région.

2.5.5.Région de Sinnoh

Carte de Sinnoh



Cette région chargée de légendes se trouve au nord de Kanto. Elle est séparée en deux parties distinctes par une chaîne de montagnes dont le point culminant est le Mont Couronné.

Villes principales

Charbourg

Cette ville industrielle comporte un complexe minier et un musée.

Pierrick est le champion d'arène de cette ville.

Frimapic

Cette ville recouverte de neige est au nord de Sinnoh. Elle comporte un port où un ferry fait la liaison avec l'Aire de Combat. Elle comporte également un temple où se trouve une statue d'un Pokémon légendaire.

Près de cette ville se trouve le Lac Savoir, où résiderait un autre Pokémon légendaire.

Gladys est la championne d'arène de Frimapic.

Joliberges

Cette ville portuaire permet d'accéder à l'Île de Fer via un ferry. Elle comporte également une bibliothèque nationale.

Charles est le champion d'arène de Joliberges.

Rivamar

Les routes de cette ville sont tapissées de panneaux solaires, assurant la dépendance de la ville en électricité. Elle se trouve proche du Lac Courage et possède un très grand marché couvert ainsi qu'un phare.

Le champion d'arène de Rivamar est Tanguy.

Unionpolis

C'est une des plus grandes villes de Sinnoh. Elle comporte un fan club Pokémon célèbre, une cathédrale, un square et la salle de concours régionale.

Kiméra est la championne d'arène d'Unionpolis.

Verchamps

Cette ville permet d'accéder au Grand Marais, une sorte de safari où on peut capturer des Pokémon rares.

Lovis est le champion d'arène de cette ville.

Vestigion

C'est la plus ancienne ville de la région, elle comporte en son centre deux statues représentant des Pokémon légendaires.

Le champion d'arène de Vestigion est Flo.

Voilaroc

C'est une grande ville de la région de Sinnoh. Elle possède un centre commercial et un casino.

La championne d'arène de cette ville est Mélina.

Villes secondaires

Aire de Combat

Cette zone permet d'accéder au Parc des Combats, lieu d'affrontement pour de nombreux dresseurs très puissants venus des 4 coins du monde.

Aire de Détente

Cette petite ville abrite le Club Ruban, et est reliée aux autres aires de l'île par des routes dangereuses.

Aire de Survie

Permettant d'accéder au mont Abrupt où siège-rait un Pokémon surpuissant, c'est un lieu d'entraînement pour les dresseurs.

Bonaugure

Ce petit village est situé près du Lac Vérité. Elle est reliée à Litorella.

Bonville

Cette ville possède une pension Pokémon et des ruines où on peut rencontrer des Zarbi. On peut également accéder au sanctuaire de la Tour Perdue, et aux locaux du journal « La Dépêche Pokémon ».

Célestia

Ce petit village traditionnel possède en son centre une chapelle et est proche du Mont Couronné. On y trouve également une grotte légendaire.

Féli-Cité

C'est la plus grande et la plus active des villes de Sinnoh. Elle comporte la plus grande école de dressage de la région, les locaux de Féli-Télé, et est abondamment peuplée.

Floraville

C'est une ville très rurale permettant d'accéder à la forge Fuego, aux éoliennes fournissant la région en énergie et à la forêt Vestigion.

Il existerait près de cette ville le mythique Paradis Fleuri, le lieu d'où proviendrait la végétation de la ville.

Littorella

Dans cette ville se trouve le laboratoire du professeur Sorbier.

Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon est située en haut d'une grande cascade, faisant le lien avec la dangereuse Route Victoire de Sinnoh, unique moyen terrestre d'accès à la Ligue.

2.5.6.Région d'Unys

Carte d'Unys



Cette petite région isolée possède un climat très rigoureux. Très axée sur la technologie, elle a pour centre névralgique la mégapole Volucité, la plus grande ville du monde. Les mythes et les légendes y sont bien plus du folklore qu'une religion.

Villes principales

Flocombe

Cette ville possède le climat le plus extrême de la région, si bien que les habitants sont habitués aux fortes chutes de neige pendant l'hiver, et aux fortes chutes de pluie pendant le printemps et l'automne.

Le champion d'arène de cette ville est Zhu.

Janusia

Janusia se présente comme une ville à deux visages : une partie de la ville est à la pointe de la technologie, alors que l'autre est très rurale.

La championne d'arène de Janusia est Iris, qui cède son statut parfois au maire de la ville, Watson.

Maillard

Cette ville a été abandonnée pendant plus d'un an. Récemment, la reprise de l'économie a permis de dynamiser les zones industrielles.

La championne d'arène de cette ville est Aloé.

Méanville

Cette ville est est immense lieu de fête, où se trouvent de nombreux parcs d'animation, à un tel point que l'arène de la ville est elle-même une attraction. On y trouve notamment un music-hall, des terrains de sport et des montagnes russes. Un métro relie cette ville à Rotombourg. Au nord se trouve une forêt étrange appelée le Bois des Illusions.

La championne d'arène de cette ville est Inezia.

Ogoesse

C'est une ville d'immigration située près d'une grotte marine souterraine.

Les champions d'arène d'Ogoesse sont Noa, Rachid et Tcheren.

Parsemille

Parsemille est une ville construite autour de l'aéroport du même nom. Grâce aux nouvelles technologies permettant la création d'avions non-polluants, la ville peut profiter des zones proches des pistes de l'aéroport pour exporter des denrées expédiées partout dans le monde.

La championne d'arène de Parsemille est Carolina.

Port Yoneuve

Port Yoneuve profite de son statut de ville portuaire pour être le lieu de commerce le plus important de la région.

Le champion d'arène de cette ville se nomme Bardane.

Volucité

C'est une ville en hauteur, composée de gratte-ciels et d'immeubles immenses. L'économie y est très importante, profitant des ports de la ville qui s'étendent sur toute la largeur de la ville. Grâce à ces ports, la ville est le lien direct entre Unys et le reste du monde, et donc un important lieu de commerce.

Le champion d'arène de Volucité est Artie.

Villes secondaires

Arabelle

Un petit village très pittoresque, souvent emprunté pour visiter la péninsule du sud de la région.

Entrelasque

Cette ville très ancienne, construite sur un terrain accidenté, est la seule ville de la région à avoir conservé ses coutumes ancestrales, si bien qu'elles sont profondément ancrées dans la culture des habitants.

Pont du Hameau

Le Pont du Hameau est une petite ville créée sur le pont à l'est de Janusia. Il s'agit d'une petite agglomération comportant seulement quelques habitations.

Renouet

Renouet est un petit hameau du sud de la région, au climat agréable et où se trouve le laboratoire du professeur Keteleeria.

Rotombourg

Ville isolée et accessible principalement grâce au métro de Méanville, Rotombourg est une ville très industrielle et très active pleine d'ateliers et de mines.

Vaguelone

Vaguelone est une ville balnéaire très touristique comportant de nombreuses activités et de grandes plages de sable blanc.

Ligue Pokémon

La Ligue se situe au nord de Janusia, accessible depuis la Route Victoire d'Unys. Elle aurait été érigée au-dessus d'un lieu de culte très important pour le passé de la région d'Unys.

2.5.7. Reste du monde

Ceci était une description des principales régions du monde, cependant il existe également des régions mineures, comme Fiore, une région très boisée et quartier général des Rangers (cf. 2.7.2 Les Rangers) ou les Îles Sevii, un archipel qui appartient à la région de Kanto. Ce ne sont que des exemples : l'univers de Pokémon est bien plus vaste. Il existe bien d'autres régions mineures, comme Almia, Oblivia, Holon, etc.

2.6. LA TECHNOLOGIE ET LA NATURE



Détail d'une Poké Ball courante

La technologie est assez développée dans le monde de Pokémon. La conversion matière-énergie-information est un procédé courant.

Les Poké Ball sont un parfait exemple de cette technologie : aussi imposant que soit le Pokémon, une technologie récente très pratique permet de le contenir confortablement dans une boule de taille variable (de base, elle tient dans la main, et elle peut être réduite à 2 centimètres de diamètre pour être transportée aisément). Ces boules peuvent ensuite être converties en données informatiques, permettant de stocker les Pokémon dans une base de données et les échanger via internet.

Cela a permis les échanges de Pokémon, qui font la joie des collectionneurs et des dresseurs perfectionnistes. De plus, la dénomination récente et universellement acceptée de « Pokémon » (monstre de poche) pour les créatures de ce monde est basée sur le fait qu'on peut transporter ses propres monstres avec soi.

Pourtant, les humains sont restés en contact avec la nature. Ils la respectent avec attention, puisque les énergies propres sont les plus utilisées et les centres de recherche permettent de résoudre les principaux problèmes de pollution.

2.7. ORGANISATIONS

2.7.1. La Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon est l'institution nationale qui gère les combats de dresseurs. Le plus haut but pour un dresseur est de devenir Maître Pokémon, c'est-à-dire de vaincre une Ligue Pokémon locale.

Les dresseurs n'ont pas tous la prétention de vouloir devenir Maître, cependant ce rêve fait partie intégrante de la compétition et du combat.

L'obtention du Permis Pokémon

Le permis Pokémon peut s'obtenir à l'âge de 12 ans. Attention, cela ne veut pas dire que l'on a le



Libegon combat Demolosse

droit de partir à l'aventure à 12 ans étant donné qu'il y a un âge minimal pour quitter l'école.

En plus des cursus scientifique classique : scientifiques, littéraire, technique etc ... Il existe un cursus scolaire orienté vers l'élévage et un autre vers le combat. Ils permettront d'obtenir le Permis Pokémon.

Le Permis Pokémon est valable a priori pour toute la vie du dresseur.

Il n'y a pas à proprement parler de système de points (comme pour le permis de conduire) mais un agent de police assermenté peut le retirer, si le dresseur commet une infraction au code du combat Pokémon édité par la Ligue et en considérant ses éventuels antécédents.

Les matchs officiels

Une fois le permis Pokémon obtenu, un dresseur peut provoquer d'autres dresseurs en combat selon des règles précises et dans une arène officielle, sous la surveillance d'un arbitre accompagné d'un agent de police assermenté qui veilleront au bon déroulement du combat.

Cela permet d'éviter les combats sauvages et dans la nature, dangereux et non respectueux de l'environnement (les arènes officielles disposant de mesures de sécurité propres à éviter toute destruction de matériel ou blessure du dresseur ou d'une tierce personne).

Lors d'un tel combat, de l'argent est joué, et l'arène récupérera 10% du gain du gagnant pour payer son fonctionnement.

Ces arènes sont très répandues, le combat Pokémon étant très pratiqué, il y en a beaucoup, un peu comme les terrains de foot ou de jeux pour les enfants (mais en plus sophistiqués).

Le combat sauvage peut être passible de peines et d'une annulation éventuelle du permis Pokémon. Les dangers de ce type de combat sont effectivement très grands pour les éventuels passants, et autres bâtiments à proximité si les Pokémon en combat sont très puissants.

Un particulier peut posséder une arène privée, mais elle devra répondre à certaines normes de sécurité et il devra payer la prestation de l'arbitre pour pouvoir y organiser des combats (le prix demandé pour participer aux combats n'étant plus de 10% mais déterminé par le propriétaire de l'arène qui devra en déduire le prix de l'arbitre et du policier).

Se payer un arbitre et un policier, est facturé au combat et coûte en soi moins cher que le prix demandé pour l'utilisation d'une arène (celui-ci servant aussi à payer l'entretien de l'arène).

Le combat illégal

Une certaine mafia se développe et procède à de très rentables combats de Pokémon, soit entre dresseurs dépourvus de permis et payant une somme supérieure à 10% de leurs gains soit en organisant des paris sur des combats de Pokémon sauvages (ou volés à leurs dresseurs) et rendus encore plus sauvages à l'aide de produits à la légalité douteuse... (Façon combat de coqs).



La Team Rocket, entre autres, est une organisation reconnue dans ces milieux pour son activité forte et lucrative, et la Police a beaucoup de mal à tracer ces filières.

La licence de dressage

Après le permis Pokémon, un deuxième brevet plus complet permet aux dresseurs de plus de 16 ans d'accéder à la ligue, il s'agit de la licence de dressage.

L'obtention de cette licence se découpe en 2 parties. Tout d'abord, il y a un examen théorique qu'il faut absolument réussir pour pouvoir atteindre ensuite l'examen pratique.

L'examen théorique comporte un questionnaire sur la vie du dresseur en général, les combats entre dresseurs ainsi qu'un problème de combat à résoudre.

Pour l'examen pratique, il n'y a qu'une seule partie : un vrai combat contre un dresseur confirmé (ayant au moins quelques performances importantes à son palmarès comme un tournoi remporté ou une victoire contre un dresseur de prestige).

Il y a une nouvelle session tous les six mois dans une ville de chaque région :

- ◆ Kanto : Argenta
- ◆ Johto : Doublonville
- ◆ Hoenn : Mérouville
- ◆ Sinnoh : Unionpolis
- ◆ Rhode : Phénacit

La licence n'est aussi valable que pour un type de combat (un contre un, deux contre deux, libre ou en coopération). Il faut donc l'obtenir dans toutes les catégories pour pouvoir participer à tous les types de combats.

Les championnats mineurs

Ces championnats sont au nombre de 8 dans une région et se déroulent de ville en ville pendant l'année jusqu'au moment où se déroule le championnat régional, tous les 8 mois. Les tournois peuvent se dérouler de plusieurs façons : des combats de dresseurs, des épreuves entre les Pokémon comme éteindre des incendies, récupérer des objets, etc. ou démonstration de dressage. Il faut en avoir

remporté 8 pour pouvoir atteindre le championnat régional.

Il peut y avoir des lots spéciaux remportés par le vainqueur.

Les villes qui accueillent un championnat mineur par région :

- ◆ Kanto : Argenta, Azuria, Carmin sur Mer, Céladopole, Cramois'Île, Jadielle, Parmanie et Safrania.
- ◆ Johto : Acajou, Doublonville, Ébénelle, Écorcia, Irisia, Mauville, Oliville et Rosalia.
- ◆ Hoenn : Alгатia, Cimetronelle, Clémenti-ville, Lavandia, Mérouville, Nénucrique, Poivressel et Vermilava.
- ◆ Sinnoh : Charbourg, Féli-Cité, Frimapic, Joliberges, Rivamar, Unionpolis, Verchamps et Voilaroc.
- ◆ Rhode : Phénacit, Port Amarée, Pyrite et Samaragd.

Remarque : du fait de la rareté des villes et pour être en accord avec le nombre de tournois des autres régions, il faut remporter deux fois les tournois de chaque ville pour participer au championnat régional de Rhode.

Le championnat régional

Ce championnat est le tremplin pour le championnat national. C'est ici que les dresseurs très talentueux s'affrontent. Dans ces tournois, les Conseil des 4 (les groupes des 4 dresseurs les plus puissants des différentes régions) participent ainsi que les dresseurs les plus reconnus qui sont généralement ceux qui détiennent le titre de Maître et qui le remettent en jeu. On peut inscrire 3 Pokémon pour tout le tournoi alors que 2 seront utilisés dans chaque match. Les dresseurs ne sont pas obligés de dire quel Pokémon sera utilisé dans le match au préalable. Pour le déroulement, il s'agit de tournois en 2 parties : tout d'abord, une phase de poules de 4 par groupe où tout le monde s'affronte une fois. Puis, les 2 premiers de chaque poule se qualifient pour la phase de combats à élimination directe. Le vainqueur ob-

tient un pass valable 5 ans pour participer au championnat national. Ce pass lui permettra surtout de prétendre à intégrer la Ligue Régulière Pokémon.

Les villes qui accueillent le championnat régional sont les mêmes que celles qui accueillent les cours de la licence, à savoir :

- ◆ Kanto : Argenta
- ◆ Johto : Doublonville
- ◆ Hoenn : Mérouville
- ◆ Sinnoh : Unionpolis
- ◆ Rhode : Phénacit

Le championnat national

Cette compétition est le réel tremplin pour confirmer un dresseur extrêmement talentueux. Le vainqueur de ce tournoi devient le meilleur dresseur de l'année et obtient son Brevet qui est valable à vie pour participer à la Ligue Régulière. Ce championnat est juste une gros tournoi à élimination directe. Le champion sortant est aussi toujours présent pour défendre son titre car ce tournoi fait partie de ceux qui comptent pour la Ligue Régulière.

On peut inscrire jusqu'à 6 Pokémon dans la compétition, sachant que 3 seulement sont utilisés à chaque match.

Les villes accueillant le championnat sont : Doublonville, Nénucrique, Safrania, Unionpolis. Elles tournent en fonction des événements locaux et de leurs disponibilités.

La Ligue Régulière

Il y a 14 tournois qui sont agréés pour compter dans la Ligue.

Les tournois agréés se disputent dans les villes suivantes :

Céladopole, Doublonville, Ecorcia, Jadielle, Lavandia, Mérouville, Nénucrique, Oliville, Phénacit, Poivressel, Rivamar, Safrania, Unionpolis et Voilaroc.

2.7.2. Les Rangers



Deux jeunes Rangers

Les Rangers forment une organisation nationale. Un Ranger doit se tenir à une charte, dont le but est d'aider les humains et les Pokémon en difficulté.

Leur principale caractéristique est qu'ils ne capturent pas les Pokémon définitivement mais de façon temporaire avec un outil spécial appelé Cap Stick. Ces Pokémon peuvent alors les aider à accomplir une action, puis ils sont libérés.

2.8. LA VIE QUOTIDIENNE

Le monde de Pokémon est assez proche du nôtre. Voici quelques points communs au monde réel et à la majeure partie de cet univers :

- ◆ L'organisation des villes est la même, on y retrouve un Hôtel de Ville, un poste de police nationale, etc.
- ◆ Il existe également des bâtiments habituels tels que des hôtels, des restaurants, des supérettes, des marchés, des villas, des musées, des cinémas, des pharmacies, des hôpitaux, etc.

Il existe aussi quelques différences :

- ◆ Les centres Pokémon sont des bâtiments de soins aux Pokémon à l'accès gratuit, permettant aux personnes en transit de se reposer dans un dortoir pendant que leurs Pokémon sont soignés.

- ◆ Traditionnellement, les 8 villes les plus importantes d'une région comportent une arène Pokémon, appartenant au champion de la ville.
- ◆ Le monde de Pokémon utilise une monnaie unique, ayant à peu près la même valeur que le Yen japonais, qu'on appelle P-Dollar (pour Pokémon Dollar), noté P\$.
- ◆ De plus les régions ont toutes la même langue (bien qu'il existe des accents locaux) et le même système d'écriture.

À cause du profond respect de la nature que les gens montrent en général, certains comportements sont un peu différents : les énergies propres ou peu polluantes (panneaux solaires, éoliennes, centrales marémotrices, etc.) fournissent l'immense majorité de l'électricité aux foyers et les régimes à base de viande sont particulièrement rares, sauf à Rhode où l'ambiance est assez particulière.

3. CREER UN PERSONNAGE

Pour jouer à Hakai Kousen, les joueurs devront pouvoir contrôler des personnages jouables. Un personnage jouable est un humain qui a des capacités adaptées pour évoluer dans l'univers, il a par exemple des Pokémon à sa création, il possède également des connaissances et des compétences suffisantes pour commencer à vivre des aventures riches en émotions.

Ensuite, en évoluant dans différents scénarios, il gagnera de l'expérience, augmentant encore ses caractéristiques.

3.1. UNE VOCATION

À la création d'un personnage jouable, il faut réfléchir à une vocation :



Des dresseurs issus des jeux sur console

« *Qu'est-ce que je veux jouer comme type de personnage ?* »

Hakai Kousen se base sur la série de jeu Pokémon, mais les possibilités pour la création de personnages vont plus loin. Un personnage n'est donc pas forcément un jeune dresseur de 10 ans partant affronter une ligue, il peut être une per-

sonne bien plus particulière, active et avec une personnalité bien développée.

Un personnage peut se spécialiser non pas dans l'entraînement de ses Pokémon mais dans une vocation différente, comme un métier ou une passion.

L'intérêt d'un personnage se perd s'il n'est pas possible de le jouer : un personnage avec une vocation trop spéciale sera peut-être dure à interpréter car trop complexe, mais un personnage trop cliché ou sans saveur n'aura aucun intérêt au niveau de la créativité.

Voici quelques exemples de vocations encore très liées aux Pokémon :

- ◆ Dresseur : vous vous dédiez au combat.
- ◆ Éleveur : le combat est un moyen pour garder ses Pokémon en forme
- ◆ Chercheur : quoi de plus pratique qu'un Pokémon pour se faire aider ?
- ◆ Collectionneur : *Attrapez-les tous !*

3.2. UNE HISTOIRE

L'histoire d'un personnage définit les événements qui l'ont poussé à choisir cette vocation :

« *Où est-il né ? Comment a-t-il obtenu son (ses) premier (s) Pokémon ? A-t-il voyagé ? A-t-il étudié ? Connaît-il beaucoup de gens, et si oui, qui ça ?* »

En trouvant des réponses cohérentes à ces questions et à quelques autres, vous verrez votre personnage prendre forme. Ainsi, vous pourrez le jouer avec plus d'aisance et prendre plaisir à l'interpréter.

Un personnage avec une histoire rocambolesque peut être intéressant, mais il ne doit pas tourner au ridicule, par une complexité absurde ou des évé-



nements trop improbables lors de son histoire.

Les objectifs et les expériences vécues par le personnage définissent sa nature. Cette information permet de décrire rapidement sa psychologie : grincheux, idéaliste, obsessionnel, gentil ...

3.3. UNE APPARENCE

Que serait un personnage sans visage et sans apparence extérieure ? Une fois que l'idée de votre personnage vous est apparue, il faut la cristalliser :

« Quel âge a-t-il ? Quelle est la couleur de ses yeux ? Celle de ses cheveux ? Celle de sa peau ? Quelle est sa taille et sa corpulence ? Porte-t-il régulièrement quelque chose comme des lunettes, un ordinateur portable, une bague, etc. ? Quelle est sa coupe de cheveux ? Avec quel style vestimentaire se présente-t-il ? Se promène-t-il avec un Pokémon, et si oui est-ce sur l'épaule, derrière lui, dans les bras ? A-t-il un signe particulier comme un tatouage, un piercing ... ? »



Red et son Zoroark

Répondre avec cohérence à ces questions et à d'autres éventuelles vous aidera à cerner la psychologie de votre personnage. Ainsi, il sera d'autant plus simple à jouer lorsque vous voudrez vraiment vous mettre dans sa peau.

3.4. DES STATS

Les Stats d'un personnage sont des nombres représentant ses capacités physiques et mentales.

Nous allons voir la signification des Stats et comment on peut les définir lors de la phase de création.

3.4.1. Des IV

Les IV (de l'anglais : « *Individual Values* », c'est-à-dire : « valeurs individuelles ») permettent d'avoir des caractéristiques pour votre personnage : est-ce qu'il est habile ? Fort ? Intelligent ? Endurant ? Inflexible ?

Lors de la création de votre personnage, vous aurez un nombre bien défini de points à distribuer dans ces Stats : cela vous permettra, lors de phases où on fera appel au hasard, d'exprimer les capacités de votre personnage : un personnage maladroit aura moins de chance de réussir une action demandant de la dextérité qu'un personnage habile.

Dextérité (DEX)

La dextérité d'un personnage décrit autant sa capacité à manipuler son corps que sa facilité à utiliser des objets avec aisance, comme faire des acrobaties ou réparer un ordinateur.

1. Faible : Décidément, vous n'êtes pas adroit ! Vous devriez sortir un peu plus ...
2. Moyen : Comme tout le monde, vous avez ce qu'il faudrait pour ne pas tomber de vélo tous les 20 mètres, par contre le réparer serait assez dur.
3. Bon : Vous avez l'habitude d'utiliser vos mains, ou de bouger avec facilité. Par contre, vous ne passeriez pas à la télé pour autant grâce à cela.
4. Fort : Voilà quelqu'un d'agile ! Vos réflexes et votre fluidité de mouvement sont excellents et on vous reprochera peut-être de ne pas développer plus un talent aussi prometteur.
5. Exceptionnel : MacGyver est manchot comparé à vous.

Force (FOR)

La puissance physique d'un personnage ne définit pas forcément son apparence extérieure, mais elle peut lui permettre d'interagir avec des objets inertes ou d'avoir un avantage dans un combat.

1. Faible : Pas assez de protéines dans votre régime ou pas assez de sport ? Ou les deux ?
2. Moyen : Être musclé n'a pas l'air de vous intéresser.
3. Bon : Vous vous défendez au bras de fer, et vous faites une dizaine de pompes.
4. Fort : Un bon entraînement vous a permis d'atteindre un niveau sportif très intéressant.
5. Exceptionnel : Vous ne refuseriez pas un bras de fer avec un Machopeur.

Concentration (CON)

La concentration d'un personnage est sa capacité de réflexion et d'abstraction, c'est-à-dire l'intelligence et ses applications : discuter, interpréter, etc.

1. Faible : « Tu connais l'histoire du con qui dit "non" ? »
2. Moyen : Dans la moyenne, ni plus, ni moins.
3. Bon : Vous savez quand il faut réfléchir, et comment.
4. Fort : La stupidité est un concept pour vous.
5. Exceptionnel : « *Die allgemeine Relativitätstheorie* par Albert Einstein » est votre livre de chevet, et en allemand s'il vous plaît.

Endurance (END)

L'endurance d'un personnage est sa capacité à endurer des dégâts physiques comme la fatigue ou des coups.

1. Faible : La peau sur les os.
2. Moyen : Parfait pour la marche, moyen pour la course.
3. Bon : Vous savez encaisser quelques coups et courir un 200 mètres.
4. Fort : Vous tendez l'autre joue parce que vous n'êtes pas sûr d'avoir bien senti la première fois.
5. Exceptionnel : Trois marathons par semaine, c'est la santé !

Volonté (VOL)

Un personnage avec de la volonté pourra endurer des dégâts psychologiques ou mentaux, par exemple.

1. Faible : « J'ai froid, j'ai faim, j'ai peur ... »
2. Moyen : Courageux, mais pas téméraire.
3. Bon : Vous avez vos objectifs, il est assez difficile de vous en dévier.
4. Fort : Votre esprit est d'acier, votre moral presque inflexible. Êtes-vous psychorigide ou très sûr de vous ?
5. Exceptionnel : Faut-il être un Jedi pour vous persuader ?

Les Stats finales

Vous avez immédiatement 1 point de base dans chaque IV. À cela vous ajouterez 10 points, pour spécialiser votre personnage, sans que le total de points distribués dans un seul IV ne dépasse 5. Ainsi, si on ajoute les 10 points à distribuer aux 5 points de base, un personnage a un total de 15 points dans ses IV.

À la création d'un personnage, les Stats sont égales aux IV, mais on pourra les augmenter par la suite.

Cohérence dans la distribution IV

Pour plus de réalisme, il est préférable de garder à l'esprit que les Stats doivent être cohérentes entre elles. Par exemple, quelqu'un de très endurant ne pourrait pas être trop faible, et quelqu'un de très intelligent ne serait pas très facilement influençable.

- ◆ $DEX \geq 4$: $FOR \geq 2$; Y a-t-il une logique dans le fait de savoir se servir de son corps sans pouvoir le déplacer ?
- ◆ $FOR \geq 4$: $END \geq 2$; Comment peut-on être très musclé et aussi épais qu'une crevette ?
- ◆ $CON \geq 4$: $VOL \geq 2$; Serait-ce logique d'être un génie confirmé sans avoir de conviction dans ses capacités ?
- ◆ $END \geq 4$: $FOR \geq 2$; Est-il possible d'avoir une charpente très solide sans pouvoir la porter ?
- ◆ $VOL \geq 4$: $CON \geq 2$; Pourrait-on jouer un personnage avec une forte conviction, mais incapable de réfléchir ?

Il faut toutefois être bien conscient de certaines choses :

- Ces conditions n'apportent pas de points en plus à la création d'un personnage.
- Elles ne sont pas obligatoires mais elles apportent de la logique dans la distribution des IV d'un personnage.

Vitalité des personnages

Notons également que pour connaître l'état physique actuel des personnages, une dernière Stat est à gérer : la Vitalité, qu'on peut appeler le « nombre de points de vie » du personnage est en quelque sorte sa santé actuelle. S'il endure des dégâts physiques, il perdra une partie de sa Vitalité.

À la création du personnage, sa Vitalité est à 10. Cette Stat ne pourra pas excéder 10 par la suite, par contre plus elle sera proche de 0 temporairement, plus le personnage sera proche d'un état de fatigue intense, voire de la mort s'il prend beaucoup de dégâts d'un coup.

3.5.DES COMPETENCES ET DES CONNAISSANCES

Quelle serait l'utilité d'un personnage sans connaissances ni savoir-faire ? Il convient ainsi de lui trouver des domaines de compétence et des connaissances.

3.5.1.Des compétences

Les compétences sont le savoir-faire du personnage, c'est-à-dire les domaines où il peut utiliser son corps et son esprit pour interagir et manipuler.

Bricolage

Dans certains cas, il faut savoir réparer un objet cassé ou connaître son fonctionnement.

Charisme



Une photo récente de la championne Ondine

Avoir une classe naturelle peut parfois être primordial, pour se faire entendre ou pour mieux manipuler et impressionner les gens sans forcément leur parler.

Combat

Lorsqu'il est confronté à une situation où il faut se battre, un personnage doit savoir se défendre au corps-à-corps.

Il est également possible, pour justifier cette compétence, de dire quel sport de combat le personnage pratique (judo, karaté, boxe, etc.) ou quelles armes il utilise (kendo, escrime, armes à feu, par exemple).

Conduite



Une course entre dresseurs ... passionnés

Il est courant qu'un personnage soit capable d'utiliser des véhicules comme des vélos ou des voitures.

Notons qu'un personnage est en général plus habitué à un type de véhicule (voitures ou vélos par exemple).

Détection

Pour être au courant de son environnement, par l'ouïe, la vue ou les autres sens, il faut être capable de recevoir et d'interpréter les informations de cet environnement.

Discrétion

Un personnage doit passer inaperçu dans certaines situations, en bougeant ou en restant immobile.

Expression

Pour pouvoir discuter de façon élégante et subtile, un personnage doit savoir s'exprimer correctement.

Psychologie



Une petite fille rêve avec un Musharna

Afin de pouvoir comprendre les humains et les Pokémon, il faut faire preuve de psychologie, c'est à dire interpréter les gestes et les paroles de son interlocuteur pour déceler et analyser ses émotions.

Sports

Vivre dans la nature ou simplement savoir utiliser son corps demande d'avoir des compétences sportives, un personnage peut donc être habitué aux activités sportives.

Il serait logique de dire dans quel type de sport le personnage a le plus d'expérience (natation, course, équilibre, escalade, ...) pour justifier cette compétence.

Survie



Givrali protège son petit

Afin de s'orienter correctement, se débrouiller en

pleine nature et survivre dans un milieu hostile, il est préférable de connaître les différents environnements dans lesquels on peut évoluer.

Autres compétences

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, il convient donc parfois d'ajouter des compétences aux personnages qui sont spécialisés.

3.5.2.Des connaissances

Un personnage connaît des choses, mais il convient de les distinguer pour détailler ses domaines de connaissance.

Éducation

Avoir une culture générale est important pour remédier à certains problèmes de la vie courante.

Géographie

Il faut souvent savoir où nos pas nous mènent, ainsi il faut connaître la géographie du monde pour s'y promener.

Informatique



Porygon-Z voyage dans l'internet

Afin de pouvoir utiliser les nouvelles technologies plus subtilement que passer un simple coup de fil ou consulter ses messages électroniques, il faut s'appropriier les nouvelles technologies.

Légendes



Giratina, le Dieu Renégat, Gardien de la Vie et de la Mort

Les mythes abondent dans l'univers de Pokémon, savoir trier le vrai du faux et tirer des conclusions est parfois nécessaire.

On peut se spécialiser dans les mythes d'une région particulière.

Médecine Pokémon



Un bébé Goelise malade

De même, il est très utile de pouvoir soigner efficacement les Pokémon (savoir quels soins utiliser ou faire les premiers secours).

Médecine

Lorsqu'on est dans une situation où n'y a personne d'autre pour soigner une blessure, il faut savoir se débrouiller pour la guérir.

Nature



Un Shaymin a fleuri une plaine déserte

La flore dans lequel évolue un personnage est dangereuse, inoffensive ou fragile, il doit donc la connaître.

Psychisme



Funécire, Melancolux et Lugubre, hantent parfois des maisons inhabitées

Parfois, certaines personnes possèdent des pouvoirs étranges, que l'on peut apprendre à interpréter.

Sciences



Amonistar, un Pokémon fossile ramené à la vie

Connaître les sciences exactes est souvent utile pour interpréter des phénomènes étranges.

Dans certains cas, il est également nécessaire de préciser la science de prédilection du personnage : physique, mathématiques, chimie, archéologie ou géologie, par exemple.

Zoologie



Tenefix a parfois un comportement étrange

Pour bien comprendre la façon dont interagissent les Pokémon, il est nécessaire de posséder des connaissances sur leurs environnements et leurs mœurs.

Autres connaissances

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, il convient donc parfois d'ajouter des connaissances aux personnages qui sont fortement spécialisés.

3.5.3. Les compétences et connaissances d'un personnage à sa création

Lors de la création d'un personnage, le joueur répartira 5 points dans les compétences et 5 points dans les connaissances. Puis, le joueur répartira 5 points supplémentaires dans les connaissances et les compétences, pour un total de 15 points à répartir entre les différentes compétences et connaissances.

Un personnage peut avoir entre 0 et 3 points dans une compétence/connaissance à sa création, pour atteindre 5 points dans une compétence il faudra que le personnage gagne de l'expérience. S'il considère que la vocation du personnage ne peut pas fonctionner avec cette limitation, le joueur peut éventuellement l'ignorer ou l'adapter.

On peut définir une spécialisation pour une compétence ou une connaissance dès que le personnage possède 2 dans celle-ci, et en ajouter d'autres par la suite.



Un modèle récent de Poké Dex et des Poké Ball sous forme réduite

3.6. DES POSSESSIONS

Communément, un personnage a de l'argent, des objets de la vie courante, il est donc de bon ton de les noter.

Par exemple, un personnage orienté « dresseur » a obligatoirement quelques Poké Ball sur lui

ainsi qu'un Poké Dex, qui lui permet de connaître les informations des Pokémon qu'il rencontre.

3.7. INTERPRETER UN PERSONNAGE

Si vous avez créé un personnage et que vous avez ses caractéristiques avec vous, il faut à présent que vous soyez apte à le jouer. C'est là qu'entre en scène un des concepts-clés du jeu de rôle : l'interprétation des personnages.

Interpréter un personnage, c'est lui donner vie par le biais de dialogues. Lorsqu'on connaît les informations le concernant, il faut les utiliser pour qu'il puisse interagir avec les autres personnages et ainsi progresser dans un scénario.

Un personnage n'existe que dans les imaginaires des joueurs, et ils doivent être capables de les imaginer avec pour seule aide des fiches décrivant succinctement ces personnages. Lorsqu'un joueur est face à une situation, il doit interpréter son personnage tel qu'il imagine que ce dernier le ferait : si le personnage n'est pas très courageux, le joueur ne pourra pas forcément le faire agir comme un super-héros sans peur et sans reproches, et s'il n'est pas très intelligent, il serait illogique de faire que le personnage ait des idées très développées sur une énigme à résoudre. De même, si le joueur doit interpréter un personnage particulièrement brillant, si une idée ne lui vient pas, le Maître du Jeu pourra l'aider à rendre son personnage réaliste.

3.8. LE « ROLEPLAY »

On appelle « Roleplay » le fait d'interpréter un personnage de façon réaliste.

À partir de cette idée très simple peuvent apparaître de nombreux problèmes : il arrive parfois que, par manque d'investissement dans son personnage, un joueur le fasse agir de façon contradictoire, soit parce qu'il oublie la ligne directrice qu'il s'était fixée lors de la création du personnage, soit parce qu'il n'arrive pas à imaginer une situation dans son intégralité.

Pour éviter cela, il faut simplement garder à l'esprit le fondement du jeu de rôle : le personnage

est certes interprété par le joueur, mais il n'est ni une photocopie du joueur ni une chose sans saveur. Il a ses propres limites et ses propres avantages, auquel le joueur doit penser lorsqu'il joue le personnage.

On conseillera souvent à certaines personnes de jouer des personnages faciles à interpréter : un joueur ayant créé un personnage du sexe opposé au sien aura peut-être plus de difficultés à le jouer qu'un personnage du même sexe que lui.

4. CREER UN POKEMON



4.1. UNE ESPECE

Pour créer un Pokémon, il faut d'abord choisir à quelle espèce il va appartenir : quel est son style de combat ? Que sait-il faire hors des matchs ? Est-il rare, si oui à quel degré ?

4.1.1. Un Starter ?



Ouisticram, Tortipouss et Tiplouf

On appelle « starter » un Pokémon qui est adapté aux dresseurs débutant.

Ces espèces sont en général de bonnes compagnies, peu sauvages et assez polyvalentes.

4.1.2. Un Pokémon commun ?



Goupix, Evoli et Zorua

Un Pokémon commun est un Pokémon que l'on rencontre facilement dans la nature, et qui est relativement bien habitué à un mode de vie particulier.

Ces Pokémon sont parfois les premiers à être capturés par les dresseurs, il est donc logique qu'ils apparaissent tôt dans l'équipe d'un personnage débutant.

4.1.3. Un Pokémon rare ?



Musharna, le mangeur de rêves

Certains Pokémon sont difficiles à rencontrer, par leur mode de vie, leur puissance ou leur comportement. Cependant, s'il y a une explication logique pour qu'un personnage possède un tel Pokémon, il devra s'adapter à ce Pokémon particulier.

4.1.4. Un semi-léendaire ?!



Embrylex, la pré-évolution de Tyranocif

Les Pokémon appelés « semi-légendaires » sont parmi les plus puissants des Pokémon pouvant être rencontrés. Ils sont souvent très durs à satisfaire et à entretenir de par leurs nombreuses caractéristiques, mais ils peuvent se montrer extrêmement puissants pour le combat.

Choisir ce genre de Pokémon comme Pokémon de départ implique forcément un malus car il est très dur et long de les entraîner et de les habituer à vivre avec les humains.

4.2. UNE HISTOIRE

Pour certains Pokémon, il est tout à fait possible



Un couple de Pikachu

d'imaginer une histoire, pour développer leur psychologie et leurs liens avec leurs dresseurs.

4.3. DES STATS

Comme les humains, les Pokémon ont des Stats, mais leur création est plus complexe et moins libre.

De plus, les Pokémon possèdent une Stat de plus que les humains : l'Énergie.

4.3.1. Interpréter les Stats d'un Pokémon

Dextérité (DEX)

La Dextérité d'un Pokémon détermine sa vitesse de réaction et de déplacement. Comme pour un humain, il s'agit de savoir utiliser son corps.

Force (FOR)

La Force d'un Pokémon lui permet, au contact d'un ennemi ou d'un obstacle, de lui infliger des dégâts physiques.

Concentration (CON)

Certaines techniques demandent aux Pokémon de savoir concentrer leur énergie, quel que soit le type de cette énergie. Par exemple, pour cracher du feu ou pour manipuler à distance des objets, un Pokémon doit savoir maîtriser sa puissance pour affecter son environnement à distance.

Il est également possible, dans certains cas, de faire un parallèle entre la Concentration d'un Pokémon et ses capacités intellectuelles, sans que cela ait forcément un rapport avec un mode de pensée typiquement humain.

Endurance (END)

Pour endurer des dégâts au contact comme ceux d'attaques appelées de catégorie physique, un Pokémon doit avoir une certaine constitution, représentée par son Endurance.

Volonté (VOL)

La Volonté d'un Pokémon est sa capacité à endurer des attaques à distance, que l'on appelle habituellement les attaques de catégorie spéciale.

On peut aussi parfois comparer la Volonté d'un Pokémon à sa détermination.

Vitalité (VIT)

Si certains Pokémon peuvent endurer un grand nombre de dégâts, c'est parce qu'ils ont une grande Vitalité.

Si la Vitalité d'un Pokémon passe en dessous de 0, le Pokémon est épuisé. Si un Pokémon reçoit beaucoup plus de dégâts que sa Vitalité maximale, il risque d'en mourir.

Énergie (ENE)

L'Énergie d'un Pokémon est sa capacité à utiliser des techniques de plus en plus puissantes facilement.

On peut comparer l'Énergie d'un Pokémon à la « réserve de Mana » des jeux où les personnages ont une jauge de puissance magique, sauf qu'ici la signification de l'Énergie d'un Pokémon peut être assimilée à une capacité à amasser de l'énergie ou de la matière qu'il convertira en techniques.

Si l'Énergie d'un Pokémon est proche de 0, il aura beaucoup de difficultés à utiliser des techniques trop puissantes, car s'étant beaucoup dépensé, il sera très fatigué.

4.3.2. Stats de base

L'espèce du Pokémon définit ses Stats de base : ses gènes lui confèrent de la Dextérité, de la Force, de la Concentration, de l'Endurance, de la Volonté et la Vitalité. Plus il grandira en puissance, plus il gagnera de points dans ses Stats de base.

Notons que pour tous les Pokémon, l'Énergie de base est égale à 50.

4.3.3.Des IV

Chaque Pokémon est unique au-delà de son espèce : ses parents ont influencé ses gènes, lui conférant également des Stats particulières.

On distribuera 10 points dans l'ensemble des Stats sans que les IV dépassent 3 dans chaque Stats.

4.3.4.Les Stats finales

Les Stats finales d'un Pokémon à sa création sont la somme des IV et des Stats de base.

Lorsqu'il gagnera de l'expérience, le Pokémon pourra acquérir des EV, de l'anglais « Effort Values ». Acquérir un EV pour un Pokémon signifie qu'il peut légèrement augmenter une de ses Stats.

4.4. UNE NATURE

Même si on décide de ne pas développer l'histoire d'un Pokémon, on doit lui choisir une nature, qui sera sa façon d'interagir avec les humains et les autres Pokémon.

Généralement, une nature augmente légèrement une Stat et en diminue légèrement une autre. On choisira une nature dans la liste suivante :

Nature	Augmente	Diminue	Nature	Augmente	Diminue
Assuré	END	FOR	Malpoli	VOL	DEX
Bizarre	-	-	Mauvais	FOR	VOL
Brave	FOR	DEX	Modeste	CON	FOR
Calme	VOL	FOR	Naïf	DEX	VOL
Discret	CON	DEX	Pressé	DEX	END
Docile	-	-	Prudent	VOL	CON
Doux	CON	END	Pudique	-	-
Foufou	CON	VOL	Relax	END	DEX
Gentil	VOL	END	Rigide	FOR	CON
Hardi	-	-	Sérieux	-	-
Jovial	DEX	CON	Solo	FOR	END
Lâche	END	VOL	Timide	DEX	FOR
Malin	END	CON			

Tableau 1 La Nature et les Stats

Lorsqu'une nature augmente une Stat, on ajoute 1 à l'IV correspondant, lorsqu'elle diminue une Stat on retire 1 à l'IV correspondant, quitte à avoir un IV négatif².

4.5. UNE CAPACITE SPECIALE

La capacité spéciale d'un Pokémon est une caractéristique très importante, car elle lui permet de modifier complètement le cours d'un combat ou d'un voyage.

Certains Pokémon sont entourés d'une tempête de grêle, d'autres lévitent au-dessus du sol, d'autres enfin peuvent empoisonner leurs ennemis au contact.

L'espèce d'un Pokémon lui octroie une ou deux capacités spéciales, ainsi tous les Pokémon ont exactement une capacité spéciale à leur création, quitte à en avoir une au hasard parmi les deux accessibles à son espèce.

4.6. DES COMPETENCES

Les compétences d'un Pokémon sont la conséquence d'un entraînement, que ce soit pour le combat ou pour autre chose, comme le vol en altitude ou la nage sur de grandes distances.

Normalement, lors de la création d'un Pokémon, il est préférable qu'il ne maîtrise aucune compétence.

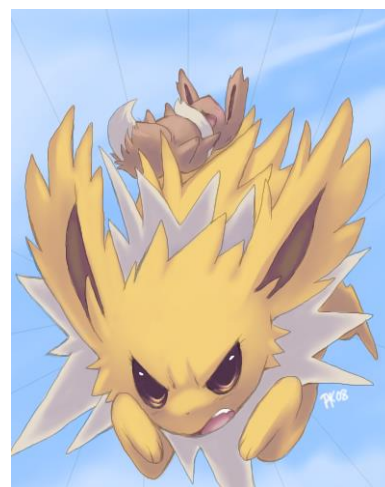
De plus, certains Pokémon ne peuvent pas avoir accès à des compétences illogiques pour leurs espèces : par exemple, un Pokémon de type feu aurait énormément de mal à nager.

4.6.1. Compétences générales

Les compétences générales sont des compétences pouvant aider le Pokémon à effectuer des actions hors du combat.

² Lors du calcul des Stats de base d'un Pokémon, si sa nature entraîne un score nul dans une Stat, la Stat sera temporairement égale à 1. Ce bonus temporaire disparaît lorsque cette Stat devient positive d'une façon ou d'une autre.

Course



Voltali à pleine vitesse

Pour se déplacer vite et longtemps, un Pokémon peut apprendre à se déplacer de manière efficace.

Discretion



Un Rattata se cache dans les hautes herbes

Un Pokémon sait souvent se faire discret. Cela peut être pour échapper à ses prédateurs et aux humains ou pour mieux tendre des embuscades.

Flair

Avec cette compétence de détection, un Pokémon pourra sentir la présence des autres Pokémon et des humains.

Nage



Lokhlass offre un voyage à travers l'océan à
Pikachu

Un Pokémon pouvant vivre dans un environnement aquatique pourra se déplacer aisément en surface et en profondeur avec cette compétence.



Un jeune dresseur survole la mer sur le dos de son Etouraptor

Vol

Un Pokémon développant cette compétence pourra voler vite et longtemps, emportant son dresseur sur de longues distances.

4.6.2. Compétences de combat

Pour augmenter ses capacités de combat, un Pokémon peut apprendre à en développer certains aspects, comme améliorer la puissance de certaines attaques, sa résistance aux attaques des ennemis ou sa façon de se mouvoir sur le terrain.

Combat rapproché



Moustillon ne sait pas doser sa puissance

Pour rester concentré sur des attaques particulières alors qu'il n'est pas dans une position adaptée, un Pokémon peut apprendre à combattre au contact lorsqu'il utilise des attaques à distance.

Déplacements rapides

Un Pokémon qui doit changer de place rapidement dans le combat peut apprendre à se déplacer très vite afin de changer sa distance à son opposant, adaptant sa position aux attaques utilisées en combat.



Zoroark emporte un Flagadoss à toute vitesse

Esquive



Raichu tente d'éviter l'attaque d'Absol

Au lieu d'endurer une attaque de plein fouet, un Pokémon peut apprendre à esquiver cette attaque en bougeant sur le terrain. Cependant, certaines attaques ne peuvent pas être évitées.

Puissance pour un type

Pour ajouter de la puissance à des attaques d'un type (normal, feu, psy, etc.), un Pokémon peut développer sa capacité à utiliser les attaques de ce type.

Résistance à un type

Si un Pokémon est habitué à endurer les dégâts de techniques d'un type particulier, il peut apprendre à mieux endurer les dégâts de ce type. Ce type ne peut être qu'un type simple.



Momartik cherche en vain à concentrer sa puissance



Un duel entre un Lombre et un Kaimorse

4.6.3. Compétences spécialisées

Il est bien sûr possible pour des Pokémon bien spécialisés de développer des compétences particulières.

Langage humain

Il a été rapporté des cas où des Pokémon pouvaient imiter le langage articulé humain et formuler des phrases plus ou moins basiques pour communiquer.

Si généralement les Pokémon ont peu de difficultés à comprendre les paroles humaines, formuler des phrases est un tout autre problème, car il leur manque soit les capacités mentales pour imiter la

pensée humaine, soit les capacités physiques pour formuler tous les sons humains : ils communiquent généralement par des sons basiques, comme des grognements, des aboiement, des cris ou encore par d'autres moyens comme des ondes électromagnétiques, des lignes mélodiques, des couleurs sur leur peau, etc.

Télépathie

Certains Pokémon maîtrisent si bien leurs pensées qu'ils peuvent communiquer de manière télépathique avec d'autres Pokémon ou des humains, en transmettant soit des phrases, soit des émotions, soit d'autres concepts, en fonction de leur niveau de maîtrise de télépathie.

4.7. DES TECHNIQUES

Au fur et à mesure qu'il gagne de l'expérience au combat, un Pokémon apprend de nouvelles techniques, plus puissantes ou avec des effets plus intéressants.

Un Pokémon apprend donc des nouvelles techniques régulièrement, en plus de celles qu'on peut lui apprendre hors des combats.

Chaque technique possède :

- ◆ Un nom pour la différencier et la décrire
- ◆ Une quantité d'énergie à développer pour la réaliser
- ◆ Un type parmi les 17 types de base : ténèbres, normal, eau, combat, feu, etc.
- ◆ Une catégorie (Physique, Spéciale ou Autre)
- ◆ Une portée, c'est-à-dire combien de cibles la technique peut concerner et de quelle manière
- ◆ Une précision (soit c'est un nombre entre 1% et 100%, soit la technique ne peut pas être évitée)
- ◆ Un nombre de dégâts, si elle peut blesser un ennemi

- ◆ Des effets : elle peut avoir des effets sur la cible et/ou sur le lanceur

Par exemple, « Ultralaser »³ peut être décrit comme ceci :

Ultralaser : Demande 6 points d'Énergie, est de type normal, de catégorie spéciale, a une portée de type « rayon », a 90% de précision, inflige 15 dégâts à un adversaire et force l'utilisateur à se reposer au tour suivant son utilisation.



Mewtwo envoie un Ultralaser

Notons qu'il est possible de réduire les dégâts infligés par sa technique lorsque c'est nécessaire.

4.8. OBEISSANCE D'UN POKEMON

Afin de pouvoir gérer une équipe de Pokémon, un dresseur doit pouvoir s'assurer que ses Pokémon lui obéissent. Le dresseur doit ainsi prendre du temps pour connaître ses Pokémon et créer avec eux une relation qui permet leur obéissance.

Pour garantir l'obéissance d'un Pokémon, il faut utiliser de la confiance et/ou de la soumission sur le Pokémon. Plus le Pokémon grandira avec le dresseur, plus il gagnera en confiance ou en soumission vis-à-vis de son dresseur.

On note la confiance et la soumission par deux nombres entiers allant de 1 à 9, l'obéissance sera un entier allant de 2 à 10. L'obéissance ne peut pas dépasser 10, car il serait illogique d'avoir créé une

³ La technique se nomme 破壊光線 en japonais, ce qui se prononce ... « hakaï kousen »

grande confiance dans son Pokémon tout en ayant fortement soumis ce dernier.

4.8.1.Confiance

La confiance varie entre 1 et 9. Voici la signification de quelques valeurs que prend la confiance, qui correspond à un rapport humain entre le dresseur et le Pokémon :

- ◆ 1 – Le Pokémon n'a aucune confiance en son dresseur
- ◆ 3 – Le Pokémon ne fait confiance au dresseur que lorsque leurs avis sont identiques
- ◆ 5 – Le Pokémon pense que son dresseur est respectable
- ◆ 7 – Le Pokémon voit son dresseur comme un bon ami
- ◆ 9 – Le Pokémon donnerait sa vie pour sauver son dresseur

Augmenter la confiance

Pour augmenter la confiance, le dresseur doit faire des actions en accord avec la nature de son Pokémon afin de créer un lien d'amitié entre son Pokémon et lui.

En revanche, si un dresseur qui fait des actions qui trahiraient cette relation de confiance son Pokémon verrait son score de confiance diminuer.

4.8.2.Soumission

La soumission varie entre 1 et 9. Voici la signification de la soumission pour quelques-unes des valeurs qu'elle peut prendre, qui correspond à un rapport dominant/dominé entre le dresseur et son Pokémon :

- ◆ 1 – Le Pokémon considère le dresseur comme une créature faible
- ◆ 3 – Le Pokémon n'agit que s'il est d'accord avec le dresseur

- ◆ 5 – Le Pokémon considère le dresseur comme son égal
- ◆ 7 – Le Pokémon craint le dresseur
- ◆ 9 – Le Pokémon voit son dresseur comme seul et unique maître

Augmenter la soumission

La soumission augmente lorsque le dresseur fait preuve d'autorité avec son Pokémon. Cela revient parfois à le traiter comme un pur animal, ce qui peut entrer en désaccord avec la nature de certains Pokémon.

Par contre, un dresseur qui se montre faible par rapport à son Pokémon perdra de sa soumission.

4.8.3.Score d'obéissance

L'obéissance est la somme de la soumission et de la confiance qu'un Pokémon éprouve pour son dresseur. Ce score ne peut pas dépasser 10, puisqu'il est illogique de pouvoir soumettre entièrement un Pokémon et de faire naître une confiance quasi-absolue en lui en même temps.

L'obéissance est un nombre allant de 2 à 10. Nous allons voir quelle est la signification de ce score pour quelques valeurs choisies :

- ◆ 2 – Le Pokémon peut s'enfuir de son dresseur à la moindre occasion
- ◆ 4 – Le Pokémon n'écoute pas son dresseur, mais tolère sa présence
- ◆ 6 – Le Pokémon obéit une fois sur deux à son dresseur
- ◆ 8 – Le Pokémon est particulièrement obéissant
- ◆ 10 – Le Pokémon obéit au doigt et à l'œil aux ordres de son dresseur

À la création du Pokémon, on doit lui donner un score d'obéissance cohérent. Un Pokémon dont le dresseur s'occupe depuis de nombreux mois aura un score d'obéissance de 8, un Pokémon que le dres-

seur a élevé depuis sa naissance aura un score de 9 ou 8. On répartira de la confiance et de la soumission pour que la relation entre le dresseur et le Pokémon soit cohérente avec la nature du Pokémon et la ligne de conduite du dresseur. Un Pokémon qui vient d'être capturé a de base un score de confiance de 2 et un score de soumission de 2, ce qui fait un score d'obéissance de 4, bien que cela change avec les conditions dans lesquelles le Pokémon a été capturé.

Ces scores augmenteront ou diminueront en fonction de l'évolution de la relation entre le dresseur et le Pokémon. Un dresseur qui laisse son Pokémon faire ce qu'il veut gagnera peut-être en amitié et donc en confiance, mais il perdra sans doute en soumission. Ces scores évoluent lentement en général, même s'il existe des pensions où l'on peut déposer un Pokémon pour le dresser et augmenter sa soumission ou sa confiance, ce sont des centres ou des écoles de dressage, qui existent dans la plupart des grandes villes.

Notons qu'il existe aussi des Pokémon qui, par nature, refuseront catégoriquement de se lier avec leur dresseur, ce à quoi il devra s'adapter. Par exemple, les Pokémon très sauvages ou capturés à très haut niveau seront moins enclins à suivre des

ordres qu'un Pokémon que le dresseur connaît depuis sa naissance ou dont l'espèce est habituée depuis longtemps à vivre avec les humains.

4.9.ÉQUIPER UN POKEMON

Son dresseur peut choisir d'équiper le Pokémon avec un objet. Typiquement, il s'agit d'une baie (lorsque le Pokémon la mangera, il regagnera de la Vitalité ou aura un bonus dans certaines de ses Stats ou compétences) ou un objet lui ajoutant des bonus divers.

Par exemple, un Pokémon équipé d'un Grain Miracle aura un point supplémentaire en « Puissance pour le type plante ».

4.10. TROUVER LES INFORMATIONS SUR LES POKEMON

Les informations pour la création de Pokémon sont disponibles en ligne sur le Poké Dex de Hakai Kousen à l'adresse :

<http://www.hakai-kousen.com/poke+dex>

Selon la difficulté du scénario, il sera demandé aux joueurs de choisir de façon cohérente la puissance des Pokémon de leurs personnages.

5. LES FICHES RECAPITULATIVES

Une fois les personnages et leurs Pokémon créés, il faut rassembler leurs informations sur des fiches récapitulatives pour garder à l'esprit ces caractéristiques. Pour faciliter cette tâche, des fiches vierges sont fournies à la fin de ce manuel.

5.1. REMPLIR UNE FICHE DE PERSONNAGE

Ces fiches comportent des zones à remplir. Ces différentes zones sont les suivantes :

- ◆ Les informations générales : nom, vocation, argent et nature.
- ◆ L'apparence : genre (homme/femme), âge, taille, poids, couleurs de la peau, des yeux et des cheveux, corpulence (svelte, athlétique, enrobé, chétif, etc.)
- ◆ Les Stats : Dextérité, Force, Concentration, Endurance, Volonté et Vitalité. Il y a un score permanent (qui sert de base) et un score temporaire qui peut varier.
- ◆ L'équipe actuelle : les Pokémon qui l'accompagnent en ce moment
- ◆ Les compétences et connaissances
- ◆ Les objets que le personnage a en ce moment sur lui (inventaire)
- ◆ L'historique (résumé de l'histoire du personnage)
- ◆ Le nombre actuel de Points d'Expérience (0 à la création)

5.2. REMPLIR UNE FICHE DE POKEMON

De la même manière, une fiche de Pokémon comporte plusieurs parties indépendantes :

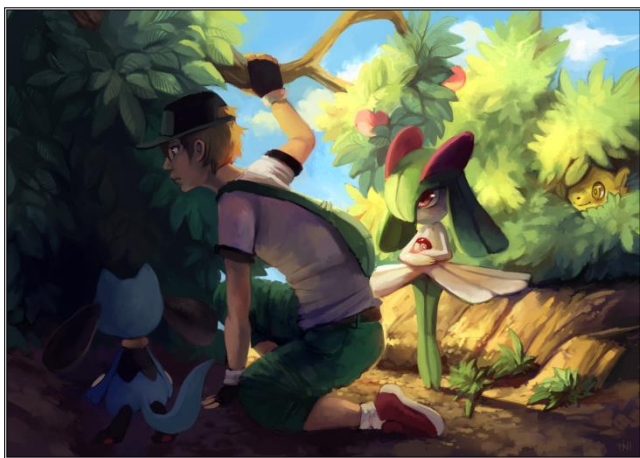
- ◆ Informations générales : le surnom (si son dresseur ne souhaite pas l'appeler par son espèce), l'espèce, le type, le dresseur et la nature
- ◆ Les Stats détaillées
- ◆ Les compétences
- ◆ Le poids, la taille et le genre (mâle, femelle, asexué)
- ◆ L'objet qui équipe le Pokémon le cas échéant
- ◆ La Capacité Spéciale du Pokémon
- ◆ Les sensibilités (les multiplicateurs à appliquer aux dégâts des attaques reçues par le Pokémon)
- ◆ Les détails des techniques maîtrisées
- ◆ Le nombre actuel de Points d'Expérience (0 à la création)

6. PERSONNAGES PRETS-A-JOUER, RENCONTRES

Voici quelques exemples de personnages jouables avec des vocations variées et leurs Pokémon de départ. Ils sont décrits très brièvement, cependant les informations à retenir pour la création de personnages sont présentes.

Vous trouverez également des exemples de Pokémon que vous pourriez rencontrer dans la nature.

6.1. PERSONNAGE : JUL



Jul est un dresseur de 17 ans. Depuis qu'il a aperçu un Pokémon « shiney » (un Pokémon très rare qui a des couleurs différentes que les couleurs habituelles de son espèce), il cherche par tous les moyens d'en attraper un, afin de prouver à ses amis que ce qu'il dit avoir vu existe bien.

Originaire d'Azuria, il parcourt Kanto avec un jeune Riolu, qu'il a capturé avec assez de difficulté car sans aide d'un Pokémon de départ. Avec le temps il a su gagner sa confiance, au point d'avoir pu capturer grâce à lui un Tarsal, qui a évolué depuis peu en Kirlia.

Obsédé par la recherche de Pokémon « shineys », il a du mal à entretenir le bonheur de son Riolu, c'est pourquoi ce dernier n'a toujours pas évolué.

◆ DEX : 2

◆ FOR : 2

◆ CON : 4

◆ END : 3

◆ VOL : 4

Compétences	Connaissances
Psychologie : 2	Zoologie : 3
Survie : 2	Nature : 2
Détection : 1	Informatique : 1
Discrétion : 1	Légendes : 1
Sports : 1	Médecine : 1
	Sciences : 1

Spécialisations :

- ◆ Observation (Survie)
- ◆ Pokémon sauvages (Psychologie)
- ◆ Pokémon « shineys » (Zoologie)

Équipe :

- ◆ Kirlia (femelle)
- ◆ Riolu (mâle)

Citation :

« Partir à l'aventure à Sinnoh ? Laisse-moi le temps de prendre mon appareil photo et de préparer deux-trois sandwiches, et je suis partant. Non, non, pas besoin de réserver des billets de train, ça ira très bien à pied ! », Avant de préparer méthodiquement le nécessaire pour un voyage de quelques semaines.

6.2.PERSONNAGE : ELSA



Elsa, qui tente de rapprocher ses connaissances en légendes et en sciences, est une dresseuse de 19 ans originaire du Bourg Geon.

Très précoce et intelligente, elle cherche à développer des programmes informatiques pour faciliter sa tâche, ce qui pourra achever sa thèse.

Elle a obtenu ses deux Pokémon de façon assez insolite : alors qu'elle étudiait des ruines pour valider son dernier diplôme, elle a été dérangée par le combat de très jeunes Pokémon, un Draby et un Embrylex. Elle les a endormis et capturés pendant leur combat. Même si elle ne peut toujours pas contrôler leur rivalité, elle fait en sorte qu'ils s'habituent à l'environnement des humains auquel ils sont confrontés par exemple quand elle rapporte le résultat de ses longues recherches à son directeur de stage

qui, elle l'espère, lui offrira un travail dans le secteur de la recherche sous peu.

- ◆ DEX : 3
- ◆ FOR : 1
- ◆ CON : 4
- ◆ END : 2
- ◆ VOL : 5

Compétences	Connaissances
Psychologie : 2	Sciences : 3
Charisme : 1	Éducation : 2
Conduite : 1	Informatique : 2
Sports : 1	Légendes : 2
	Médecine P : 1

Spécialisations :

- ◆ Astronomie (Sciences)
- ◆ Cosmogonie (Légendes)
- ◆ Paléontologie (Sciences)

Équipe :

- ◆ Draby (mâle)
- ◆ Embrylex (femelle)

Citation :

« *Un Pokémon générant des distorsions spatio-temporelles ? Oui, j'ai lu une thèse à propos de ça il y a deux jours, elle doit être quelque part sur mon PC ... Bon, vous deux ! Si vous vous bagarrez encore, je vais ... je vais sévir !* », Tout en rajustant ses lunettes et en essayant de séparer ses deux Pokémon en pleine dispute.

6.3.PERSONNAGE : KIM



Sorte de garçon manqué ayant vécu son enfance à Suerebe, Kim est une fille de la rue.

Âgée de 25 ans, elle maîtrise plusieurs sports de combat, les armes blanches et les armes à feu, et le concept de légalité lui échappe totalement. De plus, elle possède une souplesse et une dextérité hors du commun.

Elle se soucie peu d'avoir un véritable rôle dans le monde, prendre du plaisir lors de ses voyages lui suffit amplement pour vivre. Elle est une épicurienne convaincue.

Très grande et très musclée, même comparée à la gente masculine, Kim n'hésite pas à se servir de son apparence impressionnante ou de ses capacités physiques pour arriver à ses fins, elle se vante d'ailleurs régulièrement d'avoir capturé ses Pokémon

après les avoir vaincu au corps-à-corps (bien que cela ne puisse pas être vérifié et paraisse hautement improbable, même en tenant compte de ses incroyables talents d'acrobate et d'athlète).

Elle fait tout pour ébahir les gens qu'elle rencontre, faisant intervenir la force quand elle suppose que ses autres compétences sont inutiles.

- ◆ DEX : 5
- ◆ FOR : 4
- ◆ CON : 2
- ◆ END : 3
- ◆ VOL : 1

Compétences	Connaissances
Combat : 3	Géographie : 2
Sports : 3	Informatique : 2
Conduite : 2	Nature : 1
Discretion : 1	
Survie : 1	

Spécialisations :

- ◆ Acrobaties (Sports)
- ◆ Armes blanches (Combat)
- ◆ Armes de poing (Combat)

Équipe :

- ◆ Galekid (mâle)
- ◆ Scarhino (mâle)

Citation :

« *Ce truc pourrave, c'est un temple ancien ? Gardé par un vieux Pokémon vénér' ? Ah, sa race, j'ai oublié d'amener ma batte de baseball !* », Suivi d'un grand éclat de rire sarcastique et d'un craquement de doigts.

6.4.PERSONNAGE : SILPELIT



Jeune femme de 25 ans, Silkan Sallyra est une espionne mercenaire qui travaille actuellement pour le compte de la Team Galaxy sous le pseudonyme de Silpelit.

Elle utilise régulièrement la ruse et le mensonge pour accomplir ses missions d'infiltration et va rarement au combat.

Particulièrement à l'aise avec un groupe de personnes manipulables, elle ne fait preuve d'aucune pitié lorsqu'il s'agit de remplir la mission qui lui rapportera son argent.

Elle ne dit jamais d'où elle vient ni comment elle a accès aux Pokémon qu'elle contrôle, et elle a l'habitude de se montrer comme une mystérieuse « femme fatale », efficace et compétente. Si Silpelit a pour habitude de se montrer gentille et compassion-

nelle avec quelqu'un, c'est qu'elle en a le besoin pour sa mission ; une fois celle-ci terminée, quiconque cherchera à la retrouver disparaîtra « mystérieusement ».

- ◆ DEX : 3
- ◆ FOR : 2
- ◆ CON : 4
- ◆ END : 2
- ◆ VOL : 4

Compétences	Connaissances
Charisme : 3	Éducation : 3
Expression : 2	Informatique : 2
Psychologie : 2	
Combat : 1	
Conduite : 1	
Détection : 1	

Spécialisations :

- ◆ Comédie (Charisme)
- ◆ Comportement (Psychologie)
- ◆ Organisations criminelles (Éducation)
- ◆ Manipulation (Charisme)

Équipe :

- ◆ Griknot (mâle)
- ◆ Skelenox (mâle)

Citation :

« Je vous ai prouvé que j'ai entièrement confiance en vous, pourquoi n'y aurait-il pas réciprocité dans notre relation, afin bien évidemment de garantir le succès de notre entreprise ? », Avec un grand sourire, tout en jonglant d'une main avec une de ses Poké Ball.

6.5. *POKEMON SAUVAGE : UN GROUPE DE FOUINETTE*



Situation : les personnages sont à une intersection ouvrant les routes vers deux villes différentes.

Une demi-douzaine de Fouinette arrive, intrigués par ce bruit sur leur territoire. Ces Pokémon ne sont pas forcément agressifs, mais ils s'approchent lentement des humains et de leurs Pokémon par simple curiosité.

Si les dresseurs ne font pas attention à eux, lorsqu'ils se remettent en route, les Fouinette les suivront discrètement le temps nécessaire pour que les personnages sortent de leur territoire.

Par contre, si les dresseurs montrent des signes d'hostilité, ils risquent d'appeler le reste du groupe pour chasser les perturbateurs par la force.

En effet, ces Pokémon territoriaux vivent en groupe de 20 à 30, ce qui peut se montrer dangereux s'ils attaquent de manière organisée, même s'ils sont de faible niveau.

Cette rencontre peut donc être amusante (les Fouinette accepteront volontiers un peu de nourriture de la part des dresseurs ou même de jouer avec eux) ou un peu dangereuse (si les humains se montrent hostiles, les Pokémon les repousseront ou les attaqueront pour les faire s'en aller).

Stats moyennes :

- ◆ DEX : 4
- ◆ FOR : 7
- ◆ CON : 6
- ◆ END : 6
- ◆ VOL : 7
- ◆ VIT : 20
- ◆ ENE : 52

Techniques : Griffes, Clairvoyance, Boul'Armure, Vive-attaque, Combo-Griffe, Assistance, Par ici !

6.6. *POKEMON SAUVAGE : UN GARDEVOIR MYSTIQUE*



Situation : perdus dans un endroit étrange, les personnages arrivent face à un Pokémon en train de méditer.

Fort heureusement pour les humains qui les croisent, les Gardevoir sont assez pacifiques. Ces Pokémon sont exclusivement femelles (bien que cela n'ait pas vraiment de rapport avec leur comportement général) et ils sont souvent maternels et amicaux. Ils prennent souvent plaisir à aider les Pokémon et les humains pour qui ils peuvent ressentir de l'affection.

Ce Gardevoir, qui possède une capacité de télépathie, possède également son propre mode de pensée : il pourra user de son pouvoir pour aider les personnages ou manipuler leurs pensées pour que leur comportement ne le gêne pas.

Si les personnages veulent simplement demander leur chemin, ce Pokémon leur donnera quelques indications sur ce qu'il sait de l'endroit où il médite.

Au contraire, s'il se sent menacé, ce Gardevoir forcera les personnages à éviter le combat, soit en envoyant vers eux des pensées calmantes, soit en les faisant penser à autre chose.

Ajoutons que dans le cas où ce Pokémon est dérangé au dernier degré par les joueurs, il pourra utiliser sa technique de téléportation pour les envoyer loin de son repère, afin de retourner à sa méditation.

Notons que ce Pokémon peut ne pas être clair dans ses actions ou ses messages, car son mode de pensées est bien différent de celui d'un humain, même si cela devait provoquer une incompréhension voire une frustration chez ses « visiteurs ».

Stats :

- ◆ DEX : 8
- ◆ FOR : 8
- ◆ CON : 17
- ◆ END : 9
- ◆ VOL : 17
- ◆ VIT : 37
- ◆ ENE : 55

Techniques : Vœu soin, Choc mental, Reflets, Téléport, Vœu, Plénitude, Psyko, Possessif

6.7. *POKEMON SAUVAGE : UN TYRANOCIF SUSCEPTIBLE*



Situation : après quelques jours d'errance dans les montagnes, les joueurs arrivent malencontreusement près d'un nid de Tyranocif. Si la tempête de sable qui accompagne ces Pokémon ne les dissuade pas de continuer, ils pourraient tomber nez-à-nez avec le Pokémon.

L'espèce « Tyranocif », qui fait partie des Pokémon semi-légendaires, a une réputation de destruction quasi-inégalée. En effet, il est dit qu'un seul de ces Pokémon, lors d'une grande colère, peut changer la topographie sur plusieurs dizaines d'hectares.

Le Pokémon rencontré par les personnages est solitaire, mais il n'hésitera pas à repousser des intrus avec toute sa puissance, même si cela devait entraîner des pertes chez les personnages ou la faune pacifique qui se trouverait par malchance sur son territoire. On pourrait comparer sa psychologie à celle des clichés de science-fiction concernant le tyranosauure.

Il serait évidemment voué à l'échec de tenter de raisonner un Tyranocif sauvage, surtout s'il s'estime dans un endroit qu'il contrôle et qu'il doit garder vierge de toute présence. De plus, si ce Pokémon est en train de monter la garde autour du nid de son clan, il risquerait d'être encore plus expéditif avec les intrus.

D'un point de vue pratique, la présence de ce Pokémon est tout simplement un accès interdit vers une zone de montagne : si son territoire comporte une route que voulaient emprunter les joueurs, ils ont pour seul choix de devoir trouver une alternative à ce passage.

Stats :

- ◆ DEX : 11
- ◆ FOR : 23
- ◆ CON : 15
- ◆ END : 19
- ◆ VOL : 16
- ◆ VIT : 72
- ◆ ENE : 57

Techniques : Crocs Éclairs, Crocs Givre, Crocs Feu, Tempêtesable, Éboulement, Mania, Vibrobscur, Représailles, Morsure, Séisme, Lame de rocs, Ultrala-ser, Dracogriffe, Hurllement, Déflagration, Tom-beroché, Exploforce, Dracochoc, Avalanche, ...

Avec ces quelques exemples, on peut voir aisément qu'avec simplement la faune de l'univers de Hakai Kousen et les possibilités offertes pour création de personnages, on peut faire des rencontres aussi insolites qu'hétéroclites.

Ainsi, avec un minimum d'imagination, deux scénarios peuvent se montrer très différents, comportant chacun des éléments de politique, de merveilleux et de fantastique.

7. LE SYSTEME DE JEU

7.1. LES STATS ET LES DES

Nous avons vu que les Stats d'un personnage ou d'un Pokémon sont des nombres entiers.

Nous savons également que Hakai Kousen fait intervenir des dés pour simuler le hasard qui peut déterminer la résolution d'une action.

Nous allons voir comment les Stats influencent le hasard.

7.1.1. Les Dés

Les dés utilisés pour jouer à Hakai Kousen sont des dés à 10 faces que l'on abrègera « D10 ».

Il est nécessaire d'en posséder un nombre respectable pour que les jets de dés ne prennent pas trop de temps : s'il faut lancer 12 dés, lancer 12 fois le même dé deviendrait très fastidieux.



Un dé à 10 faces

7.1.2. Difficulté d'un jet

L'action à résoudre peut être très compliquée ou simple ; aussi pour gérer cela, on associe à chaque jet une difficulté.

Comme le jeu utilise des D10, la difficulté d'un jet est un nombre allant de 1 à 10.

Difficulté	Interprétation
1	Réussite automatique
2 ou 3	Immédiat
4	Très facile
5	Facile
6	Standard
7	Difficile
8	Très difficile
9	Extrêmement dur
10	Presque impossible

Tableau 2 Difficulté d'un jet

7.1.3. Score d'un jet

Lorsqu'on jette un D10 à difficulté 6, cela signifie qu'on compte un succès pour ce dé si son résultat est compris entre 6 et 10⁴. Si la difficulté est 4, le succès est obtenu si le résultat est entre 4 et 10, etc.

On appelle « score » d'un jet le nombre de succès obtenu.



Cinq D10 ont été lancés

La difficulté d'un jet est donc liée directement à celle de l'action résolue par le jet de dés.

Si la difficulté d'un jet dépasse 4, il y a *possibilité d'échec critique* : les dés retournant « 1 » retirent des succès et ce score peut devenir négatif : on parle alors d'*échec critique*.

4 La plupart des D10 ont leurs faces numérotées de 0 à 9 par convention, le chiffre 0 remplaçant le nombre 10. Évidemment, si on obtient « 0 » sur un D10, on l'interprétera toujours comme le résultat « 10 ».

En fonction du score du jet, la réussite (ou l'échec, le cas échéant) peut être mineure ou majeure.

Score	Degré de réussite
-2 ou moins	Échec critique grave
-1	Échec critique mineur
0	Échec
1	Réussite mineure
2	Réussite habituelle
3	Réussite remarquable
4	Réussite impressionnante
5 ou plus	Réussite exceptionnelle

Tableau 3 Score d'un jet

7.2.LA TABLE UNIQUE

Pour résoudre n'importe quelle action où le hasard intervient, Hakai Kousen utilise un système basé sur une table qui servira pour tous les jets, on peut l'appeler la « Table Unique ». Cette table possède deux paramètres : la Marge et le Handicap et elle indique la Difficulté d'un jet.

7.2.1.Les Stats et la Marge

La Marge dépend des Stats liées au jet.

Lors d'une action à résoudre pour un personnage, la Marge va dépendre de la Stat liée à cette action.

Exemples :

– Jul doit pousser une lourde porte en pierre pour pénétrer dans un temple antique. Il s'agit d'une action demandant de la puissance physique, donc pour résoudre cette action, la Marge dépend de la Force de Jul.

– Kim tente de résister à l'hypnose d'un puissant Pokémon psy. Il s'agit de résister à un effet mental donc la Marge dépendra de sa Volonté lors de la résolution de cette action.

Lorsqu'une action fait intervenir deux personnages, l'un étant actif et l'autre passif, la Marge dépend de la Stat du personnage actif et de la Stat du personnage passif.

Exemple :

– Lors d'un dialogue, Silpelit tente de mentir à Elsa. Pour résoudre cette action, la Marge dépendra de la Concentration de Silpelit et de la Volonté d'Elsa.

– Attaqué par un Pokémon sauvage, Jul tente, pour se défendre, d'immobiliser la créature par la force. Dans ce cas, la Marge dépendra de la Force de Jul et de la Force du Pokémon.

7.2.2.Le Handicap

Le Handicap est une valeur qui permet de symboliser la difficulté d'une action indépendamment des personnages liés à cette action. Un Handicap varie entre 0% et 100%. On peut l'interpréter comme le pourcentage de personnes qui pourraient la réaliser. On choisit un Handicap de 100% pour une action relativement facile qui ne poserait de problème à personne, un Handicap de 75% pour une action de difficulté modérée, un Handicap de 50% pour une action de difficulté moyenne, et un Handicap de 10% pour une action quasiment impossible.

Exemples :

– Reprenons l'exemple de Jul attaqué par un Pokémon sauvage : ce dernier est un faible Rattata, il est très facile de le maîtriser, donc l'action aura un Handicap de 100%.

– Étudions l'exemple de l'hypnose de Kim : cette dernière est déjà affectée par l'hypnose depuis quelques secondes et tente de s'en libérer. Cela n'est pas une tâche évidente, il suffit simplement d'avoir la résistance mentale suffisante, donc le Handicap sera de 50%.

– Pour l'exemple de Silpelit essayant de mentir à Elsa : les arguments employés sont très grossiers, le Handicap sera donc de 25%.

– Avec l'exemple de Jul voulant ouvrir une lourde porte en pierre : cette porte est très difficile à faire bouger, car elle est sur un sol rugueux et les gonds sont très rouillés. Le Handicap sera donc de 10%.

Dans la plupart des jets, le MJ devra choisir le Handicap, puisque la Marge est un simple calcul. En fonction du Handicap et de la Marge, on détermine la difficulté du jet. Une fois le jet effectué, le résultat donne une idée de comment l'action s'est déroulée.

7.2.3. Éviter de faire des jets pour rien

Pour une action réellement impossible pour un personnage (soulever une maison à mains nues, résoudre une équation de physique quantique de tête sans savoir compter jusqu'à 20, convaincre le service de sécurité d'une base secrète que « Je suis le plombier, je vérifie la plomberie de l'intérieur de votre coffre-fort à documents ultrasecrets », par exemple), il n'est pas nécessaire de faire un jet : l'action échoue, tout simplement.

De même, une action à la facilité déconcertante pour un personnage ne nécessite pas de jet (monter sur un vélo, s'habiller, se souvenir de son nom, et ainsi de suite) : l'action est automatiquement réussie.

On prend en compte les Stats pour savoir s'il est nécessaire de lancer un jet ou non pour connaître la

résolution d'une action : un personnage avec une Force de 5 est tout à fait capable de porter un camarade inconscient sur son épaule, mais cela ne sera pas évident pour quelqu'un avec une Force de 1.

La Table Unique est disponible ici (cf. Tableau 4 La Table Unique et Annexe A : Table Unique). Elle est également disponible en annexe, à la fin de ce livre ainsi qu'à l'adresse :

http://www.hakai-kousen.com/table_unique.pdf

7.3. LES JETS DE STAT

Lorsque le personnage doit réussir une action uniquement liée à une de ses Stats, il suffit de lancer un D10. L'action est réussie si le résultat du dé est égal ou supérieur à la difficulté de l'action. Dans le cas de la réussite d'un jet de Stat, plus grande est la différence entre le résultat et la difficulté, mieux l'action est réussie.

Exemple : Jul tente d'ouvrir la porte comme décrit précédemment. Il possède une Force de 2 (la Marge est donc de 2). Le Handicap est de 10%. La Table Unique indique qu'avec cette Marge et ce Handicap, la difficulté pour Jul sera de 10. On lance le dé, on obtient 3. Ce n'est pas suffisant : bien que Jul eût poussé de toutes ses forces, la porte en pierre n'a bougé que de quelques millimètres.

Continuons la scène. Kim, voyant Jul en difficulté, le repousse. Elle va à son tour essayer de pousser la lourde porte. Kim possède une Force de 4, le Handicap est passé à 15% grâce de Jul. La difficulté sera donc de 8. On obtient 8 pour le jet, l'action est donc réussie : la porte s'ouvre lentement.

Échec aux jets de Stat

Si l'on obtient un résultat inférieur à la difficulté, l'action est ratée sans répercussion. Si cette difficulté était de 4 ou plus, on dit qu'il y a possibilité d'échec critique. Obtenir un 1 sur un jet où il y a possibilité d'échec critique signifie que l'action a été particulièrement

mal effectuée et que le personnage subit les conséquences de sa maladresse. Il s'agit d'un échec critique, qui peut handicaper le personnage.

Exemple : Nous reprenons la situation où Kim était en train de lutter contre les effets d'une hypnose. Elle possède une Volonté de 1 et le Handicap pour l'action est de 50%. Au final, la difficulté est de 8. Le dé retourne 6 pour résultat. Ce n'est pas suffisant, et Kim est donc encore sous les effets de l'hypnose.

Continuons la scène : peu de temps après, elle tente à nouveau de vaincre les effets de l'hypnose.

	100%	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%
-10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-8	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-7	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-6	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-5	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-4	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10
-3	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10
-2	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10
-1	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10
0	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9
1	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9
2	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8
3	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8
4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
5	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7
6	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
7	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
8	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6
10	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
11	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
12	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
13	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Tableau 4 La Table Unique

L'hypnose est à présent plus puissante, et le Handicap est alors de 25%. La difficulté du jet de Volonté est donc 9. On obtient un résultat de 1 au dé. C'est donc un échec critique : l'hypnose brise complètement la volonté de Kim, elle tombe inconsciente, avec un gros mal de tête en perspective.

7.4. LES JETS DE COMPÉTENCE/CONNAISSANCE

Les jets de compétence et les jets de connaissance sont des jets qui font appel aux savoirs et au savoir-faire des personnages et le système utilise les mêmes bases qu'un jet de Stat.

Pour réussir un jet de compétence ou de connaissance, un personnage devra lancer autant de dés que son score dans cette compétence. S'il y a au moins un dé qui dépasse la difficulté de l'action, alors l'action est réussie.

Échec aux jets de compétence/connaissance

Si la difficulté est de 4 ou plus, il y a encore une fois possibilité d'échec critique.

On doit alors compter le nombre de dés qui sont des réussites (le nombre de dés dont le résultat est supérieur ou égal à la Difficulté) et y soustraire le nombre d'échecs critiques (le nombre de dés ayant pour résultat 1). Si le nombre final de réussites est positif, l'action est réussie. S'il est nul, l'action est ratée. S'il est négatif, l'action est un échec critique.

Exemple : reprenons la situation où Silpelit tentait de mentir à Elsa lors d'une conversation. Silpelit possède une Concentration de 4 et Elsa possède une Volonté de 5. La Marge est donc de -1. Le Handicap est de 25%. La Difficulté est donc de 10. Silpelit possède 2 points dans la compétence Expression, on devra donc lancer deux dés. Silpelit obtient 4 et 8 à ces dés. L'action est donc ratée : Silpelit n'a pas pu persuader Elsa.

Continuons la scène : Cette fois-ci, Silpelit va à nouveau tenter d'influencer Elsa en évoquant l'enfance de cette dernière. Pour Elsa, son enfance est un sujet qui lui tient à cœur, le Handicap est donc de 50% et la Difficulté passe à 9. Les dés retournent 2 et 10 pour résultat. Le nombre de succès est positif, donc l'action réussit : Silpelit a réussi à persuader Elsa en évoquant son enfance avec gravité.

Cependant, Elsa garde encore quelques doutes. Elle essaye de déterminer si Silpelit est véritablement sincère, elle va donc user de psychologie.

Elsa possède une Concentration de 4 et Silpelit une Volonté de 4 : la Marge vaut 0. Silpelit étant très douée pour la manipulation, le Handicap sera de 25%. La Difficulté de cette action est 10. Elsa obtient les résultats suivants : 1 et 6. Il n'y a aucune réussite et un échec critique, l'action est donc un échec critique : Elsa est dorénavant persuadée que Silpelit est une personne de grande confiance, sincère et attentionnée.

7.5. LES JETS D'ATTAQUE

En combat, pour savoir si une attaque réussit, il faut interpréter le résultat d'un jet d'attaque. Un tel jet utilise une Marge égale à la Stat d'attaque du Pokémon attaquant moins la Stat de défense du Pokémon défenseur. Le Handicap sera égal à la Précision de la technique utilisée pour l'attaque.

De plus, pour chaque effet supplémentaire d'une technique, on fera un jet de Stat opposé, basé sur les Stats correspondantes à la catégorie de la technique et ayant un Handicap qui sera empiriquement défini à 15%.

Des règles plus complètes pour les combats de Pokémon sont décrites dans la section Un combat de Pokémon.

Exemple :

Jul et Elsa font un combat amical pour s'entraîner. Riolu affronte Draby. Draby attaque en premier en utilisant la technique « Morsure » et Riolu

choisit d'encaisser l'attaque : la technique « Mor-sure » inflige 6 dégâts, elle a une précision de 100% et, à la vue des Stats des Pokémon, la Marge pour cette attaque est de 5, un coup d'œil sur la Table Unique nous indique que la difficulté sera de 4. Les dés sont jetés : 5 dégâts ! De plus, comme « Mor-sure » peut apeurer la cible, on fait un jet avec une Marge de 5 et de Handicap 15%, c.à.d. de difficulté 7. Le jet réussit, Riolu est apeuré et ne contre-attaquera pas ce tour-ci. Le combat s'annonce en la faveur d'Elsa !

7.6. LES SPECIALISATIONS ET LA DIFFICULTE

Comme on l'a vu, il est possible de diminuer la difficulté d'une action si le personnage s'est spécialisé. Dès qu'il a un niveau 2 dans une compétence/connaissance, il pourra choisir une spécialisation. Il pourra en choisir une de plus pour chaque niveau supplémentaire, réduisant la difficulté des jets pour un nombre croissant de situations.

Le tableau suivant indique de combien la difficulté d'un jet sera diminuée en fonction du nombre de spécialisations et du niveau de la compétence/connaissance lorsque le jet concerne une spécialisation :

Niveau	Spécialisations				
	0	1	2	3	4
0	×	×	×	×	×
1	0	×	×	×	×
2	0	-1	×	×	×
3	0	-2	-1	×	×
4	0	-2	-2	-1	×
5	0	-2	-2	-2	-1

Tableau 5 Spécialisations et réduction de difficulté

Les spécialisations ne sont pas obligatoires mais elles apportent du réalisme dans les actions des personnages.

7.7. UN COMBAT DE POKEMON

Les combats de Pokémon dans Hakai Kousen ont un système de résolution assez codifié, donc simple à mémoriser.

Un combat se déroule en « tour par tour » : les Pokémon attaquent l'un après l'autre.

7.7.1. Phase d'initiative

À chaque fois qu'un Pokémon entre dans le combat⁵, on doit déterminer où il se situera dans l'ordre d'action des Pokémon en combat. Pour cela, on jette un D10 et on ajoute la Dextérité du Pokémon. Le nombre obtenu est son initiative, les Pokémon agiront durant un tour dans l'ordre décroissant de leurs initiatives.

Si les initiatives de plusieurs Pokémon sont égales, on les départagera entre eux en appliquant la même méthode, jusqu'à ce qu'un ordre global apparaisse.

7.7.2. Jet d'attaque

À chaque fois qu'un Pokémon en attaque un autre, les joueurs déclareront les actions des Pokémon en combat. La déclaration pour le Pokémon qui a l'initiative peut être, par exemple, « j'attaque tels Pokémon en utilisant telle technique », ce à quoi les joueurs contrôlant les Pokémon concernés pourront répondre « j'esquive l'attaque », « j'endure l'attaque » ou encore « je contrecarre l'attaque avec telle technique ». Une fois qu'on a déclaré les actions de chaque Pokémon, on résout les jets d'attaque comme expliqué dans la section 7.5 « Les jets d'attaque ».

S'il est difficile de toucher l'ennemi (il est assez petit par rapport à l'attaquant ou il est à moitié caché derrière un élément du terrain, par exemple), on augmentera la difficulté du jet d'attaque en consé-

⁵ Pour rendre les combats moins linéaires, on pourra refaire les jets d'initiative à chaque fois qu'un tour s'achève, mais cela peut allonger le déroulement d'un combat.

quence. De même, s'il est facile de le toucher, on pourra abaisser la difficulté en fonction de la situation.

Voici quelques manières de modifier la difficulté d'un jet d'attaque en fonction de diverses situations :

Situation	Difficulté
Cible au moins 4 fois plus petite	+2
Cible en partie cachée	+2
Cible 2 fois plus petite	+1
Cible 2 fois plus grosse	-1
Cible ne pouvant pas bouger	-1
Cible au moins 4 fois plus grosse	-2

Tableau 6 Situation du combat et jet de Combat

Certaines techniques se font en 2 coups ou plus, on fera un jet d'attaque pour chaque coup porté sans dépenser d'Énergie supplémentaire pour ces coups.

On augmentera la Marge du jet d'attaque d'autant de points dans la compétence de puissance pour le type de l'attaque développée par le Pokémon attaquant. On n'appliquera pas ce modificateur pour les effets secondaires.

Si le Pokémon défenseur choisit d'endurer, on diminuera la Marge du jet d'attaque d'autant de points dans sa compétence de résistance pour le type de l'attaque endurée. On n'appliquera pas ce modificateur pour les effets secondaires.

Si le Pokémon défenseur choisit d'esquiver, on diminuera la Marge du jet d'attaque d'autant de points dans la compétence d'esquive du Pokémon.

Portée d'une technique

Chaque technique possède une portée. Nous allons voir ce que cela signifie.

La portée d'une technique indique comment le Pokémon doit utiliser une technique : doit-il être au corps-à-corps ? Doit-il charger ? Doit-il être à bonne distance de son adversaire ?

On peut classer la plupart des techniques par les portées suivantes :

- ◆ **Cible** : La technique vise directement un adversaire ou un allié.
- ◆ **Cibles** : Le Pokémon utilise la technique sur plusieurs adversaires et/ou alliés.
- ◆ **Lanceur** : La technique n'a d'effets que sur le lanceur.
- ◆ **Rayon** : La technique se fait sur une ligne droite.
- ◆ **Sonique** : Le Pokémon émet un son qui affecte toute cible pouvant l'entendre.
- ◆ **Zone** : La technique affecte tout allié ou adversaire dans la zone, généralement comprise dans un cercle d'un rayon défini.

D'autres techniques peuvent concerner une cible externe au combat (« Relais » affecte un Pokémon que le dresseur appellera en combat pour remplacer le lanceur) ou toucher aléatoirement une cible (« Co-lère » cible un autre Pokémon en combat de façon totalement aléatoire, qu'il soit un allié ou un adversaire).

Nous allons voir sous quelle condition le Pokémon peut utiliser sa technique, en fonction de la catégorie et de la portée de la technique utilisée :

Portée \ Catégorie	Physique	Autre ou Spéciale
Cible	Être au contact	Être à distance
Cibles	Être au contact	Être à distance
Lanceur	<i>Pas de condition</i>	<i>Pas de condition</i>
Rayon	Être à distance	Être à distance
Sonique	<i>Pas de condition</i>	<i>Pas de condition</i>
Zone	<i>Pas de condition</i>	Choisir une zone

Tableau 7 Conditions d'utilisation d'une technique

Lorsqu'une technique physique concerne une ou plusieurs cibles, le lanceur doit être au contact avec toutes ses cibles pour les attaquer.

Une technique physique en un seul coup sur plusieurs cibles est une attaque en rotation.

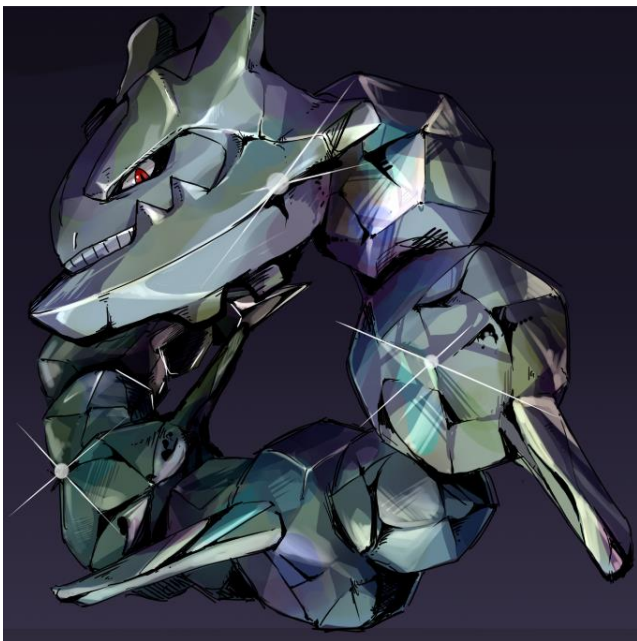
Une technique physique sur un rayon est une attaque en charge.

Une technique sonique ou de zone est considérée comme une attaque de zone.

Une attaque spéciale sur un rayon est une attaque en ligne.

- Attaque en rotation : Le lanceur décide un sens de rotation et une première cible pour son attaque, puis il frappe successivement les Pokémon au corps-à-corps. Si l'attaque est entièrement endurée par la première cible, l'attaque s'arrête. Si la première cible ne peut pas endurer tous les dégâts de cette attaque, elle est projetée et on fera un jet d'attaque sur le Pokémon suivant pour les dégâts qui n'ont pas été endurés, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le Pokémon ait effectué un tour complet.

Exemples d'attaques en rotation : « Mawashi Geri », « Gyroballe »



Steelix peut balayer ses ennemis d'un coup de queue

- Attaque en charge : Pour charger, le Pokémon doit être à distance pour prendre son élan. Ensuite, il chargera en ligne droite, infligeant ses dégâts à toutes les cibles sur son passage avant d'être arrêté. Si l'attaque est entièrement endurée par la première cible, le Pokémon est bloqué et sa charge s'arrête. On considère alors les deux adversaires comme au corps-à-corps. Si la première cible ne peut pas endurer tous les dégâts de cette attaque, elle est projetée et on fera un jet d'attaque sur le Pokémon suivant pour les dégâts qui n'ont pas été endurés, et ainsi de suite, pour chaque Pokémon à une distance inférieure à la distance de dégâts de l'attaque.

Exemples d'attaques en charge : « Roulade », « Roue de feu »



Insecteoir en pleine charge

- Attaque de zone : Tous les Pokémon alliés et/ou ennemis situés dans la zone reçoivent l'attaque, excepté le lanceur. La zone est circulaire, autour de son centre et d'un rayon égal à la distance de dégâts de l'attaque. Si le Pokémon ne peut pas choisir la zone de son attaque, il en est le centre.

Exemples d'attaques de zone : « Séisme », « Explosion »⁶

Exemple d'attaque sonique : « Bourdon »

- Attaque en ligne : Lorsqu'il est à distance, le



Florizarre utilise une attaque en ligne

Pokémon fait son attaque dans une direction choisie. Si l'attaque est entièrement endurée par la première cible, l'attaque s'arrête. Si la première cible ne peut pas endurer tous les dégâts de cette attaque, elle est projetée et on fera un jet d'attaque sur le Pokémon suivant pour les dégâts qui n'ont pas été endurés, et ainsi de suite, pour chaque Pokémon à une distance inférieure à la distance de dégâts de l'attaque.

Exemples d'attaques en ligne : « Lance-flammes », « Rayon Gemme »

Distance de dégâts d'une technique

Pour les techniques de zone, sonique ou sur un rayon la distance de dégâts d'une attaque peut être contrôlée par le lanceur dans la limite définie par une **longueur maximale**. Cette longueur est égale, en mètres, à deux fois la somme des **dégâts de la technique** (même si la technique n'inflige aucun dégât) et

de la **Stat utilisée par le Pokémon pour infliger son attaque** (Force ou Concentration).

$$\text{Longueur}_{\text{max}} = 2 \times (\text{Dégâts} + \text{FOR ou CON}) m$$

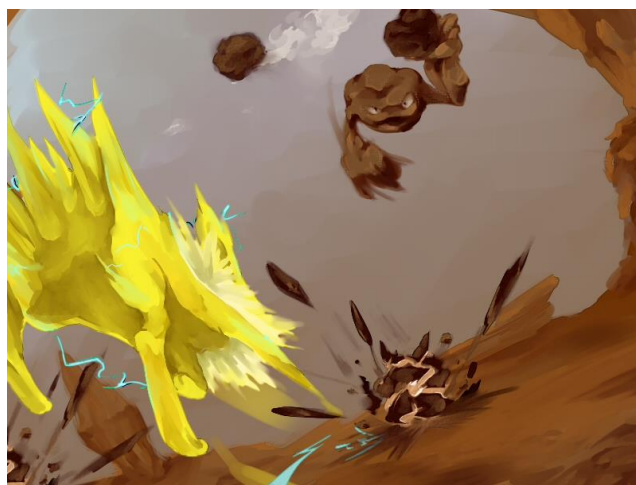
Lorsqu'une technique peut affecter plusieurs cibles à distance, les dégâts seront répartis entre les cibles, à la volonté du Pokémon.

Certaines techniques ont des portées qui sont traitées comme des cas particuliers. Par exemple, « Requiem » est une technique qui met automatiquement hors de combat tous les Pokémon dans la zone de chant de l'utilisateur après 3 tours, *y compris son utilisateur*. On notera ces cas particuliers dans les effets supplémentaires.

Malus après la perte de Vitalité

Un Pokémon auquel il ne reste plus qu'un quart de sa Vitalité n'a plus que la moitié de sa Dextérité, de sa Force, de sa Concentration, de son Endurance et de sa Volonté, arrondie au supérieur. S'il lui reste moins d'un dixième de sa Vitalité maximale, ces Stats sont divisées par 4, arrondies au supérieur⁷.

Esquiver une attaque



Un Voltali esquive les attaques d'un Racailleou

⁶ Cas particulier : « Explosion » met le lanceur KO (effet supplémentaire)

⁷ Si le Pokémon a une Vitalité maximale inférieure à 4, s'il tombe à 1 en Vitalité, il perdra seulement la moitié de ses Stats.

Au lieu d'endurer une attaque, un Pokémon peut choisir d'esquiver l'attaque. Dans ce cas, la Marge du jet d'attaque sera basée sur la Stat d'attaque du Pokémon attaquant et sur la Dextérité du Pokémon défenseur.

Lorsqu'un Pokémon décide d'esquiver une technique ayant une portée sur une zone, la difficulté pour esquiver est augmentée de 2.

Lorsqu'il s'agit d'une technique invisible pour le Pokémon (mentale, magique ou sonore par exemple), elle ne peut pas être esquivée.

Contrecarrer une attaque



Lucario se prépare à contrecarrer Zoroark

Lorsqu'un Pokémon peut esquiver une attaque, il peut choisir également de la contrecarrer avec une technique de même catégorie. Il fera alors un jet d'attaque habituel contre le Pokémon attaquant. Si son score égalise le score du jet d'attaque à contrecarrer, les attaques s'annulent mutuellement (Le MJ peut choisir que cela produise des effets pyrotechniques du plus bel effet). S'il le dépasse, il infligera ses dégâts au Pokémon attaquant, sans que celui-ci puisse l'endurer. S'il n'arrive pas à atteindre ce score, il recevra les dégâts sans pouvoir les endurer.

Note : Contrecarrer une attaque est une action très visuelle, il est donc conseillé de bien la mettre en valeur par des descriptions adéquates.

Récapitulatif

Se déplacer

Il existe des situations de combat où un Pokémon devra se déplacer ou subir des malus à cause de la distance qui le sépare de sa cible.

Lorsqu'un Pokémon est au contact et veut utiliser une technique de portée nécessitant une distance, il est mal placé pour cela : il devrait être à une distance raisonnable de sa cible pour être dans les meilleures conditions, c'est-à-dire au moins 5 mètres.

S'il est trop près, on ajoutera au jet d'attaque autant de D10 que le score de Combat rapproché du



Absol prépare son prochain déplacement

Pokémon, et la difficulté du jet augmentera de 2.

Si le Pokémon veut utiliser une technique de corps-à-corps, il devrait être au contact avec le Pokémon qu'il attaque.

S'il était à distance, il devra alors se déplacer rapidement au contact. On ajoutera au jet d'attaque autant de D10 que son score de Déplacements Rapides et la difficulté du jet augmentera de 2.

Dégâts de recul

Parfois, une technique blesse le lanceur par des dégâts de recul. Il devra dans ce cas endurer un nombre de dégâts égal au quart des dégâts qu'il aura infligé à son adversaire, arrondi au supérieur.

7.7.3.L'importance du type

Le type d'une technique influence énormément les dégâts, premièrement par le type de l'attaquant, puis par le type du défenseur.

Le type de l'attaquant (STAB)



Les symboles des 17 types de base

Si le Pokémon partage un type avec la technique utilisée lors d'une attaque, on ajoutera 50% aux dégâts finaux, arrondi au supérieur.

On appelle souvent cela le STAB : une attaque « STABée » fera en moyenne 50% de dégâts en plus que si elle ne l'était pas avec un Pokémon de même puissance mais d'un type inapproprié.



Pierre, Feu, Plante, Ciseau ..., Lézard, Spock

Le type du défenseur

Il existe des multiplicateurs à appliquer aux dégâts des attaques en fonction du type de la technique et du type du Pokémon qu'elle cible. Les relations entre les types sont semblables au jeu « pierre-feuille-ciseaux », avec une complexité bien plus grande. C'est l'aspect le plus connu et le plus simple de la tactique dans les combats de Pokémon.

L'annexe en fin du livre vous donnera les sensibilités des 17 types de base. Voici quelques exemples :

- ◆ Un Pokémon de type feu sera très sensible à une technique de type eau, les dégâts encaissés seront doublés.
- ◆ Un Pokémon de type roche sera assez peu sensible aux techniques de type feu, il recevra seulement la moitié des dégâts endurés, arrondi au supérieur.
- ◆ Une technique de type combat n'aura aucun effet sur un Pokémon de type spectre, toute attaque visant ce Pokémon est donc automatiquement ratée.

Lorsqu'un Pokémon a un type double, si on connaît les multiplicateurs à appliquer aux deux types composant ce type double, il suffit de les multiplier entre eux pour avoir le multiplicateur associé à ce double type.

- ◆ Un Pokémon de type acier/combat sera résistant aux techniques de type psy par son type acier, mais sensible par son type combat : les dégâts seront inchangés.
- ◆ Une technique de type feu sera efficace sur un Pokémon de type plante et sur un Pokémon de type glace, donc un Pokémon de type glace/plante recevra le quadruple des dégâts d'une attaque feu.
- ◆ Un Pokémon de type acier/dragon, avec son double type, recevra seulement un

quart des dégâts d'une attaque plante, arrondi à l'inférieur.

- ◆ Les Pokémon de type spectre/ténèbres restent immunisés aux techniques de type combat.

7.7.4. Condition d'un Pokémon

On appelle la condition ou le statut d'un Pokémon son état de santé. Cela peut influencer dans un combat ou même en général. Certaines techniques peuvent par exemple empoisonner ou brûler un Pokémon.

Voici les différentes conditions qu'un Pokémon peut acquérir en combat, sachant qu'elles peuvent être cumulées :

- ◆ **Attrance** : lorsqu'un Pokémon est attiré par un Pokémon du sexe opposé, il fera un jet de Volonté avec un Handicap de 15% à chaque tour. Si ce jet est raté, il n'attaquera pas. L'attrance dure jusqu'à la fin d'un combat.
- ◆ **Brûlure** : Lorsqu'un Pokémon subit une brûlure, sa Force est réduite de moitié. De plus, s'il rate un jet d'Endurance avec un Handicap de 15%, il perdra un cinquième de sa Vitalité maximale pendant ce tour, arrondi au supérieur.
- ◆ **Confusion** : Chaque tour, on fera un jet de Volonté pour un Pokémon confus avec un Handicap de 15%. Pendant sa confusion, à chaque fois que le Pokémon tentera d'attaquer ou d'esquiver, s'il rate un jet de Volonté avec un Handicap de 15%, cette action sera un échec critique. Si un Pokémon fait un échec critique lors d'une attaque de corps-à-corps à cause de sa confusion, il s'infligera les blessures de son attaque.
- ◆ **Empoisonnement** : Lorsqu'il est empoisonné, un Pokémon doit réussir un jet d'Endurance à chaque tour avec un Han-

dicap de 15% pour ne pas perdre un dixième de sa Vitalité maximale, arrondi au supérieur. Après le combat, tant que l'empoisonnement n'est pas guéri, son Endurance sera réduite de moitié.

- ◆ **Empoisonnement grave** : en cas d'empoisonnement grave, un Pokémon doit réussir un jet d'Endurance à chaque tour avec un Handicap de 15% pour ne pas perdre un quart de sa Vitalité maximale.
- ◆ **Gel** : Un Pokémon gelé est prisonnier d'une épaisse couche de glace et ne peut rien faire tant qu'il ne réussit pas un jet de Force avec un Handicap de 15% pour briser la glace qui le paralyse. Il pourra tenter ce jet une fois par tour. Si un de ces jets est un échec critique, le Pokémon subit les mêmes effets que la Brûlure. Notons que si le Pokémon est la cible d'attaques de type « feu », le Handicap passe à 65%, puis à 100%.
- ◆ **Malédiction** : Si un Pokémon spectre maudit un autre Pokémon, celui-ci perdra irrémédiablement un quart de sa Vitalité maximale par tour.
- ◆ **Paralysie** : S'il est paralysé, la Dextérité d'un Pokémon est divisée par 4, arrondie au supérieur, et il agit en dernier à chaque tour. De plus, pour attaquer, se déplacer ou esquiver, il doit réussir un jet de Force avec un Handicap de 15% avant son action.
- ◆ **Peur** : la peur empêche un Pokémon d'attaquer le Pokémon qui l'a apeuré pendant un tour.

La paralysie, la brûlure, les effets secondaires du gel et l'empoisonnement peuvent disparaître naturellement hors d'un combat : toutes les heures, on lancera un jet de Constitution avec un Handicap de 15% pour un Pokémon afin de savoir s'il guérit de sa condition. Si ce jet est un échec critique, on lancera

un jet de Volonté avec un Handicap de 15% pour éviter que le Pokémon ne tombe évanoui d'épuisement (sa Vitalité sera égale à 0).

On notera que les Pokémon de type acier ou de type poison sont insensibles à l'empoisonnement. De même, un Pokémon de type feu ne peut pas souffrir de brûlure et un Pokémon de type glace ne peut pas souffrir des effets secondaires du gel.

Ajoutons enfin une condition un peu spéciale : un Pokémon qui a 0 en Vitalité sera épuisé et considéré comme KO. Il ne pourra rien faire à part se reposer. S'il se repose une journée et si son dresseur prend soin de lui, il regagnera un quart de sa Vitalité et un quart de son Énergie. Un Pokémon dans une Poké Ball ne se reposera pas de cette façon.

Accessoirement, on peut considérer la situation suivante : un Pokémon perdant plus de la moitié de sa Vitalité en une seule attaque est considéré comme « mourant » et il devra recevoir des soins dans l'urgence.

7.7.5.Modification des Stats

Lorsqu'une technique modifie les Stats d'un Pokémon, on doit ajouter ou retirer des points aux Stats concernées. Généralement, les Stats sont modifiées en y retirant ou en y ajoutant 1 point, donnant ainsi des valeurs temporaires que l'on utilisera à la place des valeurs permanentes tant que le Pokémon ne se sera pas reposé pendant quelques heures.

On ne peut pas augmenter une Stat indéfiniment, il est donc impossible d'y ajouter plus de 5 points.

De même, il est impossible de baisser une Stat en dessous de 1.

Lorsqu'une Stat a été modifiée, elle reprend sa valeur permanente après que le Pokémon ait pris quelques heures de repos.

7.7.6.Modification de la Précision

Lorsqu'un Pokémon perd de la Précision, toutes ses techniques perdront temporairement 15% de précision. Les techniques ne peuvent cependant pas avoir une précision temporaire inférieure à 15%.

7.7.7.Le taux de coups critiques

Certaines techniques ont un haut taux de coups critiques, c'est-à-dire qu'elles font naturellement des dégâts très importants : lorsqu'une telle technique est utilisée, le jet de dégâts se fera avec une difficulté réduite de 1.

7.7.8.Récupérer de l'Énergie

Un Pokémon récupère la moitié de son Énergie par jour au repos. S'il ne peut pas se reposer (s'il est empoisonné, brûlé, paralysé, etc.), il ne récupère que le quart de son Énergie. S'il est KO, il ne récupère pas d'Énergie.

7.7.9.Soigner un Pokémon

Il existe des objets de soin qui permettent de guérir un statut d'un Pokémon : les antidotes guérissent l'empoisonnement, les anti-paralysants soignent la paralysie, etc. Évidemment, d'autres objets de soin permettent à un Pokémon de récupérer au moins une partie de sa Vitalité (ce sont les potions) ou de son Énergie (on les appelle les élixirs). Les potions permettent également de guérir les pertes temporaires de Stats ou de précision. Utiliser un tel objet demande du calme et de la dextérité pendant quelques minutes.

7.7.10. Méga-Évolution

Certains Pokémon peuvent subir pendant un combat ce qui s'appelle une « méga-évolution ». Cela agit comme un changement de forme très brutal, durant lequel le Pokémon voit ses Stats et sa Capacité Spécial changer drastiquement, ainsi que son aspect physique.

Les conditions pour qu'un Pokémon puisse « méga-évoluer » sont les suivantes :

- Il possède une Obéissance de 8 ou plus.
- Il a sur lui une gemme liée à sa méga-évolution.
- Son dresseur possède un objet capable de provoquer une méga-évolution.

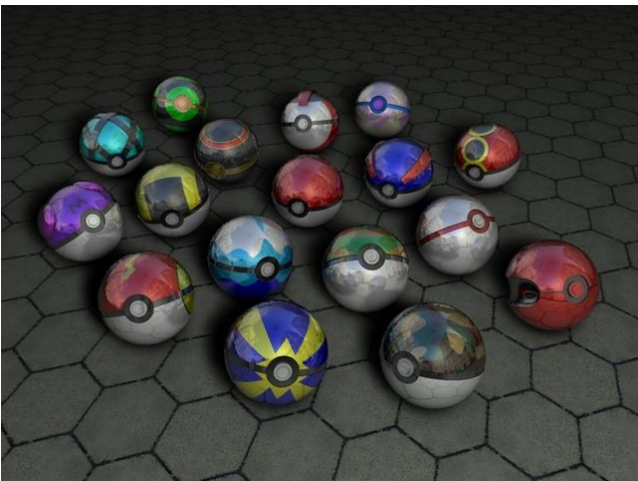
Dans les récentes révisions des règles de combat, il est refusé que dans une équipe plus d'un Pokémon puisse méga-évoluer. Cependant, dans un combat libre, n'importe quel nombre de Pokémon peut méga-évoluer.

7.8. UNE CAPTURE

La capture est une condition quasiment obligatoire pour faire d'un Pokémon sauvage un compagnon durable.

Bien qu'indolore, la capture peut être difficile si le Pokémon est très sauvage ; plus il sera vivace, plus il refusera de se faire capturer.

Pour pouvoir utiliser une Poké Ball, le dresseur doit au préalable réduire la combativité du Pokémon. Lorsqu'il ne voudra plus ou ne pourra plus refuser la capture, le Pokémon appartiendra à son nouveau



Différents modèles de Poké Ball

dresseur, lequel devra gagner sa confiance ou sa soumission pour l'appeler en cas de besoin.

Les Poké Ball sont produites en série et disponibles à la vente sous différents modèles.

Chaque modèle possède une efficacité, c'est-à-dire une facilité pour capturer un Pokémon.

Modèle	Efficacité
Poké Ball	10
Super Ball	20
Hyper Ball	40
Master Ball	80

Tableau 8 Efficacité des modèles courants de Poké Ball

Pour capturer un Pokémon, un dresseur fera un jet de capture avec un Marge égale à l'efficacité de la Poké Ball moins la Vitalité du Pokémon et un Handicap égal à 50%.

Certaines Poké Ball sont adaptées à des situations ou à des Pokémon : une Masse Ball sera aussi efficace qu'une Poké Ball normale sur un Pokémon dont le poids est inférieur à 100 kg, aussi efficace qu'une Super Ball s'il fait entre 100 kg et 200 kg, et s'il est plus lourd la Poké Ball sera aussi efficace qu'une Hyper Ball.

Changer le Statut d'un Pokémon augmente la probabilité de le capturer. À chaque fois qu'on change la condition du Pokémon, on ajoute 10% au Handicap du jet de capture.

Certains Pokémon ne peuvent pas être capturés : les Pokémon légendaires et les Pokémon semi-légendaires adultes ont une telle vivacité qu'il est impossible de les capturer.

Bien évidemment, cette technologie ne peut pas être utilisée autrement que pour la capture de Pokémon : elle ne peut pas servir par exemple à « capturer » des objets ou des humains.

7.9. UN COMBAT ENTRE HUMAINS

Il arrive que les personnages soient entraînés eux-mêmes dans un combat. Voici comment résoudre un tel affrontement, dont le système est très similaire à celui d'un combat entre Pokémon.

7.9.1. Phase d'initiative

Exactement comme lors d'un combat de Pokémon, on fera intervenir les personnages dans l'ordre décroissant de leurs jets.

7.9.2. Un jet d'attaque

La Stat d'attaque d'un humain est sa Force s'il est au corps-à-corps, à distance il s'agit de sa Dextérité. Les dégâts des armes humaines ne peuvent être endurés qu'avec la Stat d'Endurance ou esquivés grâce à la Stat de Dextérité.

De même que pour les Pokémon, la difficulté d'un jet d'attaque peut augmenter ou baisser en fonction de la taille de la cible (la cible pouvant tout à fait désigner la tête, le bras ou le torse d'une personne).

Les dégâts de l'arme utilisée varient, comme on peut le voir avec le tableau suivant comportant les attaques les plus courantes :

Type d'attaque	Dégâts	Catégorie
Pistolet de poche	5	À distance
Pistolet léger	6	À distance
Pistolet lourd	10	À distance
Objet lancé	4	À distance
Couteau lancé	6	À distance
Coup de poing	4	Corps-à-corps
Coup de pied	5	Corps-à-corps
Couteau	6	Corps-à-corps
Épée	8	Corps-à-corps
Hache	10	Corps-à-corps
Poing américain	5	Corps-à-corps
Batte	6	Corps-à-corps
Barre de fer	8	Corps-à-corps
Prise de karaté	7	Corps-à-corps

Tableau 9 Exemples d'attaques faites par un humain

Si une arme inflige plus de 4 dégâts à la tête et que ces dégâts sont localisés sur la tête, s'il rate un jet d'Endurance à difficulté 6, il tombe inconscient.

Un humain qui n'a plus que 3 points de Vitalité perd la moitié de ses autres Stats, arrondies au supérieur. S'il n'a plus que 1 point de Vitalité, ses autres Stats sont divisées par 4, arrondies au supérieur. S'il a perdu toute sa Vitalité, il tombe inconscient.

Il est aussi possible de se déplacer lors du combat, mais si le personnage tente de se déplacer et en même temps d'attaquer ou d'esquiver, la difficulté du jet associé augmentera de 2, sauf si l'action elle-même demande le mouvement.

On endurera toujours les dégâts avec un jet d'Endurance.

7.9.3. Combat entre humains et Pokémon ?

On peut voir que le système de résolution d'un combat Pokémon et celui d'un combat entre humains sont compatibles.

Dans le cas où un Pokémon et un humain devraient combattre (par exemple, un personnage doit se défendre contre un Pokémon sauvage avant de pouvoir appeler ses Pokémon en renfort), on utilisera les règles adaptées en fonction des actions lors du combat.

La règle où frapper la tête peut provoquer l'évanouissement ne s'applique pas à un Pokémon formé au combat.

Notons que toutes les attaques décrites dans le dernier tableau (coups de pied, armes à feu, etc.) sont considérées comme infligeant des dégâts de type « normal ».

Notons également que les humains sont considérés comme de type « neutre » lorsqu'ils doivent endurer des dégâts, c'est-à-dire qu'ils n'ont ni résistance ni faiblesse apparentées à celles d'un type de Pokémon.

7.10. *CONDITION PHYSIQUE ET MENTALE*

Ce jeu tient compte des possibilités physiques et mentales des joueurs. Aussi, il est normal de prendre en compte certains aspects de la vie aventureuse.

Certaines situations peuvent entraîner des personnages ou leurs Pokémon à se sentir mal physiquement ou mentalement, ou au contraire leur permettre d'exceller un court instant.

7.10.1. Perte de Stats

Si un personnage ou un Pokémon est dans une mauvaise condition physique (maladie, blessure grave) ses Stats de Force, d'Endurance et de Vitalité

permanentes seront temporairement divisées par deux, arrondies à l'inférieur. Si cela entraîne qu'une de ces Stats soit égale à zéro, il ne peut pas tenir debout et doit être aidé pour effectuer la moindre action physique.

De même, s'il reçoit un choc psychologique important, sa Concentration et sa Volonté seront divisées par deux, arrondies à l'inférieur. Si cela rend temporairement une Stat égale à zéro, le malade entre en catatonie : il est comme « absent. »

Enfin, si le choc provoque une forte souffrance chez le malade, on divisera également sa Dextérité par deux, arrondie à l'inférieur, puisqu'il ne peut pas correctement coordonner ses mouvements.

Ces Stats temporaires disparaîtront d'elles même si le personnage réussit un jet d'Endurance ou de Volonté. Ce jet se fera une fois toutes les 12 heures, généralement à difficulté 9. Il peut également être aidé par quelqu'un d'autre qui posséderait les compétences adéquates. Par exemple, pour suturer une plaie on lancera un jet de DEX+Médecine, et pour traiter un problème psychologique, ce sera un jet de CON+Psychologie.

Un problème particulièrement grave peut faire perdre un point permanent de Constitution ou de Volonté (pour un Pokémon, c'est un « EV négatif »).

7.10.2. Gain de Stats

Il existe aussi des situations où un personnage ou un Pokémon se sent particulièrement « en forme » : il doit protéger quelque chose, il est encouragé, aidé, très motivé, etc.

Lorsqu'il est dans une telle situation, on peut lui accorder un point supplémentaire dans une ou deux Stats. Par exemple, si un Pokémon doit protéger à tout prix son nid, on peut lui accorder un point temporaire de Force et de Volonté. De même, un personnage devant à tout prix échapper à des sbires en pleine ville gagnera un point temporaire de Dextérité et d'Endurance (il court avec plus d'aisance et pen-

gant plus longtemps, puisqu'il ne pense qu'à une seule chose : s'enfuir).

Le contrecoup est qu'après cet instant extrême, les Stats perdent un point temporaire, pendant un

temps deux fois plus long que celui où les Stats avaient été augmentées. Si cela entraîne une Stat temporairement égale à zéro, on peut considérer cela comme de l'épuisement.

8. GERER L'EXPERIENCE

8.1. L'EXPERIENCE D'UN PERSONNAGE

Un personnage gagne des Points d'expérience lorsqu'il a vécu des expériences lui permettant d'augmenter ses compétences, ses connaissances, voire ses Stats.

Traditionnellement, un personnage reçoit entre 1 et 5 points d'Expérience par scénario en fonction de ce qu'il y a fait (se mettre en danger, réussir une action avec brio, apprendre d'un échec, ...). Il pourra ensuite distribuer ces points de la manière suivante :

- ◆ 1 point d'Expérience pour augmenter d'un point la confiance ou la soumission d'un Pokémon.
- ◆ 2 points d'Expérience par niveau de compétence ou de connaissance pour y ajouter un point.
- ◆ 3 points d'Expérience pour commencer une nouvelle compétence ou connaissance.
- ◆ 4 points d'Expérience par niveau de Stat pour l'augmenter.

Notons qu'une Stat, une connaissance ou une compétence ne peut pas dépasser 5.

Notons également que dans le cas où un dresseur a beaucoup insisté sur le dressage de son Pokémon, il peut ajouter un point supplémentaire gratuitement dans sa confiance ou sa soumission.

8.2. L'EXPERIENCE D'UN POKEMON

En s'entraînant ou en combattant, un Pokémon gagne de l'expérience.

Après un combat victorieux, un Pokémon encore debout gagne un nombre de points d'Expérience égale au nombre de points de Vitalité qu'il a perdu à la fin du combat divisé par 2, arrondi au supérieur. On divise cela par 3, arrondi au supérieur, si le Po-

kémon a une Vitalité maximale supérieure ou égale à 30 ; s'il possède une Vitalité maximale supérieure ou égale à 50, on divisera le résultat par 4, arrondi au supérieur.

Quelle que soit l'issue du combat, le Pokémon gagnera en plus un nombre de points d'Expérience égale à la somme des points de Vitalité perdus par l'équipe ennemie divisée par le nombre de Pokémon dans l'équipe alliée, arrondi au supérieur.

$$PX \text{ si KO} = \frac{PV \text{ perdus par les ennemis}}{\text{Nombre de Pokémon}}$$

$$PX \text{ si non KO} = \frac{PV \text{ perdus}}{2, 3 \text{ ou } 4} + \frac{PV \text{ perdus par les ennemis}}{\text{Nombre de Pokémon}}$$

Exemple :

Jul a gagné contre Elsa, avec Kirlia et Riolu contre Draby et Embrylex lors d'un combat amical. Draby, Embrylex et Kirlia sont KO, ils ont perdu respectivement 29 PV, 31 PV et 22 PV, Riolu a perdu 10 PV sur ses 22 PV totaux.

Riolu gagne $5 + 15 = 20$ PX.

Kirlia gagne 15 PX.

Draby et Embrylex gagnent chacun 8 PX.

Le MJ est en droit de modifier ces valeurs en fonction de la difficulté du combat et de l'implication de chaque Pokémon dans le combat.

Après un entraînement avec son dresseur, un Pokémon gagne trois points d'Expérience pour chaque succès au jet d'entraînement de son dresseur. Ce jet est basé sur une compétence/connaissance du dresseur avec une Marge basée sur une des Stats du dresseur. Le Handicap est à déterminer par le MJ en fonction de la situation.

Exemple :

Kim s'entraîne avec son Scarhino. Voulant s'entraîner en combattant avec lui à mains nues, elle fera un jet de Combat (avec la spécialisation « Com-

bat à mains nues »), à difficulté 7. Elle obtient 2 succès, donc Scarhino gagnera 6 PX.

Les points d'Expérience pourront ensuite être dépensés comme suit :

- ◆ Pour ajouter un EV dans une Stat, on devra dépenser 7 points d'Expérience par EV dans cette Stat, ou 10 points d'Expérience si le Pokémon n'avait pas d'EV pour cette Stat.
- ◆ Pour augmenter une compétence, il faudra dépenser 7 points d'Expérience par points déjà acquis dans cette compétence. Pour commencer une compétence, on dépensera 10 points d'Expérience.
- ◆ Pour que le Pokémon apprenne une technique, on dépensera autant de points d'Expérience que le niveau de la technique.
- ◆ Pour faire évoluer un Pokémon lors d'une évolution de type « niveau », on dépensera autant de points d'Expérience que le niveau de l'évolution.
- ◆ Pour faire évoluer un Pokémon lors d'une évolution de type « Bonheur », on dépensera 8 points d'Expérience, sachant que cela n'est possible que si le Pokémon a un score de Confiance envers son dresseur d'au moins 8.

Notons qu'un Pokémon ne peut pas avoir plus de 10 EV dans une Stat et qu'il ne peut pas avoir une somme supérieure à 30 dans l'ensemble de ses EV.

Lorsqu'un Pokémon évolue, on modifie ses Stats de base en conséquence.

8.3. LES POKEMON PASSIFS

Certains Pokémon ne peuvent pas combattre, il existe cependant un protocole pour que leurs dresseurs les entraînent malgré tout.

- ◆ Une fois par jour, le dresseur peut lancer un jet de Zoologie avec une Marge égale à sa Concentration et un Handicap de 100%.

Chaque succès ajoute trois points d'Expérience à son Pokémon.

- ◆ Il faut, bien sûr, que le dresseur prenne le temps de s'occuper du Pokémon pour pouvoir utiliser cette règle.
- ◆ Le dresseur peut confier son Pokémon à un autre s'il n'a pas les compétences adéquates.
- ◆ Il appartient au Maître du Jeu de pondérer cette règle en fonction du Pokémon considéré (au bout d'un moment, un cocon ou une chrysalide évoluera forcément, même si son dresseur rate tous ses jets ...).

Si un Pokémon est capable de combattre, un entraînement réel est beaucoup plus efficace et en général ces Pokémon ne sont pas destinés à évoluer, donc cette règle ne s'applique pas.

8.4. L'EVOLUTION DU PERSONNAGE

Il est préférable qu'un personnage évolue de manière réaliste : on ne lui accordera un point dans une compétence ou une Stat que s'il a cherché à la développer durant le dernier scénario et on ne lui accordera un point dans une connaissance que s'il s'y est intéressé à un moment du scénario.

8.5. OBTENIR DES OBJETS (CT, CS)

Durant un scénario, il est possible d'obtenir des objets, comme des potions (qui soignent les Pokémon), des soins permettant de soigner une condition (antidotes, etc.) ou d'autres objets plus ou moins rares.

Ces objets peuvent être des capsules techniques (CT) ou des capsules secrètes (CS), qui se présentent comme des disquettes pouvant être connectées à une Poké Ball. Les CT, utilisées sur un Pokémon dans sa Poké Ball permettent d'apprendre une technique automatiquement. Elles sont à usage unique. Les CS sont identiques, mis à part qu'elles ne sont pas à usage unique.

9. MORT ET RENOUVEAU



Goupix pleure la mort de sa mère ...

C'est triste, mais comme il a été évoqué plusieurs fois précédemment, certains personnages ou certains Pokémon peuvent venir à mourir durant un scénario. Que faire alors en pareille éventualité ?

Dans le cas d'un Pokémon, le joueur contrôlant le dresseur du Pokémon décédé interprétera le personnage pour cette situation.

Si c'est le personnage qui a connu une fin tragique, le joueur pourra en recommencer un autre, avec un nombre de points d'Expérience légèrement inférieurs à celui que le personnage décédé avait accumulé durant les précédents scénarios.

Il pourra dépenser les points d'Expérience ainsi obtenus comme si le nouveau personnage avait vécu des scénarios avant (en fait, il s'agit de rapprocher le potentiel du personnage avec celui des autres), il possédera également une somme d'argent et un équipement cohérents avec les autres personnages. On appliquera une règle équivalente pour ses Pokémon.

CONCLUSION

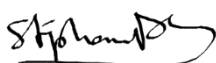
Bon, eh bien je pense que nous avons fait un bon tour d'horizon du jeu ! Que diriez-vous d'essayer Hakai Kousen maintenant ?

Je tiens à remercier une fois encore les nombreuses personnes ayant testé le jeu depuis la naissance du projet en 2007, apporté leurs critiques et participé à l'enrichissement du système pour que vous puissiez avoir ce contenu sous sa forme actuelle.

Le projet Hakai Kousen est un projet libre, ouvert et en évolution quasi-constante. Si vous avez une question, une remarque, une suggestion ou simplement pour discuter, vous trouverez sur <http://www.hakai-kousen.com> de nombreux moyens de nous contacter, via le forum, les commentaires sur les news ou via l'adresse e-mail suivante : contact@hakai-kousen.com.

Vous arrivez à présent à la fin du premier livre de règles de Hakai Kousen. J'espère que cette lecture vous a été agréable et que vous pourrez dès à présent préparer vos propres parties !

~Red



ANNEXE A : TABLE UNIQUE

Handicap Marge	100%	95%	90%	85%	80%	75%	70%	65%	60%	55%	50%	45%	40%	35%	30%	25%	20%	15%
-10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-8	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-7	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-6	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-5	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
-4	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10
-3	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	10	10
-2	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10
-1	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10
0	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9
1	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8	9	9
2	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8	8	8
3	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	8	8
4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7
5	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7
6	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
7	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	6	6
8	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6
9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6
10	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
11	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
12	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
13	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	3
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

ANNEXE B : RESUME DU SYSTEME DE JEU

Création de personnage :

1 point automatique dans chaque Stat, répartir 10 points supplémentaires dans les Stats (maximum : 5 par Stat)

5 points dans les compétences, 5 points dans les connaissances, 5 points supplémentaires à répartir (maximum : 3)

Création de Pokémon :

Stats de base, Capacité Spéciale : voir Poké Dex

IV : Répartir 10 points (maximum : 3 par Stat)

Nature : choisir une nature (augmente une Stat et diminue une Stat, ou ne modifie rien)

Les jets dans Hakai Kousen :

Jet de Stat : Lancer 1 D10, Marge = Stat

Jet opposé de Stat : Lancer 1 D10, Marge = Stat active – Stat passive

Jet de compétence : Lancer Compétence D10, Marge = Stat

Jet opposé de compétence : Lancer Compétence active D10, Marge = Stat active – Stat passive

Jet de dégâts : Lancer Dégâts D10, Marge = Stat d'attaque – Stat de défense ± bonus ou malus éventuels

Jet d'effet secondaire : Lancer 1 D10, Marge = Stat d'attaque – Stat de défense

Score d'un jet = somme des dés retournant un résultat supérieur ou égal à la difficulté du jet

Score d'un jet avec possibilité d'échec critique : idem, retrancher le nombre de dés retournant 1

Dépense de points d'Expérience (PX) :

Augmenter la confiance ou la soumission d'un Pokémon (niveau maximal : 9, obéissance maximale : 10) : 1 PX

Augmenter une compétence humaine (niveau maximal : 5) : $2 \times$ niveau actuel PX

Démarrer une compétence humaine (niveau maximal : 5) : 3 PX

Augmenter une Stat humaine (niveau maximal : 5) : $4 \times$ niveau actuel PX

Augmenter un EV d'un Pokémon (niveau maximal : 10, somme maximale des EV : 30) : $7 \times$ niveau actuel PX

Ajouter le premier EV à la Stat d'un Pokémon (somme maximale des EV : 30) : 10 PX

Apprendre une technique pour un Pokémon : niveau de la technique PX

Évoluer (type « niveau ») : niveau de l'évolution PX

Évoluer (type « bonheur ») : 8 PX (confiance nécessaire : 8 minimum)

Gain de Points d'Expérience (PX) :

Humain : entre 1 et 5 PX par scénario.

Pokémon, lors d'un combat : PV perdus des ennemis/Nb. De Pokémon + Si victoire (PV perdus/2, /3 ou /4)

Pokémon, lors d'un entraînement : $3 \times$ score du jet d'entraînement du dresseur PX (Marge et Handicap variables)

Pokémon, passif (cocon, bébé, larve, etc.) : $3 \times$ score du jet de Zoologie de l'éleveur PX

ANNEXE C : SENSIBILITES DES TYPES SIMPLES

Les résistances permettent de réduire les dégâts des techniques de moitié.

Les sensibilités imposent que le Pokémon receive le double des dégâts de la technique.

Les insensibilités permettent de faire échouer toute attaque d'un type.

◆ acier

- Résistances : acier, dragon, fée, glace, insecte, normal, plante, psy, roche, vol
- Faiblesses : combat, feu, sol
- Insensibilités : poison

◆ combat

- Résistances : insecte, roche, ténèbres
- Faiblesses : fée, psy, vol

◆ dragon

- Résistances : eau, électrique, feu, plante
- Faiblesses : dragon, fée, glace

◆ eau

- Résistances : acier, eau, feu, glace
- Faiblesses : électrique, plante

◆ électrique

- Résistances : acier, électrique, vol
- Faiblesses : sol

◆ fée

- Résistances : combat, insecte, ténèbres
- Faiblesses : acier, poison
- Immunités : dragon

◆ feu

- Résistances : acier, fée, feu, glace, insecte, plante
- Faiblesses : eau, roche, sol

◆ glace

- Résistances : glace
- Faiblesses : acier, combat, feu, roche

◆ insecte

- Résistances : combat, plante, sol
- Faiblesses : feu, roche, vol

◆ normal

- Faiblesses : combat
- Insensibilités : spectre

◆ plante

- Résistances : eau, électrique, plante, sol
- Faiblesses : feu, glace, insecte, poison, vol

◆ poison

- Résistances : combat, fée, insecte, plante, poison
- Faiblesses : psy, sol

◆ psy

- Résistances : combat, psy
- Faiblesses : insecte, spectre, ténèbres

◆ roche

- Résistances : feu, normal, poison, vol
- Faiblesses : acier, combat, eau, plante, sol

◆ sol

- Résistances : poison, roche
- Faiblesses : eau, glace, plante
- Insensibilités : électrique

◆ spectre

- Résistances : insecte, poison
- Faiblesses : spectre, ténèbres
- Insensibilités : combat, normal

◆ ténèbres

- Résistances : spectre, ténèbres
- Faiblesses : combat, fée, insecte
- Insensibilités : psy

◆ vol

- Résistances : combat, insecte, plante
- Faiblesses : électrique, glace, roche
- Insensibilités : sol

Tableau récapitulatif

La première ligne donne le type de la technique utilisée, la première colonne celui du Pokémon ciblé : il se lit horizontalement pour connaître les multiplicateurs associés aux sensibilités des types.

	acier	combat	dragon	eau	électrique	fée	feu	glace	insecte	normal	plante	poison	psy	roche	sol	spectre	ténèbres	vol
acier	0.5	2	0.5	1	1	0.5	2	0.5	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	2	1	1	0.5
combat	1	1	1	1	1	2	1	1	0.5	1	1	1	2	0.5	1	1	0.5	2
dragon	1	1	2	0.5	0.5	2	0.5	2	1	1	0.5	1	1	1	1	1	1	1
eau	0.5	1	1	0.5	2	1	0.5	0.5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
électrique	0.5	1	1	1	0.5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	0.5
fée	2	0.5	0		1	1	1	1	0.5	1	1	2	1	1	1	1	0.5	1
feu	0.5	1	1	2	1	0.5	0.5	0.5	0.5	1	0.5	1	1	2	2	1	1	1
glace	2	2	1	1	1	1	2	0.5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
insecte	1	0.5	1	1	1	1	2	1	1	1	0.5	1	1	2	0.5	1	1	2
normal	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
plante	1	1	1	0.5	0.5	1	2	2	2	1	0.5	2	1	1	0.5	1	1	2
poison	1	0.5	1	1	1	0.5	1	1	0.5	1	0.5	0.5	2	1	2	1	1	1
psy	1	0.5	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	0.5	1	1	2	2	1
roche	2	2	1	2	1	1	0.5	1	1	0.5	2	0.5	1	1	2	1	1	0.5
sol	1	1	1	2	0	1	1	2	1	1	2	0.5	1	0.5	1	1	1	1
spectre	1	0	1	1	1	1	1	1	0.5	0	1	0.5	1	1	1	2	2	1
ténèbres	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	0	1	1	0.5	0.5	1
vol	1	0.5	1	1	2	1	1	2	0.5	1	0.5	1	1	2	0	1	1	1

Tableau 10 Tableau des types

ANNEXE D : CARTES DU MONDE

CARTE GLOBALE

// Carte du monde, en attente de la part de PK

CARTE DE KANTO



Villes principales

Argenta
Azuria
Carmin-sur-Mer
Céladopole
Cramois'Île
Jadelle
Parmanie
Safrania

Villes secondaires

Bourg Palette
Lavanville

CARTE DE JOHTO



Villes principales

Acajou
Doublonville
Ébenelle
Écorcia
Irisia
Mauville
Oliville
Rosalia

Villes secondaires

Bourg Geon
Ville Griotte

CARTE DE HOENN



Villes principales

Algatia
Atalanopolis
Cimetronelle
Clémenti-ville
Lavandia
Mérouville
Vermilava
Village Myokara

Villes secondaires

Autequia
Bourg-en-vol
Nénucrique
Pacifville
Poivressel
Rosyères
Vergazon
Éternara (Ligue Pokémon)

CARTE DE RHODE



Villes

- Phénacit
- Port Amarée
- Pyrite
- Samaragd
- Suerebe

Colosseums

- Colosseum de Rhode
- Tour Titanite

CARTE DE SINNOH



Villes principales

Charbourg

Frimapic

Joliberges

Rivamar

Unionpolis

Verchamps

Vestigion

Voilaroc

Villes secondaires

Aire de Combat

Aire de Détente

Aire de Survie

Bonaugure

Bonville

Célestia

Féli-Cité

Floraville

Littorella

Ligue Pokémon

CARTE D'UNYS



Villes principales

Flocombe
Janusia
Maillard
Méanville
Ogoesse
Parsemille
Port Yoneuve
Volucité

Villes secondaires

Arabelle
Entrelasque
Pont du Hameau
Renouet
Rotombourg
Vaguelone
Ligne Pokémon

SOURCES

Hakai Kousen se base sur l'univers de la gamme des jeux vidéo *Pokémon* éditée par Nintendo.

Pokémon est une marque de *The Pokémon Company* et *Nintendo Co, Ltd.*

<http://www.nintendo.com>

Voici quelques sites m'ayant permis d'accéder aux informations sur les Pokémon et aux nombreux art-works de ce livre.

Pokébip :

<http://www.pokebip.com>

Pokémon Trash :

<http://www.pokemontrash.com>

Pokémon Espace :

<http://www.pokemonespace.com>

deviantART :

<http://www.deviantart.com>

Recherches personnelles :

<http://www.google.com>

Si vous êtes le/la propriétaire d'un élément de ce document et souhaitez qu'il en soit retiré, vous pouvez contacter le site à l'adresse e-mail suivante : contact@hakai-kousen.com.

Historique

Informations générales

Surnom : Dresseur : Espèce :

Stats

	temp.	total	EV + IV	base	
DEX					Dextérité
FOR					Force
CON					Concentration
END					Endurance
VOL					Volonté
VIT					Vitalité
ENE				50	Énergie

Description

Type :

Taille, Poids :

Genre :

Objet :

Capacité spéciale :

Nature :

Compétences

Compétences	Points	Compétences	Points

CONFIANCE	SOUSSION	OBÉISSANCE

Sensibilités

acier	combat	dragon	eau	électrique	fée	feu	glace	insecte
normal	plante	poison	psy	roche	sol	spectre	ténèbres	vol

Techniques

[illegible]

Notes



Projet de jeu de rôle Pokémon amateur « Hakai Kousen », v2.1 © hakai-kousen.com 2009 –2014.

Ce projet est libre, gratuit et basé sur l'univers de la série de jeux Pokémon créée par Satoshi Tajiri et éditée par Nintendo.

Contacter le site : contact@hakai-kousen.com