

HAKAI - KOUSEN



Livre II

Guide du Maître

<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.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Avant de poursuivre votre lecture, je vous conseille fortement d'avoir lu le Guide du Joueur pour Hakai Kousen : ce livre n'apporte que peu de règles supplémentaires, surtout du contenu pour enrichir vos parties et quelques conseils.

Soyons clairs : être « Maître du Jeu » ne signifie pas être « Maître Pokémon », il s'agit bien sûr de gérer un scénario pour les autres joueurs. Pour cela, il faut le préparer, se préparer, préparer les joueurs, préparer l'ambiance pour le jeu ...

Ce livre n'a pas pour prétention de vous donner tous les secrets, toutes les ficelles pour être le *meujeuh* parfait, des ouvrages sont spécialement édités pour cela. Pour perfectionner vos préparations de scénarios, chroniques et séances, je vous conseille de vous procurer un livre entièrement dédié à cela, comme par exemple *La Bible du Meneur de Jeu*, un excellent ouvrage écrit par Fabien Deneuville, édité chez FOOTBRIDGE.

Le contenu du livre comporte une section introductive générale. Une section plus complète arrive après, expliquant comment se servir des manuels mis à votre disposition : Hakai Kousen a été conçu comme un jeu ouvert, avec peu de règles ; ainsi, il est possible de créer son propre univers, ses propres règles, etc. Une troisième partie donne des éléments d'univers avancés, qui sont bien sûr facultatifs. La partie suivante explique comment agrandir l'univers, comment le modifier, via par exemple de nouveaux Pokémon, de nouvelles villes ou régions, etc. Une courte section vous expliquera comment gérer l'expérience pour vos joueurs. La septième section vous propose quatre scénarios prêts-à-jouer. La section d'après vous expliquera comment créer votre propre scénario ou chronique. Enfin, une section finale contient une liste d'astuces et de conseils pour rendre votre partie efficace.

Comment utiliser ce livre ?	3
1. « Conter », pas « compter » !	5
1.1. Exemples de situations de jeu	5
1.2. Utiliser l'univers.....	7
1.3. Gérer les joueurs	8
2. Jouer à Hakai Kousen, Jouer avec Hakai Kousen 9	
2.1. Il y a des règles	9
2.2. On peut les modifier	9
2.3. Et on peut en ajouter	9
3. Univers avancé.....	10
3.1. Compétences et connaissances supplémentaires	10
3.2. Cosmogonie	11
3.3. Les œufs de Pokémon	34
3.4. Organisations criminelles	36
4. Agrandir et modifier l'univers	40
4.1. Nouveaux lieux	40
4.2. Nouveaux personnages	40
4.3. Les Pokémon	41
4.4. Nouveaux Pokémon	41
4.5. Un univers modulable	44
5. Gérer l'expérience (côté Conteur)	45
5.1. Récompenser les joueurs	45
5.2. Autoriser, interdire.....	45
6. Créer un scénario	47
6.1. L'intrigue	47
6.2. Les rencontres	47

6.3. Les lieux.....	47
6.4. Les PNJ	48
7. Des scénarios prêts-à-jouer.....	49
7.1. Il faut sauver l'ami Evoli !	49
7.2. La centrale de Doublonville	51
7.3. La colère de la montagne	53
7.4. Terreur à l'Aire de Survie	56
8. Créer une chronique	61
8.1. La ligne directrice	61
8.2. Des PNJ récurrents	61
8.3. Des quêtes annexes ?	61
9. C'est bien, c'est mal, c'est pire : conseils, astuces	62
9.1. Interpréter l'univers	62
9.2. Jouer aux dés	62
9.3. Adapter l'univers.....	63
9.4. Laisser jouer les joueurs.....	63
9.5. Modifier les règles	64
9.6. Gérer sa chronique	64
9.7. Enchaîner des scénarios	65
9.8. Choisir la fréquence des parties	65
9.9. Choisir son univers	65
10. Tables récapitulatives.....	67
10.1. Tables des objets	67
10.2. Pokémon Légendaires	75
11. Conclusion.....	76
12. Annexe : Des éléments pour plus d'immersion	76

1.« CONTER », PAS « COMPTER » !

1.1.EXEMPLES DE SITUATIONS DE JEU

Voici quelques exemples de situations pour comprendre le concept de narration dans le jeu de rôle, ici dans l'univers de Hakai Kousen. On utilise généralement l'acronyme « HRP » pour préciser qu'on pose une question en tant que joueur et non en interprétant son personnage, pour signifier « Hors RolePlay ».

Prenons l'exemple d'un MJ et d'un groupe de 4 personnages : Frédéric, Julien, Emma et Amina.

Nous prenons des extraits de parties, sans que l'intégralité des scénarios soit prise en compte : il s'agit simplement d'exemples de déroulements de parties.

1.1.1.Une rencontre en ville

[...]

MJ : Alors, vous venez d'arriver devant Doublonville. Il est à peu près 15h30. Je vais faire une description de la ville, que vous ne connaissez pas pour la plupart, sauf Julien qui connaît bien la ville vu qu'il y a travaillé : c'est une sorte de mégapole, à peu près aussi grande que Paris qui mise beaucoup sur la recherche et la technologie. Comme vous êtes entrés par le sud, vous arrivez près d'une grande avenue, bordée d'entrepôts où il semble fourmiller une intense activité : vous voyez des camions de transport, des poids-lourds, etc. En fait, vous n'êtes pas encore dans la ville, il s'agit en effet d'une zone industrielle. Vous décidez de faire quoi ?

Julien : Dites, si vous voulez, je peux vous amener au centre-ville directement. On pourra mieux se repérer à partir de là-bas.

MJ : HRP, ça remonte à quand, la dernière fois que tu es passé à Doublonville ?

Julien : Il y a un peu plus de cinq ans, et j'y avais travaillé.

MJ : Ouais, tu te rappelles vaguement des routes et des axes principaux, tu peux guider les autres jusqu'au centre-ville.

Fred : J'ai une voiture. Tu fais le copilote ? Ça va plus vite comme ça.

Julien : No problemo.

Emma : HRP, il y a des accès wifi publics ? Je voudrais aller sur internet avec mon PC portable.

MJ : Hmm ... Tu arrives à aller sur internet, oui. Pourquoi ?

Emma : En fait, je cherche s'il y a un genre de bottin, pour savoir où habite la personne qu'on doit rencontrer.

MJ : Alors oui, il y a internet. Tu trouves facilement les « pages blanches » et au nom de « Krist », tu trouves l'adresse d'une « Andréa Krist ».

Emma : Julien, j'ai trouvé l'adresse de notre contact. Regarde sur mon PC : tu pourras nous y amener ?

Julien : HRP, il y a une carte sur le site qu'elle me montre ?

MJ : Non, par contre, le nom de la rue te dit quelque chose : c'est une grande avenue, assez chic, que tu as déjà traversée.

Julien : Oui, je vois où c'est. Tu vas prendre la prochaine rue à gauche et ensuite c'est tout droit sur une centaine de mètres.

MJ : Ouais, vous arrivez devant l'adresse indiquée sans problème. C'est un immeuble résidentiel assez luxueux, d'une dizaine d'étage. Il y a une femme qui a l'air d'attendre devant l'entrée. Que faites-vous ?

Amina : HRP, elle est habillée comment ?

MJ : Elle a l'air d'être habillée à la mode, mais disons à la mode « riche », du genre à pouvoir se permettre d'habiter dans ce genre d'appartement. Pour le moment, vous êtes en double-file, Fred tu vas devoir trouver une place pour te garer.

Amina : OK. Je descends de la voiture, vous me rejoindrez dans 5 minutes, les gars.

Tous : OK.

MJ : Ah ! Bonjour mademoiselle. Vous êtes Amina ? Je vous attendais.

Amina : Bonjour ... Madame ? Mademoiselle ?

MJ : Mademoiselle Andréa Krist, pour vous servir. Alors, [en baissant la voix], comme ça vous pensez que nous avons des informations à échanger à propos de la série d'enlèvements à Oliville ?

Amina : Oui. Je pense que nous avons une piste.

MJ : Tu as bien 2 en Concentration ? OK ... Lance-moi un jet de Psychologie difficulté 8, s'il te plaît.

Amina : Euh... raté, zéro réussite.

MJ : OK. Au fait, Fred, tu as trouvé une place, vous arrivez.

Fred : Bonjour mademoiselle.

MJ : Bonjour. Votre amie me disait que vous aviez une piste concernant certains ... enlèvements ?

Emma : HRP, c'est normal qu'elle nous pose cette question aussi rapidement et directement ?

MJ : Même jet ... et même difficulté.

Emma : Deux succès !

MJ : Elle te semble un peu suspecte, comme si elle cachait quelque chose. Tu lui parles ?

Emma : Mademoiselle, si nous allions discuter dans votre appartement ?

MJ : [se racle la gorge] ... Je préférerais que nous en parlions dans un restaurant, je n'ai rien mangé depuis ce matin.

Emma : HRP, je la trouve vraiment très suspecte. Enfin bon, je la suis, mais je reste sur mes gardes.

Fred : HRP, je discute de trucs banals avec la fille, pour passer le temps, du genre « vous habitez depuis longtemps ici ? », etc.

MJ : D'accord. Elle te répond, rien de particulier : elle est née à Doublonville, elle a 27 ans, etc. Vous arrivez au restaurant. C'est un endroit assez chic à quelques dizaines de mètres de l'appartement. Elle désigne une table et elle propose de s'y assoir pour discuter. Que faites-vous ?

[...]

Vous aurez compris qu'ici, le MJ alterne les phases de description, les phases de jet de dés et les phases de dialogue avec les PNJ. Les joueurs décrivent les actions de leurs personnages s'ils font quelque chose qui n'implique pas un dialogue, ils peuvent demander de faire des jets lorsqu'ils font agir leurs personnages.

1.1.2. Un combat en pleine nature

[...]

MJ : Vous continuez de vous promener en forêt, il fait toujours aussi humide. La végétation devient très dense, et au lieu de suivre un sentier, vous avez maintenant l'impression d'être sur une piste : le chemin est juste une courbe

sinuant entre les arbres où l'herbe est un peu aplatie, mais vous arrivez quand même à la suivre sans trop de problème. Il continue de faire relativement chaud : la forêt ressemblerait presque à une jungle, maintenant. Est-ce que vous faites quelque chose de particulier ?

Amina : HRP : j'observe la végétation alentour ... Je vous indique quelque chose de particulier ?

MJ : Tu connais suffisamment la nature pour identifier les végétaux, et les baies en particulier. Par contre, fais-moi un jet de Zoologie difficulté ... 6.

Amina : OK ... 3 succès !

MJ : Ah ! Eh bien, tu reconnais des baies qui ont été mangées, et vue la hauteur, tu peux estimer qu'il s'agit d'un Pokémon herbivore d'assez grande taille, dans les 2 mètres de haut. Les autres, vous faites quelque chose ?

Emma : Euh ... je suis pas tellement à l'aise en forêt, je vous laisse faire, les mecs.

Julien : Je ne vois rien de bien intéressant à faire ici ... Je te dirai s'il y a du danger, au cas où.

MJ : D'accord. Fred, tu fais quoi ?

Fred : HRP, est-ce qu'il y a des traces sur le sol ?

MJ : Fais-moi un jet de Détection difficulté 7, s'il te plaît ...

Fred : Euh ... 2 succès.

MJ : Tu aperçois un endroit boueux, avec quelques traces. Elles sont relativement profondes et avec tes connaissances en zoologie, tu peux déterminer que c'est un Pokémon assez lourd et très certainement quadrupède. Vu l'espacement des traces, il a l'air de faire au moins 2 mètres de long.

Fred : Les mecs, On dirait qu'il y a un Pokémon assez grand qui s'est promené dans les parages récemment.

Amina : Je pense qu'il est inoffensif ... en tout cas, si on parle bien du même Pokémon, on dirait qu'il est herbivore.

Emma : Bon, on continue à avancer, s'il est inoffensif tant mieux et s'il est agressif, on se défendra.

Julien : Je suis d'accord, on continue.

MJ : Vous continuez à avancer pendant un quart d'heure. Vous entendez un cri de Pokémon. A priori, vous ne savez pas de quelle espèce il s'agit.

Julien : Est-ce que ça a l'air d'être un cri ... euh ... d'avertissement ?

MJ : Tu ne connais pas l'espèce ... Donc tu ne sais pas de quoi il s'agit.

Emma : On s'arrête de marcher ?

Amina, Julien, Fred : Oui.

MJ : Vous voyez de loin une forme qui bouge. Le cri avait l'air de venir d'elle. Vous ne voyez pas distinctement, mais la créature a manifestement un grand cou qu'elle agite dans votre direction, ainsi que quatre grandes ailes. Elle recommence à hurler dans votre direction. Elle n'est pas sur la piste, mais pas loin.

Amina : Bon, on continue de marcher tranquillement sur le chemin, mais on ne fait pas de bruit.

Emma, Julien, Fred : OK.

MJ : Quand vous vous approchez, elle relève ses quatre grandes ailes et vous voyez maintenant qu'elle fait un peu plus de 2 mètres. Amina, maintenant qu'elle est proche, tu reconnais la forme. Tu as vu cette espèce quelque part en étudiant un bouquin: c'est un Tropius. Tu te rappelles que cette espèce n'attaque jamais les gens sans raison.

Amina : C'est un Tropius ; on continue d'avancer tranquillement sans le provoquer.

MJ : Il fonce sur vous avec ses ailes bien écartées de façon assez impressionnante. Qu'est-ce que vous faites ?

Amina : Restez calmes !

MJ : C'était une charge d'intimidation. Il s'arrête 2 mètres devant vous.

Amina : Ne bougez pas.

MJ : Il continue de faire des gestes vous indiquant apparemment de rebrousser chemin. Que faites-vous ?

Fred : On n'a pas le temps de trouver un autre chemin et si on s'écarte de ce chemin-là, on va se perdre. J'appelle mon Farfuret.

MJ : OK. Jet d'initiative !

Fred : 12 pour Farfuret !

MJ : Le Tropius prend peur, il agit en premier. Il charge ton Farfuret avec un Plaquage.

Fred : Je lui dis d'esquiver ... Ça lui fait 6 succès pour esquiver.

MJ : ... Raté. Il se prend 3 dégâts : il a seulement été frappé à la patte en esquivant.

Fred : Aïe ! Je vais le faire riposter avec une Feinte.

MJ : Difficulté 4 pour le jet de dégâts.

Fred : 4 dégâts, avec le Stab ça fait 6 dégâts.

MJ : Il encaisse sans trop de problème. En réponse, il essaie de déclencher une Tornade sur le Farfuret.

Fred : Pareil, il va tenter d'esquiver.

MJ : Il arrive à sortir de la Tornade à temps.

Fred : Allez, s'il essaie d'encaisser, on va essayer un Laser Glace.

MJ : Difficulté 4, ça va être un massacre ! OK, bah fais les dégâts sur la pauvre bête. Multiplie les dégâts par 4 à cause du double-type de Tropius.

Fred : Alors 6 dégâts, avec le Stab : 9... et en tout ... 36 dégâts ! Attends, je vais voir s'il est gelé ...

MJ : Pas la peine, Tropius tombe KO... Plus exactement, dans un état critique.

Amina : Je vais lui appliquer une potion de soin, la pauvre bête voulait juste nous éloigner, pas nous combattre. Partez en avance, je vous rejoindrai.

Emma, Julien, Fred : D'accord.

MJ : Le Tropius se réveille doucement, mais il semble souffrir : il tremble de partout.

Amina : Bon, je vais le capturer pour l'emmener à un centre Pokémon et le soigner.

MJ : Tu n'as que le modèle de base des Poké Ball, c'est ça ? Hum ... Ça marche au bout de la deuxième Poké Ball. Je te donnerai sa fiche à la fin du scénario si tu en as besoin.

Amina : Parfait. Je rejoins les autres.

[...]

Ici, on a vu une phase d'observation suivie d'un combat et d'une capture. On voit également les différents comportements des personnages.

1.2. UTILISER L'UNIVERS

L'univers de Hakai Kousen est décrit très globalement dans le Guide du Joueur. Ainsi, il est facile de se permettre des libertés pour décrire l'univers : vous pouvez dessiner des plans pour les villes et les forêts, par exemple, ou ajouter de petits villages entre les grandes villes. Il est tout à fait possible d'imaginer des mausolées perdus, des lieux de légende, des laboratoires secrets, des lieux de rencontre illicites et ainsi de suite, pour ajouter du contenu à la base du jeu. Créer des lieux pour des scénarios peut avoir l'air fatigant, mais il est possible – et courant – de partir sur une idée, et de la développer au fur et à mesure au lieu de tout prévoir à l'avance : lors d'une phase d'exploration impré-

vue, il est tout à fait possible de dessiner à main levée un plan quand les personnages entrent dans un endroit un peu « spécial ».

Modifier l'univers au fur et à mesure est une nécessité : un univers statique dans lequel rien ne se passe n'a pas vraiment d'intérêt, avouons-le : une ville peut être prise en otage par une Team, un Pokémon légendaire peut être invoqué, etc.

1.3. GERER LES JOUEURS

Tout d'abord, en tant que Maître du Jeu, il est nécessaire de choisir le nombre de joueurs. Cela a l'air facultatif, mais choisir le nombre de joueur peut être capital pour maintenir une séance. Si une séance avec seulement deux joueurs peut devenir ennuyante et sans intérêt, une séance avec 8 joueurs est presque impossible à gérer pour la plupart des MJ : Les joueurs parlent en même temps ou discutent entre eux lorsqu'ils n'ont pas à jouer et deviennent problématique pour le développement du scénario. De plus, gérer des phases de combat avec un nombre trop grand de personnages deviendrait interminable. Par exemple, si 8 joueurs appellent 3 Pokémon au combat chacun, cela demanderait au MJ de gérer au moins 32 personnages et Pokémon : cela serait particulièrement long !

Pour cela, il serait préférable de choisir une limite au nombre de joueurs, disons 5 joueurs maximum pour un MJ débutant.

Il existe aussi des cas où les joueurs, même lorsqu'ils ne sont pas trop nombreux, gênent les autres joueurs (ils parlent d'autre chose, trop fort ou trop souvent, par exemple) ; dans ce cas, le MJ a la tâche de ramener l'ordre sur la table si la situation ne se prête plus au jeu de rôle. En effet, si les joueurs ne sont pas dans l'ambiance du jeu de rôle, ce dernier perd un de ses intérêts primordiaux : il n'est plus *immersif*. Bien sûr, si rappeler les joueurs à l'ordre à la moindre digression est particulièrement rabat-joie, préve-

nir les digressions qui feraient perdre du temps est nécessaire : perdre un quart d'heure de jeu sur un lapsus d'un joueur est idiot¹.

De plus, certaines situations demandent aux joueurs de réagir rapidement, en ce cas, il est conseillé de fixer un « ultimatum », comme par exemple « vous avez tous 20 secondes pour me dire ce que vous faites ». Cela rendra la partie plus immersive et introduira un peu de *suspens*.

Notez encore une fois que la majeure partie du contenu de ce livre est une suite de conseils : il n'est pas nécessaire d'en prendre compte et il est parfois utile de les adapter en fonction des joueurs et du style de jeu choisi.

¹ Qui a dit « c'est du vécu ? » ;)

2. JOUER A HAKAI KOUSEN, JOUER AVEC HAKAI KOUSEN

2.1. IL Y A DES REGLES ...

Le *Guide du Joueur* vous offre une base de règles. Ces règles ont été pensées pour être aussi simples et exhaustives que possible en même temps, un compromis que l'on pourrait difficilement garantir efficace à 100% des situations. Il est conseillé de les suivre quand cela est possible ; bien sûr, il est nécessaire de prendre en compte qu'elles n'ont rien à voir avec le style de jeu choisi. En effet, dans un style plutôt humoristique ou détendu, on pourra très bien en privilégier certaines par rapport à d'autres.

2.2. ON PEUT LES MODIFIER ...

De même, certaines règles peuvent ne pas « coller » avec un choix particulier d'interprétation de l'univers Hakai Kousen. Ainsi, certaines règles peuvent être modifiées.

Par exemple, pour se rapprocher des jeux sur console, il est possible de réduire les Stats très élevées des Pokémon légendaires et de leur donner un « équivalent de niveau » inférieur à 100. En effet, ce choix a été fait pour créer un univers basé sur celui de Pokémon, mais plus réaliste en ce qui concerne la cosmogonie (cf. Cosmogonie).

Il est également possible de modifier cette cosmogonie, d'y ajouter ou d'en retirer des éléments.

Note de Red : J'ai en effet eu quelques discussions sur la place que je donnais aux Pokémon légendaires Arceus et Mew. Pour certains, Arceus doit être considéré comme un Dieu unique, sans égal et Mew le premier Pokémon,

qui donna naissance à tous les Pokémon existant. Je donne dans ce livre une interprétation possible du monde de Pokémon, je n'impose absolument pas cette cosmogonie.

Il est également possible de modifier les règles des combats pour en raccourcir la durée, ou au contraire pour les rendre plus réalistes.

2.3. ET ON PEUT EN AJOUTER

Il est possible également d'ajouter des règles fixes pour des concepts trop évasifs dans le jeu, comme par exemple une santé mentale des personnages, une localisation des dégâts lors des combats (qui pourront empêcher un Pokémon d'utiliser certaines techniques) ou de gérer les cas où les Pokémon reçoivent énormément de dommages d'un seul coup. À titre d'exemple, il est possible de considérer qu'un Pokémon ou un personnage passant à un score de Vitalité négatif est mort si ce score est supérieur, en valeur absolue, à la moitié de sa Vitalité maximale.

Dans le cadre de la cosmogonie, il est également possible d'ajouter une règle pour la destruction de dieux ou de leurs avatars indépendante de leurs Stats.

Note de Red : Je n'ai pas abordé en profondeur la possibilité de mort d'un personnage ou d'un Pokémon dans le Guide du Joueur ; cela est volontaire. En effet, je préfère laisser au MJ le choix de gérer la possibilité de décès dans Hakai Kousen. Puisque basé sur une série de jeu où le thème de la mort et de la violence n'est presque jamais abordée, il est dur de donner une règle fixe pour gérer la mort dans cet univers.

3. UNIVERS AVANCE

3.1. COMPETENCES ET CONNAISSANCES SUPPLEMENTAIRES

Il est fort possible que certains de vos personnages développent des capacités très rares. Par exemple, certains humains sont doués d'un don de télékinésie qui leur permet de jouer avec les objets à distances et certains peuvent comprendre très facilement les Pokémon, comme s'ils discutaient directement avec eux. Voici quelques compétences et connaissances très rares, donc inexistantes dans le Guide du Joueur.

Aussi, il est préférable d'augmenter le coût en Points d'Expérience de ces connaissances/compétences pour indiquer un investissement nécessaire à leur développement plus important que les connaissances/compétences usuelles.

3.1.1. Compétences avancées

Télépathie

Si certains Pokémon peuvent discuter par télépathie, il est rare mais possible qu'un humain possède également cette compétence. Cela lui permet de discuter par la pensée, voire d'altérer le jugement de ses interlocuteurs à haut niveau.

Condition : un personnage ne peut développer cette compétence que s'il possède 4 ou plus en Concentration et 3 en Occultisme. D'autres arrangements peuvent être faits avec le MJ.

Télékinésie

Certains mentalistes peuvent manipuler les objets à distance. À bas niveau, ils peuvent soulever une feuille de papier, à haut niveau, ils peuvent soulever jusqu'à 500 kg en se concen-

trant suffisamment. Cette force mentale permet à certains mentalistes d'immobiliser ou de blesser un ennemi.

Condition : un personnage ne peut développer cette compétence que s'il possède 4 ou plus en Concentration et 3 en Occultisme. D'autres arrangements peuvent être faits avec le MJ.

Langage universel

Certains humains peuvent comprendre quelques espèces de Pokémon en interprétant leurs cris de la bonne façon. Il peut comprendre le langage d'un Pokémon à bas niveau, et quasiment tous les langages de Pokémon à haut niveau.

Condition : Pour développer cette compétence, le personnage doit avoir au moins 3 en Concentration, 3 en Zoologie et 3 en Psychologie.

Affinité naturelle

Il arrive qu'un humain soit facilement accepté par les Pokémon et qu'ainsi, il leur apparaisse comme un ami. Cette compétence permet, par exemple, de faciliter les rencontres entre un tel personnage et d'éventuels Pokémon qui seraient dangereux pour lui.

Condition : Un personnage voulant développer cette compétence doit avoir au moins 3 en Concentration, 3 en Zoologie et 3 en Psychologie.

Art

Un personnage peut être doué pour un ou plusieurs arts, comme la musique, la peinture, le chant, etc. Il est alors de bon ton de noter cette compétence et l'art concerné ou les arts concernés.

3.1.2. Connaissances supplémentaires

Organisations

Il est possible qu'un personnage soit un élément important d'une organisation ou qu'il ait (eu) accès à des données vitales sur cette dernière, qu'elle soit officielle, clandestine ou criminelle (Police Nationale, Rangers, groupuscule politique, Team criminelle, etc.). Pour chaque point investit, le MJ peut choisir d'accorder un contact supplémentaire de cette organisation pour ce personnage ainsi que certains privilèges comme des codes d'accès ou des informations sur les lieux où il pourra rencontrer les siens.

Condition : Pour acquérir cette connaissance, le personnage doit avoir une place dans l'organisation dans son historique (agent double, sbire, membre officiel, etc.). Après cela, il pourra augmenter cette compétence s'il remplit un certain nombre de missions pour cette organisation.

3.2. COSMOGONIE

Avant la création de ce monde, avant que la matière, l'énergie, l'information, le temps et l'espace n'existent, il n'y avait rien d'autre que deux entités : le Chaos et l'Ordre. Lors de la création de ce monde, ces entités bâtirent séparément deux autres entités : l'Ordre créa le Support et le Chaos créa l'Âme. Le Support permit au monde de prendre une forme, et l'Âme lui offrit une liberté.

Le Support fut scindé en trois nouvelles entités : l'Espace, la Matière et le Temps. L'Âme fut scindée en trois autres entités : l'Émotion, le Savoir et la Volonté.

Le Support forma alors le Monde primitif. Ce Monde primitif comportait trois éléments distincts : le Ciel, le Continent et l'Océan. L'Âme s'inséra dans ce Monde primitif et créa les trois Princes : le Prince du Ciel, le Prince du Continent et le Prince de l'Océan. Chacun acquirent un pouvoir distinct : le Prince du Ciel pourra agir sur l'Espace, le Prince du Continent pourra voyager dans le Temps et le Prince de l'Océan pourra agir sur la Matière en créant des copies de lui-

même. Pour contrecarrer cet apport du Chaos, l'Ordre créa les Gardiens du Support. Les oppositions entre le Chaos et l'Ordre forcèrent les entités du Support de se retirer du monde, permettant de mettre fin à un affrontement entre le Chaos et l'Ordre qui aurait pu détruire le Monde primitif.

Pour entourer le Monde primitif et le transformer en notre Monde, Le Chaos et l'Ordre créèrent deux dernières entités, les Astres : la Lune et le Soleil.

À partir de leur propres cœurs, les Astres créèrent trois gardiens chacun.

Lorsque les Hommes apparurent dans ce monde et qu'ils découvrirent son histoire, ils nommèrent toutes ces entités. En leur donnant des noms, ils leur donnèrent à chacun une forme, et de cette forme, les entités acquirent des pouvoirs.

- *Ils nommèrent le Chaos Mew.*
- *Ils nommèrent l'Ordre Arceus.*
- *Ils nommèrent l'Espace Palkia.*
- *Ils nommèrent la Matière Giratina.*
- *Ils nommèrent le Temps Dialga.*
- *Ils nommèrent l'Émotion Créfollet.*
- *Ils nommèrent le Savoir Créhelf.*
- *Ils nommèrent la Volonté Créfadet.*
- *Ils nommèrent le Ciel Rayquaza.*
- *Ils nommèrent le Continent Groudon.*
- *Ils nommèrent l'Océan Kyogre.*
- *Ils nommèrent le Prince du Ciel Jirachi.*
- *Ils nommèrent le Prince du Continent Célébi.*
- *Ils nommèrent le Prince de l'Océan Manaphy.*
- *Ils nommèrent les Gardiens du Support Regigigas, Regice, Regirock et Registeel.*
- *Ils nommèrent la Lune Lugia.*
- *Ils nommèrent le Soleil Ho-Oh.*
- *Ils nommèrent les Gardiens de la Lune Artikodin, Electhor et Sulfura.*
- *Ils nommèrent les Gardiens du Soleil Entei, Raikou et Suicune.*

3.2.1. Classification des Pokémon légendaires

Pokémon semi-légendaires

Les Pokémon semi-légendaires sont très durs à maîtriser, car ils ont un caractère et une puissance très particuliers.



Dracolosse (149), le Grand Dragon

- Attaque de base : Colère
- Localisation : Plein océan

Archétype du dragon bienveillant, ce Pokémon ne fait preuve de violence que lorsqu'il estime une situation injuste. Il est souvent seul lorsque ce n'est pas la saison de reproduction et parcourt les océans pour secourir les personnes en difficulté.

Un dresseur qui en possède un devra jouer avec ce caractère bienveillant inné, sauf bien sûr si le Pokémon a reçu un entraînement spécial lui refusant d'agir à sa guise.



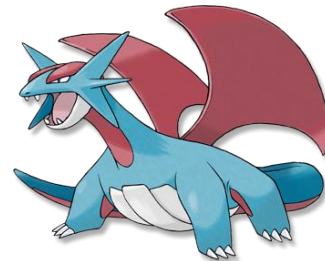
Tyranocif (248), l'Armure

- Attaque de base : Lance de Roc
- Localisations : Montagnes

Sorte de « Tyrannosaure » maléfique et surpuissant, ce monstre est constamment entouré d'une tempête de sable, qu'il utilise comme moyen de communication à distance. Il vit généralement en familles d'environ 5 membres, pouvant former un clan allant jusqu'à 15 membres. Il combat quiconque entre sur son territoire, lequel étant une grande zone montagneuse, qu'il peut modeler à volonté par la force brute.

S'il ne considère pas son dresseur comme une créature digne de lui, un Tyranocif ne lui obéira jamais. Il est quasiment impossible de le dresser lorsqu'il a été capturé plus d'un an après sa naissance.

Drattak (373), le Prédateur



- Attaque de base : Draco-griffe
- Localisation : Montagnes

À l'opposé du bienveillant Dracolosse, Drattak est un prédateur. Dominateur, violent, vindicatif et fier, il n'hésite pas à affronter quiconque se trouverait sur son territoire de chasse. Il agit selon un code de conduite, mais cela l'amène souvent à affronter tout ce qu'il croise pour s'y mesurer. On dit que ses ailes ont poussé parce que ce Pokémon avait toujours rêvé de pouvoir voler. Ainsi, une fois l'âge adulte atteint, ce Pokémon prend beaucoup de plaisir à parcourir un large territoire en le survolant, usant et abusant de ses capacités de vol pour attaquer en piqué les proies ou les intrus qui s'y trouveraient.

Drattak étant un Pokémon assez violent et solitaire de nature, il est préférable d'avoir tout le temps la possibilité de le laisser se calmer. De plus, s'il n'a pas reçu une éducation étant jeune, il saisira la moindre occasion pour voler une fois devenu adulte.



Métalosse (376), le Robot

- Attaque de base : Poing Meteor
- Localisation : Lieux informatiques et mécaniques

Ce Pokémon mystérieux, dernière création des robots intelligents, se nourrit aussi bien d'électricité que de métal ou de chair. Bien que fonctionnant comme un ordinateur vivant, il tente d'abord de subvenir à ses énormes besoins énergétiques avant de penser à la survie des autres créatures. Il n'a pas de ligne de conduite, mais agit avec une logique binaire, froide et immorale.

Posséder un Métalosse peut être pratique : il est un des Pokémon les plus intelligents du monde et peut trouver des solutions à de nombreux problèmes sans souci. Cependant, son absence d'éthique, faisant de lui un Pokémon au comportement très étrange, le conduira parfois à faire des choix à la moralité plus que douteuse. Son cerveau ne peut pas être atteint de manière informatique ou de manière persuasive, il est donc impossible d'influencer ses choix. Il ne comprend que des instructions simples et formulées en accord avec sa propre logique, comme « OUI », « NON », « VRAI », « FAUX », il n'enregistrera que des ordres clairs et s'y tiendra quelle que soit la situation.

Ainsi, contrôler un Métalosse peut être très fastidieux lorsqu'on n'est pas familier avec sa logique binaire.



Carchacrok (445), le Requin de sable

- Attaque de base : Dracocharge
- Localisation : Déserts

Très à l'aise dans les milieux désertiques, ce Pokémon est un prédateur pratiquant l'embuscade, profitant généralement de son aise dans les tempêtes de sable ou de sa capacité à creuser le sol sableux pour attaquer ses proies comme le ferait un grand requin blanc.

Avec Tyranocif et Drattak, Carchacrok est un des Pokémon semi-légendaires les plus durs à gérer. Il doit avoir été capturé très jeune pour ne pas attaquer tout ce qui bouge. S'il n'a pas de lien fort avec son dresseur, il est fort probable qu'il n'hésitera pas à lui faire du mal si ce dernier ne peut pas satisfaire les pulsions de prédateur du Carchacrok. Une fois encore, il est préférable, pour pouvoir maîtriser ce Pokémon, de le capturer durant sa jeunesse afin de lui inculquer un code de conduite qui outrepasserait ses instincts, dictés par une intelligence uniquement dédiée à l'attaque.

Pokémon légendaires mineurs

Artikodin, l'Oiseau de Glace



- Attaque de base : Blizzard
- Localisation : Glaciers

Artikodin est l'incarnation du froid, de la neige et des orages de grêles. On lui fait souvent des prières lors des périodes sèches. Il est un des trois gardiens de la Lune. Il résiderait dans le plus haut glacier de Kanto.

Si trouver ce Pokémon légendaire relève du miracle, il apparaît aux gens qui l'invoquent lorsqu'il peut leur apporter du réconfort. De plus, lorsque le dieu de la Lune est en difficulté, il tentera de mettre à terre les Pokémon, les personnes ou les installations qui le blesseraient.

Il pourra également protéger des personnes ou des Pokémon qu'il aura choisis. Lorsqu'il est épuisé, il convoque un énorme blizzard qui lui redonne son énergie.



Electhor, l'Oiseau de Foudre

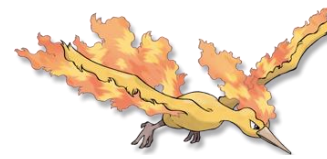
- Attaque de base : Fatal-Foudre
- Localisation : Orages

Electhor fait apparaître de grands orages électriques sur son passage. Il est souvent désigné comme l'incarnation de l'énergie destructive ou créatrice. Il est un des trois gardiens de la Lune. Il parcourrait les cieux de Kanto, créant des orages électriques dès qu'il vole près du sol.

Lorsqu'une prière lui est adressée, c'est pour redonner de l'énergie aux Pokémon et aux humains lors des épidémies. Il rechigne à se montrer, et lorsqu'il le fait, il n'hésite pas à faire preuve de son pouvoir à quiconque ne se soumet pas à lui.

Contrairement aux autres gardiens de la Lune, il n'a pas de lieu de repos fixe. Cependant, il est possible que, attiré par une puissante énergie électrique, il s'approche d'un lieu particulier et se promène autour quelques temps. On l'a même vu se poser au milieu d'une centrale marémotrice de Kanto très puissante, ce qui a causé de lourds dommages. Cette centrale désaffectée est devenue un lieu de recueillement, situé à côté de la nouvelle centrale marémotrice de Kanto, moins puissante.

Il peut à loisir attirer toute l'énergie électrique du ciel pour regagner intégralement sa puissance, créant alors un orage électrique apocalyptique.



Sulfura, l'Oiseau de Feu

- Attaque de base : Canicule
- Localisation : Volcans

Sulfura se présente comme un phénix, apportant le renouveau et apaisant les pluies torrentielles par la chaleur qu'il dégage. Il est un des trois gardiens de la Lune. Il résiderait dans le plus grand volcan de Kanto.

Lorsque la pluie cause de lourds dommages dans une région, on lui adresse souvent une prière afin qu'il apparaisse et mette fin aux moussons trop fortes ou trop longues.

S'il s'éveille par une prière, on voit un volcan entrer en éruption, volcan duquel il s'échappe pour rejoindre ceux qui l'appellent.

Une fois son énergie dispersée, il s'enflamme spontanément pour retrouver son énergie, créant un vortex de flamme à la chaleur insoutenable sur des dizaines de mètres. Il renaît alors avec toute sa puissance, ce qui fait de lui l'origine du mythe du phénix qui renaît de ses cendres.



Raikou, le Tigre de Foudre

- Attaque de base : Fatal-Foudre
- Localisation : Aléatoire

Raikou parcourt Johto, annonçant l'orage. Il se présente comme le côté neutre du Soleil, dont il est un des gardiens.

Sa course est infatigable, et il laisse derrière lui une forte électricité statique, suffisamment forte pour parfois déclencher des orages d'une violence rare.

Il préfère vivre sans se soucier de l'existence des autres créatures et des autres dieux, et il n'attaque rien ni personne, tant qu'il est dans la possibilité d'échapper aux confrontations.

Raikou ne dépense jamais son énergie de façon inutile, et lorsqu'il trouve un objet ou un lieu capable de lui fournir de l'énergie, il s'y précipitera pour récupérer de l'énergie sous forme d'électricité ; ainsi, lorsqu'il apparaît lors d'un orage, il est difficile de déterminer s'il est ici pour récupérer son énergie ou s'il est la cause de cet orage.

Lorsqu'une prière lui est adressée, il parcourra le monde jusqu'à arriver devant ceux qui le prieraient de partager son énergie divine avec les nécessiteux.



Entei, le Lion de Feu

- Attaque de base : Éruption
- Localisation : Aléatoire

Entei, en apparaissant au monde, annonce l'apparition d'un volcan et d'une grande période de sécheresse. On le considère comme la partie agressive du Soleil, dont il est un des gardiens. Lorsqu'il parcourt la région de Johto, il laisse derrière lui une chaleur insoutenable.

De par sa nature agressive, Entei ne refusera jamais une confrontation, même si celle-ci n'est que suggérée, surtout lorsqu'il s'agit d'humains qui le défient.

Il acceptera avec peu de foi d'aider les humains qu'il ne considère que comme des êtres vils et sans intérêt, et on lui attribue d'être à l'origine de nombreux incendies dans Johto.

Lorsqu'il ne se présente pas comme l'incarnation de la colère du Soleil, il peut se déplacer jusqu'à un endroit où on l'aura prié de mettre fin à une pluie trop forte.

Lorsqu'il est à bout de force, il cherche un volcan pour y plonger et regagner son énergie.



Suicune, le Loup d'Eau, le Vent du Nord

- Attaque de base : Blizzard
- Localisation : Aléatoire

Suicune est souvent appelé le Vent du Nord, apaisant et bienfaisant. On le considère comme le côté bienveillant du Soleil, dont il est un des gardiens. Il parcourt Johto, laissant derrière lui un vent frais et revigorant.

Suicune parcourt Johto et, calme et serein, fait parfois quelques poses durant lesquelles il est possible de l'apercevoir.

Il prend parfois sous son aile des humains qu'il juge digne de sa confiance, et il arrive qu'il accompagne des humains durant un court laps de temps.

On lui attribue le pouvoir de courir sur l'eau et également de pouvoir purifier une étendue d'eau souillée par les éléments ou de la pollution due à une activité humaine.

Lorsqu'on lui fait une prière, il parcourt le monde jusqu'à se présenter devant ceux qui ont besoin de sa présence pour mettre fin à une sécheresse trop importante.

On ignore comment il régénère son énergie, mais il est dit qu'il attend simplement de pouvoir la recouvrir naturellement, sans la puiser d'un quelconque endroit ou d'un quelconque élément naturel.



Celebi, le Prince du Temps

- Attaque de base : Tempêteverte
- Localisation : Forêts denses

Celebi, le Prince du Temps, joue en traversant les lieux et les époques pour partager son énergie avec la forêt, qu'il adore plus que tout. Il est un des avatars de Mew et il sème un chaos indiscernable dans le cours du temps.

Mis à part sa capacité à voyager dans le temps, Celebi possède un lien très fort avec la nature. Il peut la contrôler pour se défendre, ou user de son pouvoir sur le temps pour favoriser la croissance de la végétation.

Comme il est un avatar de Mew, Celebi a hérité de ce dernier sa nature joueuse et chaotique : il prend plaisir à se cacher ou à jouer avec les Pokémon et les humains.

Son lien avec la nature et son pouvoir sur le temps sont à l'origine d'un phénomène très particulier : il est facile de déterminer ses déplacements dans un endroit un peu sauvage car sur le tracé de son parcours, les plantes ont poussé plus vite et la végétation est plus verdoyante.



Regirock, le Golem de Roche

- Attaque de base : Lame de Roc
- Localisation : Montagnes

Golem de roche et gardien du support, Regirock préfère le calme de son élément et s'anime lorsqu'on agit sur la zone qu'il protège, dans laquelle il se déplace librement à travers la roche.

Par nature, il est d'une impassibilité incroyable, et si on trouve son corps en léthargie, il est presque impossible de l'en sortir. Par contre, si l'on arrive à l'éveiller, il peut entrer dans une rage incroyable et acquérir des pouvoirs destructeurs couplés à une vitesse surprenante. Son âme et son corps étant séparés, il répond aux prières sans se déplacer en agit sur les éléments à distance.

Si son corps est détruit, son âme voyagera à travers le monde pour agréger les rochers les plus durs afin de reconstruire un nouveau corps quasiment indestructible.



Regice, le Golem de Glace

- Attaque de base : Laser Glace
- Localisation : Glaciers

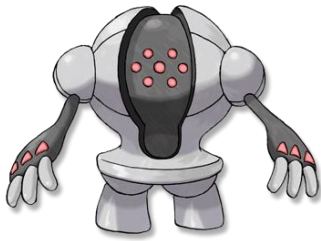
Golem de glace et gardien du support, Regice se matérialise quand on atteint les glaciers qui sont son lieu de repos et où il est presque omnipotent.

Son corps absorbe toute chaleur alentour, rendant le lieu de son repos si froid que l'air est irrespirable. Ce corps est constitué de glace pure.

Lorsqu'on le dérange, il peut entrer dans une colère homérique. Son corps acquière alors la capacité de léviter et il devient extrêmement rapide.

Jusqu'à ce jour, personne n'a jamais su comment il pourrait régénérer son corps puisque personne n'a réussi à liquéfier ce corps de glace dont la température est proche du zéro absolu.

Il répond aux prières sans se déplacer : il peut agir sur le monde à distance, même si son corps est au repos.



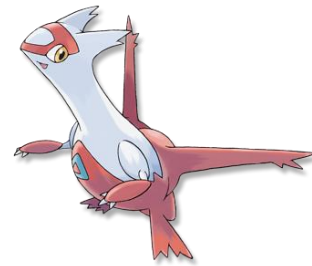
Registeel, le Golem de Métal

- Attaque de base : Luminocanon
- Localisation : Mines de métaux

Registeel, l'étrange golem fait d'un métal inconnu, est un des gardiens du support agissant là où on chercherait à creuser trop profondément pour extraire les veines de métal de la planète.

Ce golem bizarre semble fait d'un alliage inconnu. Les rares personnes ayant eu la possibilité d'étudier son corps obtiennent des résultats étranges : il répond de manière incompréhensible au magnétisme et à l'électricité, son point de fusion semble être illimité et, bien que Registeel puisse bouger ses membres avec une vitesse surprenante, ce métal semble être plus dur que le diamant. De nombreux scientifiques tentent de reproduire cet alliage et, jusqu'à ce qu'on en trouve la composition, ils lui ont donné le nom d'*Adamantium*.

Il a été aperçu au repos dans des mines de fer et de bronze, cependant il a été raconté que dans la région de Hoenn, il y a une cinquantaine d'années, il fut la cause de la destruction de la mine la plus profonde et la plus productive du monde.



Latias, l'Éon

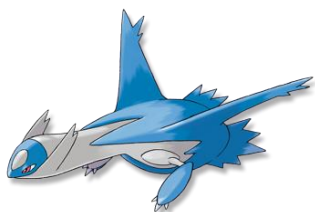
- Attaque de base : Ball'brume
- Localisation : Aléatoire

Pokémon craintifs et rares, les Latias sont les sœurs d'une grande famille d'anciens gardiens bienveillants pour les humains et les Pokémon. On raconte que lorsqu'un frère et une sœur ont sacrifié leurs vies pour sauver un humain ou un Pokémon, ils sont réincarnés en Latias et Latios.

Alors que les Latios sont exclusivement mâles, les Latias sont exclusivement femelles.

Les Latias sont rarement observées car elles se camouflent parmi les humains pour les protéger ou les observer.

Une légende urbaine voudrait que dans chaque grande ville, on pourrait rencontrer une Latias camouflée en humaine ou utilisant ses pouvoirs pour rester invisible.



Latios, l'Éon

- Attaque de base : Lumi-Eclat
- Localisation : Aléatoire

Les Latios, très rares et discrets, sont les frères d'une ancienne famille de protecteurs des humains et des Pokémon. On raconte que lorsqu'un frère et une sœur ont sacrifié leurs vies pour sauver un humain ou un Pokémon, ils sont réincarnés en Latias et Latios.

Alors que les Latias sont toujours de sexe féminin, les Latios sont tous de sexe masculin.

S'il a été parfois rapporté que des Latias vivaient avec les humains, on dit également que, comme ces Pokémon sont toujours frères et sœurs, le frère de la Latias en question est toujours près pour veiller sur elle.

Alors que les Latias sont généralement candides et bienveillantes, les Latios sont souvent méfiants et protègent les humains de façon beaucoup moins démonstrative : ils préfèrent utiliser leur pouvoir d'invisibilité plutôt que leur capacité à se camoufler en humains.

Lorsqu'ils reprennent leurs formes originales, les Latias et les Latios peuvent voler à une vitesse incroyable et changer d'emplacement en un clin d'œil grâce encore à leurs pouvoirs psychiques très développés.

De nombreuses légendes relatent les sacrifices de ces Pokémon pour les humains ou les Pokémon avec lesquels ils cohabitent.



Jirachi, le Prince de l'Espace, le Génie des Vœux

- Attaque de base : Carnareket
- Localisation : Ciel

Jirachi est l'avatar de Mew qui sème le trouble dans l'espace. Souvent considéré comme un génie accordant des vœux, il peut jouer avec l'espace pour faire s'accomplir des miracles.

Lorsqu'une personne fait un vœu après avoir vu une comète, Jirachi peut choisir d'apparaître devant lui et lui proposer d'exaucer quelques vœux. Il restera aux côtés de cette personne quelques temps, jusqu'à ce que sa compagnie ne l'amuse plus ou jusqu'à ce qu'il doive récupérer l'énergie qu'il aura dépensée pour exaucer les vœux.

Cependant, comme Mew, Jirachi est farceur. Lorsqu'il se présente devant les humains ou les Pokémon, il prendra plaisir à interpréter les vœux qu'on lui soumet de façon étrange.

Son énergie vient du ciel : lorsque Jirachi n'a plus d'énergie pour exaucer des vœux, Jirachi se retire et, à l'abri des regards, ouvre l'œil situé sur sa poitrine. Appelé « Œil de la Vérité », cet énorme œil lui permet d'agréger de l'énergie cosmique. Durant ce procédé qui peut durer toute une nuit, il s'endort. L'énergie qu'il récupère prend la forme d'un fin faisceau blanc reliant l'Œil de la Vérité et se perdant à la verticale dans le ciel.



Deoxys, le Visiteur

- Attaque de base : Psycho Boost
- Localisation : Espace

Deoxys est un des Pokémon extraterrestres les plus étranges. Pouvant changer de forme à volonté, il apparaît parfois sur Terre pour étudier cette planète étrange à ses yeux. Il n'est à l'origine qu'une sphère violette d'énergie pure, imitant la forme de son interlocuteur en absorbant la matière environnante. Son intelligence, ses capacités d'adaptation et de régénération sont redoutables.

Ce Pokémon a fait quelques apparitions récentes. Il s'agirait d'une race de Pokémon extraterrestres extrêmement puissante qui parcourt l'espace sous forme de météores.

Un Deoxys peut prendre n'importe quelle forme, cependant face à un humain, il prendra une forme humanoïde pour tenter de communiquer. La présence sur Terre d'un Deoxys est souvent interprétée maladroitement : ce Pokémon vient généralement avec pour unique but d'étudier le terrain avec des méthodes étranges.

Un chercheur a émis l'hypothèse que les Deoxys sont à la recherche d'un monde où s'installer car leur ancien havre aurait subi une catastrophe les forçant à le quitter. Cependant, comme communiquer avec un Deoxys est extrêmement compliqué, personne n'a jamais su avec certitude les raisons de leurs visites sur Terre.



Crehelf, le Savoir

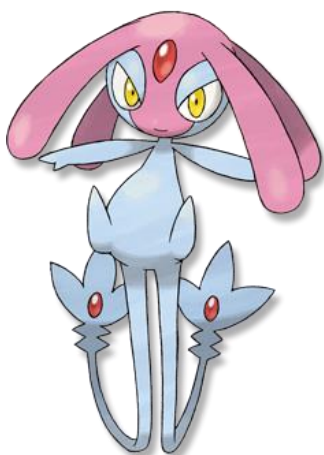
- Attaque de base : Souvenir
- Localisation : Lac Savoir

Incarnation du Savoir, on dit qu'il est une création de Mew, celle qui permet lors de la création du Monde de transmettre la sagesse aux humains et aux Pokémon. Il repose dans une grotte cachée du Lac Savoir à Sinnoh.

Créhelf est un des premiers avatars de Mew, cependant, comme il n'est que l'incarnation d'un concept bien précis, il n'a pas gardé le côté chaotique et joueur de Mew.

Son corps physique est toujours au repos, mais il est présent dans les esprits de tous les êtres vivants, ainsi lui faire une prière revient à repousser ses propres limites.

Lorsqu'on le dérange dans son lieu de repos, il fait perdre aux perturbateurs le souvenir de leur présence en ce lieu, et s'ils se montrent encore plus insistants, ces personnes peuvent souffrir d'une amnésie très grave en gage de punition.



Crefollet, l'Émotion

- Attaque de base : Vœu Soin
- Localisation : Lac Vérité

Crefollet est considéré comme l'incarnation de l'Émotion, offerte aux humains et aux Pokémon par Mew lors de la création du Monde. Il réside dans une grotte sous-marine du Lac Vérité à Sinnoh.

Contrairement à Crehelf, au lieu d'avoir perdu le côté chaotique de Mew, il l'a conservé de façon exacerbée.

Son corps est tout le temps au repos, mais si on vient le déranger, il s'amusera à jouer avec ses « invités ». Si, par contre, cette présence le dérange, il fera perdre toute émotion de façon permanente à ces intrus.

Étant une part de l'âme de chaque créature, il est très dur de lui adresser une prière car il faut en ce cas tenter d'exacerber ses propres émotions.



Crefadet, la Volonté

- Attaque de base : Explosion
- Localisation : Grotte consacrée

Incarnation de la Volonté donnée par Mew aux humains, Crefadet apparaît dans les mythes de la création du Monde. Il réside dans une grotte cachée du Lac Courage à Sinnoh.

Cet avatar de Mew est présent dans tous les êtres vivants comme un élément essentiel de leurs âmes.

Lorsque son corps physique est dérangé dans sa retraite, de par la nature chaotique qu'il a héritée de Mew, il s'éveillera immédiatement et attaquera sans raison les intrus, pouvant même faire exploser son corps matériel pour les repousser. Si cela ne suffit pas, il ôtera aux intrus toute volonté de façon permanente.

Ainsi, les trois avatars primordiaux de Mew sont très dangereux : ils peuvent transformer définitivement et sans arrière-pensée n'importe qui ou n'importe quoi en « loque », simplement en leur retirant une part importante de leur essence : il s'agit pour eux de se retirer définitivement de l'âme de ceux qui les gênaient. Seul Mew peut annuler ces actions.



Heatran, le Volcan

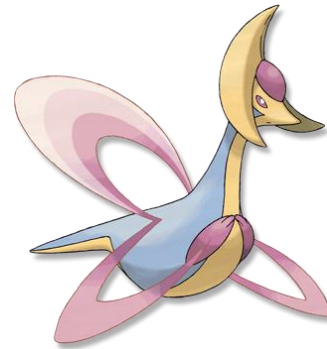
- Attaque de base : Vortex Magma
- Localisation : Volcans

On raconte que ces Pokémon faits de lave parcourent le magma terrestre et s'en extraient lors de l'éruption d'un volcan. Les pieds du Pokémon lui permettent de ramper sur n'importe quelle surface, dans n'importe quelle direction.

Il s'agirait d'une espèce préhistorique de Pokémon qui se serait accoutumée à vivre près de la lave, si bien que le corps de ces Pokémon serait devenu en grande partie constitué de cet élément. Les rares parties du corps d'un Heatran qui ne sont pas faites de lave sont faites d'un métal étrange qui résiste à la température très élevée du corps d'un Heatran.

Si ces Pokémon sont rarement observés dans la nature, on a raconté que leurs corps avaient des capacités très étranges, comme celle de pouvoir marcher au plafond en négligeant la gravité, bien qu'on n'ait encore jamais trouvé d'explication à ce phénomène.

Comme on n'a jamais vu plus d'un Heatran au même moment, on suppose qu'il est le seul de son espèce. Cependant, si ces créatures sont plus nombreuses, leur puissance combinée serait terrifiante.



Cresselia, la Gardienne des Rêves

- Attaque de base : Danse-Lune
- Localisation : Rêves

Il est dit que Cresselia est l'incarnation des rêves et qu'elle veille sur les humains dans leur sommeil. Elle est considérée aussi douce et calme que la lune croissante.

Cresselia est un Pokémon femelle qui existe dans les rêves de tout humain et de tout Pokémon. Lorsqu'une personne se réveille mais n'est pas encore sortie de son rêve, Cresselia peut faire le choix de se matérialiser sur Terre pour réaliser son rêve pendant quelques heures. Lorsqu'elle cesse d'apparaître dans la réalité, elle rejoint le rêve d'une autre personne ou d'un autre Pokémon et laisse derrière elle une plume qui brille à la lumière de la lune.

De nombreuses personnes pensent que Cresselia est une union de la Lune et du Soleil, mais aucune étude cosmogonique approfondie n'a pu confirmer cela. D'autres, au contraire, pensent qu'elle est la conséquence de la possibilité offerte par Mew aux humains et aux Pokémon de rêver. Ainsi, on raconte que si durant un instant, tous les humains et les Pokémon arrêtent de rêver, Cresselia disparaîtrait à tout jamais.



Darkrai, le Maître des Cauchemars

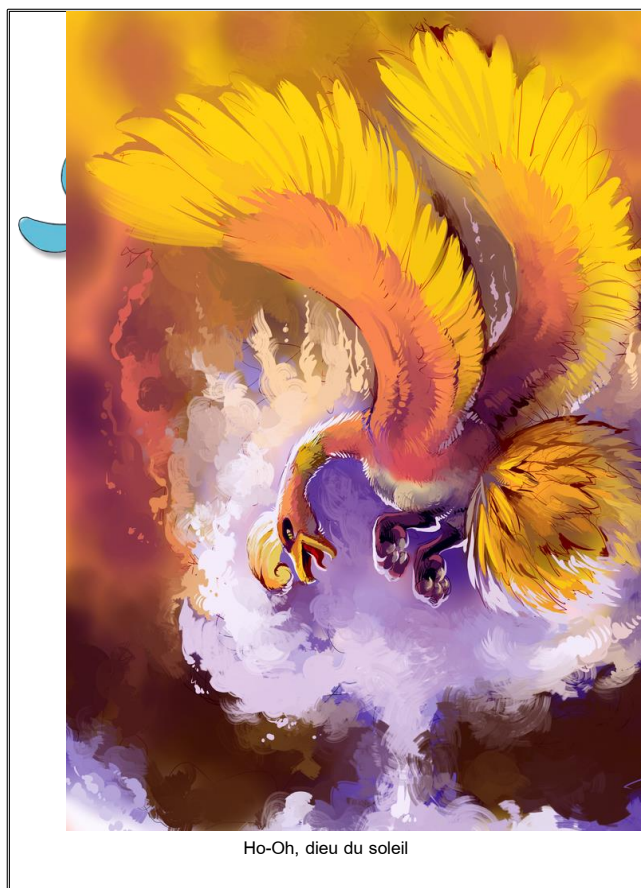
- Attaque de base : Trou Noir
- Localisation : Cauchemars

Antithèse de Cresselia, Darkrai est un manipulateur sadique qui s'introduit dans les pensées des gens par d'horribles cauchemars, pouvant parfois les faire mourir lors d'un mauvais rêve.

Contrairement à Cresselia, Darkrai n'a aucun problème pour apparaître dans la réalité. Il peut alors créer des illusions terrifiantes. Lorsqu'il a manipulé une personne par le biais de ce cauchemar éveillé, il peut en prendre le contrôle et se loger dans son esprit. Si l'humain ou le Pokémon n'arrive pas à sortir d'un cauchemar entretenu par Darkrai, il lui devient entièrement soumis ; de plus, Darkrai se plaçant dans le subconscient de son esclave, il peut le forcer à faire des actions physiquement ou moralement impossibles en temps normal.

Si Darkrai ne se trouve ni dans l'esprit de quelqu'un, ni dans le cauchemar d'un humain ou d'un Pokémon endormi, il peut se déplacer librement dans la réalité.

On raconte que si les humains et les Pokémon voyaient leurs rêves se réaliser plus souvent que leurs cauchemars, Darkrai perdrait ses pouvoirs liés au réel et les céderait à Cresselia.



Ho-Oh, dieu du soleil

Manaphy, le Prince de la Matière, le Prince des Mers

- Attaque de base : Permu-cœur
- Localisation : Mers froides

Appelé Prince des mers, ce Pokémon est l'avatar de Mew qui sème le chaos dans la matière. Mew lui a offert le pouvoir d'hiberner dans un œuf et de produire des copies étranges de son corps, les très rares Phione. C'est le seul Pokémon légendaire capable de se reproduire avec un autre Pokémon.

Manaphy est très lié à l'océan et il s'y promène souvent. Il a hérité du côté joueur de Mew et, lorsqu'il n'est pas au repos sous forme d'œuf, il joue beaucoup avec les autres Pokémon et les humains, un peu à la manière d'un dauphin.

Il possède, en plus de la capacité de se reproduire et d'hiberner, la possibilité d'échanger les âmes d'un Pokémon ou d'un humain avec celle d'un autre, que ce soit pour faire une farce ou que ce soit pour se défendre.



Les Phione sont dépourvus des pouvoirs spéciaux de Manaphy, mais ils forment une espèce rare de Pokémon aquatiques très joueurs.

Contrairement à Manaphy qui préfère les eaux froides, les Phione sont souvent aperçus dans les mers chaudes. Ils sont souvent considérés comme des copies inachevées de Manaphy.



Shaymin, la Force de la Nature

- Attaque de base : Fulmigraine
- Localisation : Plaines fleuries

Shaymin est une incarnation de la Flore. Lorsqu'il ne se cache pas des humains parmi les fleurs, il parcourt les plaines dévastées pour les reflurir et trouver ses fleurs préférées qui lui permettent de voler pendant une journée.

On considère généralement que ces Pokémon sont une concentration de la puissance de toute la flore d'une région. On en rencontre presque exclusivement dans les endroits particulièrement fleuris, et lorsqu'un Shaymin arrive dans un endroit pollué, il a la capacité d'absorber la pollution ambiante pour la convertir en rosée et en énergie végétale. Cependant, la libération de cette énergie se fait de façon explosive : un Shaymin utilisant ce pouvoir crée une onde de choc qui peut, dans certains cas, aller jusqu'à détruire la zone qu'il occupait. Il est écrit que lorsqu'un Shaymin fut apporté dans la première métropole humaine, il reconvertit tant de pollution qu'après la libération de son énergie, la ville fut réduite en cendres, bien malgré lui.

Lorsqu'il se sent menacé dans son environnement, un Shaymin cherche une fleur appelée « Gracidée » pour acquérir la capacité de voler et ainsi échapper à ses agresseurs : bien que parfois dangereux, les Shaymin sont très timides.

Pokémon légendaires majeurs

Mew, le Chaos, le Père



- Attaque de base : N'importe lesquelles
- Localisation : Aléatoire

Incarnation du Chaos originel, Mew parcourt le monde par fantaisie et se plaît à faire des farces, comme un défi lancé au créateur du Monde, Arceus. Il aurait sacrifié sa puissance par simple jeu, même s'il peut à tout moment reprendre la puissance avec laquelle il s'opposait à l'omnipotent Arceus. On le considère souvent comme le dieu ancêtre des Pokémon car c'est lui qui leur a donné une âme et un libre arbitre.

La légende voulant qu'il soit l'ancêtre de tous les Pokémon est une métaphore : c'est grâce à lui que les Pokémon et les humains sont devenus des êtres doués de capacités leurs permettant d'échapper au destin qu'impose Arceus, qui a défini des règles immuables pour l'univers entier.

Si Mew a la capacité de se téléporter n'importe où dans le monde, cela n'est qu'un doux euphémisme : l'univers tout entier est son terrain de jeux. Puisqu'il se joue de toutes les règles physiques imposées par Arceus, on prête même à Mew le don d'ubiquité.



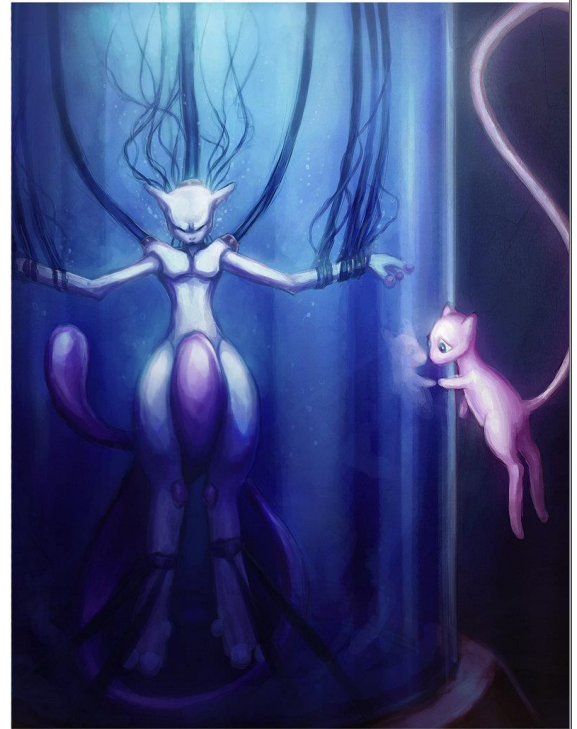
Mewtwo, le Clone de Combat

- Attaque de base : Lésion mentale
- Localisation : Variable

Mewtwo est un clone de Mew créé il y a quelques années par la Team Rocket. Des recherches obscures ont permis de rassembler du matériel génétique de Mew, de l'améliorer et de créer un monstre entièrement dévoué au combat, cependant il a dépassé la puissance de ses créateurs et a échappé à leur contrôle. C'est une arme vivante dont la puissance est sans cesse en train d'augmenter et il est presque digne d'affronter les dieux. Sa soif de combat inextinguible le pousse chaque jour à parfaire son potentiel de destruction. Il est très intelligent, bien que froid et dénué d'émotions.

Le potentiel caché de Mewtwo est illimité, mais ce qui le rend très dangereux est la façon avec laquelle son esprit a été modelé : il cherche la confrontation de façon permanente et assume entièrement son statut d'arme vivante. Il s'agit du premier Pokémon légendaire artificiel. Comme les données des recherches n'ont pas disparues, les autorités connaissant son existence redoutent la possibilité que d'autres clones de Mewtwo, plus puissants ou entièrement soumis à leurs créateurs, soient créés.

Son existence est un secret d'état.



La création de Mewtwo est une suite d'expériences génétiques horribles et malsaines



Lugia, la Lune

- Attaque de base : Rayon sacré
- Localisation : Océan

Lugia est un dieu, l'incarnation de la Lune. Il parcourt le fond des océans et n'en sort jamais pour ne pas perturber la surface avec son pouvoir incommensurable. On dit que lorsque son chant résonne dans tout l'océan, il se prépare à affronter quelqu'un contre qui il daigne se mesurer, autrefois son antithèse Ho-Oh, contre lequel il livra un combat titanesque.

Lorsqu'un élément vient perturber le cycle de la lune ou interférer avec son pouvoir sur les créatures vivantes, Lugia fait intervenir ses gardiens pour rétablir l'ordre. Cependant lorsqu'il apparut lui-même pour agir et rétablir l'ordre, il a libéré tant de puissance que le monde en est resté défiguré. Le Mont Bataille serait une de ces cicatrices, c'est pourquoi Lugia est craint à Rhode.

Autre part, On lui adresse des prières pour qu'il garantisse l'abondance des récoltes, même si ces prières sont de plus en plus rares. Cependant, il existe encore un culte qui lui est dévoué.

Pour imiter son chant, de nombreux instruments ont été créés durant l'antiquité, ils sont à l'origine de beaucoup d'instruments à vent actuels comme la flûte, l'ocarina, la clarinette et l'orgue. De plus, on l'associe souvent à l'eau et à sa fraîcheur en particulier.



Ho-Oh, le Soleil

- Attaque de base : Feu sacré
- Localisation : Ciel

Ho-Oh, qu'on appelle le Soleil, est un dieu purificateur. Autrefois rival divin de Lugia, il parcourt sans cesse les cieux pour agir contre ceux qui défient sa puissance. Lorsqu'il s'approche du sol, on voit apparaître derrière lui un arc-en-ciel surnaturel.

Contrairement à Lugia, Ho-Oh apparaît régulièrement aux humains. Il est presque toujours associé au feu et à ses pouvoirs et à la chaleur en particulier.

On lie souvent ce Pokémon à la région de Rhode. En effet, une légende tenace voudrait que la région entière fût autrefois une forêt dense mais que lors d'une colère immense contre Lugia, Ho-Oh apparut et incendia toute la région lors de leur affrontement. Depuis cet événement, la région est le désert le plus grand et le plus aride du monde. S'il est craint dans Rhode, il est vénéré dans d'autres régions, où un culte en son nom existe encore.

Pour imiter son chant, des instruments furent autrefois créés ; ils évoluèrent jusqu'à devenir des instruments à cordes comme le violon, la guitare, la contrebasse ou le piano.



Kyogre, l'Océan

- Attaque de base : Gicledo
- Localisation : Faille sous-marine

Kyogre, l'Océan, est un dieu qui s'opposa à Groudon lors de la création du Monde pour étendre les océans. On dit que depuis ce terrible affrontement, il reposerait dans la plus profonde faille sous-marine des océans. On l'invoque souvent lors des périodes de sécheresse.

Si Kyogre n'existait pas, les océans et les mers n'existeraient pas non plus et la surface de la Terre ne se présenterait que sous la forme d'un unique continent aride.

Il démontra une telle puissance qu'il est resté dans l'imaginaire des gens comme un des grands dieux antiques.

Sa retraite ancestrale est inconnue : c'est pour cette raison que de nombreuses expéditions sous-marines ont pour but de déterminer où il reposerait. Certaines de ces expéditions ont pour but de le protéger d'une quelconque influence extérieur qui pourrait ranimer son pouvoir et causer de grands dommages. D'autres, aux buts moins avouables, consistent par exemple à le débusquer afin de comprendre et acquérir son pouvoir divin.

S'il est perpétuellement en repos, lorsqu'on lui prie de mettre fin à la sécheresse, il peut influencer le climat et faire venir la pluie, bien que cela n'ait apparemment jamais marché à Rhode.



Groudon, le Continent

- Attaque de base : Éruption
- Localisation : Magma terrestre

Groudon, le Continent, s'opposa à Kyogre jusqu'à ce que les continents aient leurs dimensions actuelles. Depuis ce combat titanesque, il repose quelque part dans le magma terrestre, sous le plus haut volcan de la terre. On lui adresse souvent des prières pour qu'il mette fin aux inondations.

Bien que sa présence n'ait jamais été déterminée avec précision, on suppose qu'il résiderait dans la région de Rhode, sous l'actuel Mont Bataille. On lui attribue cette retraite à cause de la sécheresse permanente de la région.

Cependant, son existence est indispensable : sans Groudon, la surface de la Terre serait intégralement recouverte d'eau.

Bien qu'il soit au repos depuis son affrontement avec Kyogre, ses pouvoirs restent actifs et nombreuses sont les personnes qui continuent de lui adresser des prières lorsque de fortes pluies dévastent une région.



Rayquaza, le Ciel

- Attaque de base : Ultralaser
- Localisation : Stratosphère

Dieu du Ciel, Rayquaza est le dragon qui mit fin au conflit entre la mer et la terre. Depuis, il protège la Terre en veillant depuis les plus hautes couches de l'atmosphère, n'hésitant pas à montrer sa vaillance à quiconque vient perturber sa tâche de protecteur de la Terre. On lui prie souvent de protéger les lieux saints.

Rayquaza est très actif, contrairement à Groudon et Kyogre : alors que ces derniers s'affrontaient il y a fort longtemps, Rayquaza fut doté par Arceus du pouvoir de les affaiblir jusqu'à ce qu'ils entrent en léthargie. Depuis, il a deux tâches permanentes : maintenir leur sommeil millénaire et protéger la Terre contre les menaces venues de l'espace.

On raconte qu'il y a plus de deux cents ans, une météorite qui failli détruire la Terre fut elle-même détruite par Rayquaza.

Pokémon légendaires supérieurs

Dialga, le Temps



- Attaque de base : Hurletemps
- Localisation : Plan extérieur

Être immatériel, incarnation et maître quasi-absolu du temps qui s'écoule, Dialga est une des trois clefs de voute qui permettent à l'univers d'exister. Parfois, il prend une forme tangible et visite la Terre sous la forme d'un dragon fait d'acier et de diamants, révélant sa puissance de dieu du Temps.

Dialga réside dans un plan d'existence parallèle au nôtre : ce plan est en théorie inaccessible depuis l'univers, mais un mythe tenace voudrait que lors d'une de ses apparitions sur Terre, des humains le suivirent dans son plan et purent voir que cet endroit n'est en fait qu'une étendue dépourvue de consistance.

En réalité, ce plan est géométriquement perpendiculaire à ceux de Palkia et de Giratina, et le point appartenant à ces trois plans est notre univers. Ce plan tout entier est la vraie nature de Dialga.

Dialga est maintenu hors de portée de l'univers car sans le vouloir, il pourrait altérer l'essence-même de tout l'univers.



Palkia, l'Espace

- Attaque de base : Spatio-Rift
- Localisation : Plan extérieur

Lorsqu'il apparaît sur Terre, le dieu de l'Espace prend la forme d'un dragon de perle. Maître de l'Espace, ce dieu vit dans une dimension extérieure au monde, veillant à ce que l'espace reste inchangé.

Comme Dialga et Giratina, Palkia est en réalité un plan qui n'existe que pour coïncider avec les deux autres afin former notre univers. Il est gardé hors de portée de notre univers pour ne pas l'altérer, tant sa puissance est grande. Cependant, il peut faire apparaître dans l'univers un avatar, avec une puissance réduite, même si cet avatar possède lui-même, en comparaison avec celui d'un humain, une puissance divine.

On dit que des humains le suivirent aussi dans son plan et en revinrent lors d'une de ses apparitions, et qu'ils ont observé que ce plan était vide également.

En tant que création d'Arceus, Palkia est une entité immatérielle, immortelle et dont l'omnipotence n'est remise en cause que parce qu'on lui interdit d'apparaître dans l'univers.



Regigigas, le Prodigeux, le Maître des Golems

- Attaque de base : Giga Impact
- Localisation : Univers

Le dieu gardien du Support permet aux trois dieux du Temps, de l'Espace et de la Matière de rester à l'écart de la Terre, qu'il a aidé à modeler lors de sa création. Sans son pouvoir, les anciens dieux s'établiraient sur Terre et se feraient une guerre incessante. Le maître des Golems se présente comme une gigantesque statue de pierre indestructible reposant dans un temple du nord de Sinnoh à laquelle les humains adressent des prières pour le maintien de l'équilibre qu'il a permis d'établir.

De par sa définition, Regigigas est ancré à l'univers, il est donc l'unique ancien dieu à avoir une existence dans le monde réel. Cependant, comme son pouvoir était très grand, on lui en ôta une partie sous la forme des trois golems Regirock, Regice et Registeel.

Si son corps matériel possède la forme d'une énorme statue, son esprit est présent dans l'univers tout entier et a pour but de le maintenir hors de portée des autres anciens dieux.

On l'a très rarement vu à l'action ; cependant, des récits relatant la création du monde décrivent sa vraie forme comme celle d'un golem plus grand qu'une montagne et si puissant qu'il aurait déplacé les continents pour leur donner leurs emplacements actuels. Par rapport à cela, Son corps actuel est donc bien petit.



Giratina, la Matière, le Renégat, le Grand Nécromant

- Attaque de base : Revenant
- Localisation : Plan extérieur

Dieu de la Matière, Giratina est aussi considéré comme le Grand Nécromant, le gardien de la vie et de la mort. Lorsqu'il prend forme sur terre, il apparaît comme un dragon spectral à l'aspect terrifiant. Il est le Pokémon qui permet à la matière d'exister et il peut décider de l'apparition ou de la disparition de celle-ci quand il visite la Terre. On dit qu'il a est à l'origine des pouvoirs qui permettent aux Pokémon de créer et de modeler la matière dans une certaine mesure.

Contrairement aux autres dieux antiques, il existe des passages gardés secrets sur Terre pour accéder à son plan. Ce plan n'est pas vide, mais il consiste en une incongruité où les lois physiques comme la gravité sont chamboulées. Incongruité supplémentaire, Giratina a une existence dans son propre plan : il y possède la forme d'un grand dragon dont la forme est différente de son avatar. Pour toutes ces raisons, on appelle ce plan le « Monde Distorsion ».

Giratina lui-même est un grand mystère pour de nombreux scientifiques, archéologues et cosmologues, puisque cumulant les incohérences dans la définition de l'univers tel qu'il existe.



Arceus, le Dieu Unique, le Grand Juge

- Attaque de base : Jugement
- Localisation : Plan extérieur

Le Dieu Unique est l'incarnation de l'Ordre et s'oppose au chaos généré par Mew. Si les visites sur Terre du Grand Juge sont rarissimes, il peut décider, comme on lui a prêté de l'avoir fait par le passé, de se matérialiser sur Terre et de détruire toute l'œuvre accomplie par les autres dieux s'il la trouve imparfaite ou grotesque. On suppose qu'à cause de ce pouvoir, de nombreux mondes ont précédé l'actuel, dont les quelques traces qui nous restent sont les rares fossiles des Pokémon qui parcouraient ces mondes oubliés. Lorsqu'il fait une apparition mineure, son avatar ressemble souvent à une créature proche d'un centaure orné d'une roue dorée incomplète. On dit également qu'il est apparu spontanément du chaos originel et que sa naissance est à l'origine de l'univers tout entier.

On considère Arceus comme le dieu unique dans de nombreuses cosmogonies, dans lesquelles les autres dieux ne sont que des anges ou des parties du corps d'Arceus.

Comme l'essence-même d'Arceus ainsi que ses buts et ses origines dépassent la compréhension humaine, on ne peut qu'émettre des hypothèses sur les propriétés d'Arceus. Cependant, il est certain qu'il peut parcourir les plans

des autres anciens dieux à loisir, voire le vide qui les sépare.

Bien sûr, si de nombreuses personnes ne mettent pas en doute l'existence d'Arceus, il existe aussi de nombreuses personnes qui ne croient pas en son existence. Les athées ne sont évidemment pas pourchassés ni punis, et oublier l'existence des dieux permet souvent d'accélérer les prises de décision politique.

Par ailleurs, les apparitions reconnues de dieux sur Terre sont devenues extrêmement rares récemment, reléguant les cultes et les religions à des mythes ou à des superstitions vides de sens, et leur existence à des symboles et des mythes.

Au final, si les cultes et les religions n'ont pas entièrement disparu, la *doxa* rejette généralement l'existence des dieux, et interprète les miracles comme des rumeurs, des hallucinations ou des mauvaises interprétations de la réalité. Cependant, la religion reste en quelque sorte un élément du folklore mondial, bien que certaines régions restent très liées à la religion, comme par exemple Sinnoh. Au contraire, Unys est une région où la religion a quasiment disparu.

3.2.2. Prières aux dieux

La prière aux dieux est un élément ajouté à l'univers Hakai Kousen. Cette règle est entièrement facultative, mais elle peut ajouter du réalisme en fonction du choix de l'univers et de l'ambiance.

Prier : pourquoi et comment ?

Prier à un Pokémon légendaire ayant des pouvoirs sur le monde peut modifier la réalité de ce monde : prier à Kyogre a pour but de mettre fin aux périodes de sécheresses, etc.

Il existe cependant des cas où les personnages pourraient vouloir prier. En ce cas, ils doi-

vent attirer l'attention du Pokémon légendaire qu'ils souhaitent atteindre.

En termes de jeu, cela revient à jeter un D100. Le MJ pourra choisir si la prière atteint le Pokémon désiré en fonction du résultat en fonction de l'attention que le Pokémon montre face au personnage lui adressant une prière : si le Pokémon est en contact direct, la prière a de grandes chances de réussir, cependant si la prière est faite alors que le Pokémon auquel on prie n'a pas une attention toute particulière pour la situation qu'on lui demande de résoudre, la prière aura de grandes chances d'échouer.

Si en tant que MJ vous désirez introduire cette règle, il serait intéressant de noter, sous forme d'un nombre entre 1 et 100, l'intérêt que porte un dieu sur les personnages, sous la forme d'un tableau, par exemple, dont les éléments pourront changer en fonction des actions effectuées par les personnages.

Effets d'une prière à un dieu

En priant, il est possible de faire s'accomplir un miracle : la fin d'une mousson, le soin d'une blessure mortelle, voire une résurrection, par exemple. Gardez à l'esprit que prier à un dieu n'est pas une action courante et que donc, il serait malvenu de l'autoriser toutes les 5 minutes. Par contre, la prière a un prix, qui dépend de la puissance du souhait exaucé. Si un personnage ne fait pas de prière mais pense très fort à un dieu, il peut également attirer son attention et obtenir un souhait.

Prière à un légendaire mineur

Un légendaire mineur pourra agir sur une petite zone, ou influencer très légèrement le cours des actions : les personnages pourraient par exemple être téléportés sur une courte distance pour éviter de mourir écrasés par un rocher, un mécanisme mortel pourrait tomber en panne inexplicablement.

Si un joueur réussit une prière de ce type, il perdra un point dans une Stat au hasard de façon permanente ; cependant, il pourra le regagner ultérieurement avec des Points d'Expérience, cela signifie qu'il a fait un énorme effort pour faire entendre sa prière.

Prière à un légendaire majeur

Un légendaire majeur pourra influencer dans une plus grande mesure les personnages et leur environnement : ils auront des bonus automatiques à toutes leurs actions pour résoudre les situations desquelles ils tentent de s'extraire, ou leur environnement leur sera favorable, si bien qu'ils se sortiront automatiquement d'une situation désespérée : par exemple, s'ils sont perdus en pleine mer, ils dériveront jusqu'à retrouver la terre ferme ou jusqu'à rencontrer un navire pouvant les sauver.

En contrepartie, le personnage ayant effectué la prière perdra deux points dans deux Stats au hasard. Il pourra en récupérer un avec des Points d'Expérience.

Prière à un légendaire supérieur ou à Arceus

En faisant une prière à un Pokémon légendaire supérieur ou à Arceus, des miracles inexplicables pourront se produire : un personnage décédé pourra revenir à la vie, une blessure ou un handicap majeur pourra être guéri, ou une personne pourra réussir toutes les actions qu'il entreprend pendant un certain temps.

Si la prière est exaucée, la personne l'ayant faite perdra un point de Vitalité permanente, ainsi que la personne ou le Pokémon ciblé. Si le prêtre et la cible de la prière sont la même personne, deux points de Vitalité permanente seront perdus.

Note de Red : Après rédaction de ces paragraphes, je tiens à préciser une chose fondamentale concernant leur contenu. Même si cette interprétation de la cosmogonie de Pokémon est

de toute évidence créationniste, j'ai choisi cette vision uniquement à la vue de la description du monde faite dans la série de jeux Pokémon et non en vue de propager une quelconque pensée religieuse ou antireligieuse.

Je laisse le libre choix de changer l'univers de Hakai Kousen, d'en modifier ou d'en retirer l'aspect « religieux » ; je précise également que l'expression « notre monde » signifie « le monde de Hakai Kousen » et surtout pas autre chose : je ne tiens absolument pas à véhiculer un message par l'intermédiaire de ce jeu, de quelque nature qu'il soit.

Ces éléments peuvent servir de base pour une ambiance, un scénario, voire une chronique, mais si vous décidez de les inclure, ils restent dans l'univers du jeu et ne sont pas destinés à être utilisés afin de faire passer des messages cachés : ils sont simplement des éléments faisant partie de l'univers d'un jeu de rôle !

3.3.LES ŒUFS DE POKEMON

Tout Pokémon apte à se reproduire est ovipare. Ainsi, si deux Pokémon se reproduisent, ils engendreront un œuf ayant certaines caractéristiques venant de son père et certaines de sa mère.

3.3.1.La reproduction

Si deux Pokémon font partie du même groupe d'œufs, s'ils sont l'un mâle et l'autre femelle ou si au moins un d'entre eux est asexué (et qu'ils sont bien sûr hors de leurs Poké Balls), ils peuvent se reproduire. Il y a en moyenne une chance sur 10 par jour que deux Pokémon conçoivent un œuf, bien sûr il faut prendre en compte la possibilité que cela se passe pendant la période de reproduction d'au moins un des deux Pokémon. Cet œuf doit ensuite être couvé par sa mère, ou alors un dresseur devra s'en occuper le temps qu'il éclore.

Chaque œuf possède des caractéristiques particulières, qui dépendent directement du type du futur nouveau-né et de son espèce. Ainsi, un Pokémon nouveau-né connaîtra une des techniques que son père connaîtrait à sa naissance, et il sera de l'espèce de sa mère.

Le cas de Metamorph : *Si le père est un Metamorph, le Pokémon n'apprendra pas l'attaque Morphing. Si la mère est un Metamorph, il sera de l'espèce de son père et il n'apprendra aucune attaque supplémentaire.*

3.3.2.L'apparence des œufs

Suivant le type du Pokémon nouveau-né, l'œuf aura une forme et une couleur caractéristiques.

- Acier : Rond ou polyédrique, gris métallique. Surface souvent réfléchissante comme un miroir.
- Combat : Forme variée, couleur rouge ou rose.
- Dragon : Forme d'œuf, multicolore.
- Eau : Rond, bleu ou transparent. Surface aqueuse ou visqueuse.
- Électrique : Rond, jaune. Envoie de légères décharges d'électricité statique au contact.
- Feu : Forme d'œuf, rouge ou orange. Chaud au contact (au moins 60°C).
- Glace : Forme variée, bleu pâle ou blanc. Froid au contact (au plus 10°C).
- Insecte : Rond, blanc.
- Normal : Forme d'œuf, blanc.
- Plante : Forme de graine, vert ou marron.
- Poison : Forme variée, violet ou marron. Dégage une odeur légèrement désagréable.
- Psy : Forme d'œuf, rose ou blanc.
- Roche : Forme irrégulière, marron ou gris, aspect rocheux.

- Sol : Forme variée, couleur jaune ou marron.
- Spectre : Sphère transparente, violette ou noire.
- Ténèbres : Rond, noir.
- Vol : Forme d'œuf, blanc ou gris clair.

Si le Pokémon a un double-type, son œuf aura des caractéristiques venant de l'un ou de l'autre type. Cela reste au choix du MJ.

3.3.3.S'occuper des œufs

Certains œufs demandent une attention particulière, que ce soit par l'entretien de conditions naturelles, des actions physiques ou des actions surnaturelles.

- Acier : Frotter régulièrement avec de la paille de métal.
- Combat : Donner de légers coups régulièrement.
- Dragon : Ne surtout pas manipuler.
- Eau : Garder dans un environnement aquatique ou au moins très humide.
- Électrique : Mettre à proximité d'un ou plusieurs aimants.
- Feu : Garder dans un endroit chaud (au moins 60°C).
- Glace : Garder dans un endroit froid (au plus 10°C).
- Insecte : Garder dans un endroit sec.
- Normal : Rien à faire de particulier.
- Plante : Entourer de terre.
- Poison : Garder dans un environnement vicié.
- Psy : Parler à l'œuf régulièrement.
- Roche : Enfouir dans de la terre ou du sable.

- Sol : Maintenir une couche de sable autour de l'œuf.
- Spectre : Ne jamais regarder l'œuf.
- Ténèbres : Garder l'existence de l'œuf secrète.
- Vol : Garder à l'air libre.

Ce sont les conditions générales pour l'entretien d'un œuf dans les meilleures conditions en général pour un type particulier, cependant le MJ est libre d'interpréter cette règle à son aise pour l'adapter au besoin.

3.3.4. Stades de l'œuf

À sa conception, un œuf est à l'état de zygote. Puis, il passe au stade d'embryon. Ensuite, il passe au stade de fœtus. Enfin, il passe au stade nouveau-né, c'est-à-dire que l'œuf éclot. À partir du stade de fœtus, le futur nouveau-né peut commencer à bouger dans son œuf.

Tous les jours, un Pokémon a 10% de chance de passer au stade supérieur. S'il s'agit d'un semi-légendaire (Minidraco, Embrylex, Terhal, Draby, Griknot), ce sera 7% de chance. On lancera un D100 pour déterminer si le Pokémon change de stade. Certains Pokémon, principalement les insectes, ont une période d'incubation très courte, il est donc possible d'adapter cette règle dans le cas de Pokémon qui éclosent sous la forme de larve incomplète ou de chenille.

Si le dresseur ne s'en occupe pas suffisamment, ce sera 4% de chance, 2% de chance pour un semi-légendaire.

Un œuf de Pokémon fait entre 10 et 50 cm de diamètre. Le dresseur est libre de choisir comment il doit s'en occuper. Pour cela, le MJ peut introduire le Poké Nurse, un instrument complémentaire au Poké Dex qui expliquerait au joueur comment s'occuper de l'œuf et du nouveau-né Pokémon.

3.3.5. L'enfance d'un Pokémon

À sa naissance, un Pokémon aura les dimensions de l'œuf. Il attendra sa taille normale après entre quelques semaines à quelques mois, voire plus en fonction de la taille de son espèce à l'éclosion de l'œuf ; par exemple un Pokémon comme Bulbizarre mettra quelques semaines, un Rhinocorne devra attendre quelques mois et un Pokémon comme Onix devra attendre presque un an. Pour savoir comment s'en occuper s'il est inapte à combattre ou à s'entraîner, cf. « Gestion des Pokémon passifs » dans le Guide du Joueur.

Notons qu'un Pokémon n'acquière sa nature définitive qu'après quelques semaines, lorsqu'il a eu une certaine expérience de la vie. Il est alors possible de choisir sa nature en accord avec ce qu'il lui est possible de devenir par ce qu'il a vécu et par son espèce.

Un Pokémon qui a éclot dans les bras d'un humain le considérera comme sa mère et aura une Confiance de 7 et une Soumission de 1. Cependant, pour conserver cette Obéissance, le dresseur devra se comporter comme il se doit avec un jeune animal : il devra le nourrir, le protéger, l'éduquer, etc.

3.4. ORGANISATIONS CRIMINELLES

3.4.1. Team Rocket



La Team Rocket est une organisation criminelle créée il y a une quinzaine d'années par le mystérieux Giovanni, l'ex-champion d'arène de Jadielle. On ne sait pas exactement si Giovanni était déjà champion d'arène avant de fonder son organisation ou si c'est le contraire, mais il s'est servi de son arène pour organiser un trafic de Pokémon, une pratique qu'il a ensuite étendue dans les régions de

Kanto et de Johto grâce au réseau caché très efficace de son organisation.

Après avoir été défaits par un groupe de dresseurs, devenus Maîtres Pokémon par la suite, la Team Rocket tenta de se reformer, elle prit en otage notamment la Tour Radio de Doubonville, avant d'être de nouveau réduite à néant.

Cependant, la Team dispose toujours de locaux scientifiques à la pointe de la technologie, et il est probable qu'elle ait encore en possession des armes de tous types. De plus, Silver – le fils de Giovanni – compte bien prendre la succession de son père.



L'événement qui a marqué l'apogée et signalé la chute de cette Team fut la création du clone Mewtwo, qui échappa au contrôle de la Team, détruisant un de leur plus grand laboratoire : il paraîtrait que cet échec fut encore plus cuisant pour Giovanni car il avait dépensé beaucoup d'argent pour la création de ce monstre et d'un laboratoire de génétique, réduit à néant par la soif de combat de sa créature incontrôlable.

On suppose qu'aujourd'hui, il reste de cette Team quelques groupes illégaux, pratiquant le trafic de Pokémon à petite échelle et le vol de Pokémon.

3.4.2. Team Aqua, Team Magma

On suppose que ces deux Teams ont évolué depuis deux sectes concurrentes, l'une prônant le respect de la mer sacrée et l'autre prônant l'adoration de la terre nourricière depuis des centaines d'années.



La Team Aqua, dirigée par un homme appelé Arthur, semblait de plus en plus incontrôlable

récemment, quand Arthur a mis sur pieds un plan pour réveiller Kyogre, le dieu de l'Océan. Cela résulta dans une catastrophe écologique d'une ampleur inégalée sur la région de Hoenn :



un déluge d'une violence incroyable ayant détruit de nombreuses installations.

On suppose que la Team Aqua, comme la secte dont elle serait issue, guidait ses sbires grâce à un fanatisme religieux démesuré.

La Team Magma, guidée par un certain Max, fonctionne sensiblement de la même façon que la



Team Aqua, si ce n'est que dans leur fanatisme, ils réveillèrent Groudon, le dieu du Continent, causant une sécheresse dévastatrice sur la région de Hoenn.

Comme les deux dieux anciens étaient réveillés, ils reprirent pendant un court instant leur combat éternel, causant des catastrophes d'une grande ampleur sur la région de Hoenn. On raconte qu'ils cessèrent leur combat lorsque, comme il



l'avait fait il y a de nombreuses années, Rayquaza apparut et mit fin à leur combat titanesque, mais très peu de personnes ont été témoins de cet événement, hormis Max et Arthur.

On notera que, suite à ce paroxysme de violence qu'ils ne contrôlaient pas, Max et Arthur décidèrent de dissoudre leurs Teams. On sait qu'aujourd'hui quelques groupes fanatiques (ce qu'il reste de ces Teams) se revendiquant comme éco-terroristes continuent de s'affronter régulièrement, leurs fanatismes s'opposant diamétralement.

3.4.3. Team Shadow

La Team Shadow fut une des organisations criminelles les plus violentes de l'histoire. Installée dans le désert de Rhode, elle a évolué depuis une mafia locale qui prit le contrôle quasi-intégral de la région après avoir phagocyté, avec violence, les autres mafias.

Lorsque ses membres s'emparèrent d'un laboratoire de recherche, ils se mirent à produire des Poké Balls spéciales, développant les pouvoirs des Pokémon capturés. Pratiquant le mensonge, le racket et le chantage, elle écuma les plus grandes villes, transformant la ville souterraine de Suerebe en une véritable zone de non-droit.



Grâce à leur technologie qu'ils nommèrent la « Dark Ball », ils purent capturer des Pokémon légendaires mineurs qui sillonnaient la ré-

gion et réveillèrent Lugia pour ensuite le capturer. Cette capture eut pour effet de transformer physiquement et mentalement le bienveillant dieu de la Lune en un monstre difforme et surpuissant, qui assura pendant un court instant un poids d'une importance quasi-mondiale à la Team.

Quelques témoins rapportent que, grâce à l'aide conjointe de Celebi et de dresseurs de la région, les Pokémon légendaires furent libérés de leurs Dark Balls et que Ho-Oh lui-même intervint pour briser le joug de Lugia, malgré leur opposition durant les temps anciens.

On suppose que la Team, même affaiblie, est toujours très active dans la région, surtout depuis qu'elle a financé la construction de la tour Titanite et, de ce fait, a sans doute un poids fort sur la politique de la région de Rhode.

3.4.4. Team Galaxie



Fondée dans la région de Sinnoh, la Team Galaxie est une organisation composée de membres fanatiques et extrémistes qui ont pour but principal le contrôle des anciens dieux.

Selon le créateur de la Team, qui se fait appeler Hélios, le monde est impur et imparfait, il faudrait donc créer un monde parfait et pur à l'aide des pouvoirs des dieux du Temps et de l'Espace. Extrêmement nihiliste, cet homme a rassemblé des hommes et femmes dans la région de Sinnoh afin de former sa secte d'extrémistes.



Contrairement aux autres Teams qui agissent en se cachant du public, Hélios, aidé par ses bras droits Mars, Jupiter, Saturne et Pluton, a mené une grande campagne d'information sur les

but de son organisation. Cette démarche montra à quel point cette secte était confiante dans la légitimité de ses agissements, jusqu'à ce que la secte passe à des actions terroristes comme la pose de bombes et l'attaque de personnalités locales, notamment près du Lac Courage.

Hélios a montré lors de nombreux discours qu'il avait un égo démesuré, ce qui lui a peut-être conféré un magnétisme lui permettant de rallier des fidèles à sa cause. La démesure de ses ambitions fut clairement révélée lorsque, dans un discours qu'il tint après un échec de la prise de contrôle d'un ancien dieu, il déclara que, malgré l'incompréhension de ses concitoyens, il deviendrait lui-même un dieu.

À la suite d'événements troubles dans les environs du Mont Couronné qui causèrent d'étranges anomalies temporelles et spatiales

dans la région de Sinnoh, Hélios a mystérieusement disparu. Cynthia, le Maître du Conseil des Quatre de Sinnoh, témoin des événements, a raconté qu'il avait été banni hors du monde par le Gardien de la Vie et de la Mort, Giratina.

Suite à ce cataclysme, la Team Galaxie n'a pas été dissoute, mais a été scindée en deux parties : une partie de ses membres, toujours dans l'optique de créer un monde meilleur, tentent de redorer le blason de la Team. Guidés par Saturne, ils se sont lancés dans la recherche sur les énergies renouvelables. Pluton, guidant les fanatiques de la secte et se revendiquant de représenter les vrais idéaux de la Team Galaxie, a continué de pourchasser les Pokémon légendaires, disparaissant du public. Mars et Jupiter ont décidé de quitter l'organisation suite à la disparition d'Hélios.

3.4.5. Team Plasma



La Team Plasma se revendique comme une organisation pseudo-religieuse prônant la libération des Pokémon du « joug » des dresseurs. Très active dans la région d'Unys, on leur a

reproché de capturer les Pokémon des dresseurs sous le prétexte fallacieux de les rendre libres.

Cette organisation possède une organisation très stricte, à la manière de l'Inquisition. S'il n'existe pas de cardinaux ou de Pape, il existe un groupe de personnes avec un pouvoir absolu sur l'organisation, nommés les « Sept Sages », chacun ayant un rang plus ou moins élevé dans cette « secte dans la secte ». Le plus puissant de ces « Sept Sages », un certain Ghetis, a mené la secte de la Team Plasma pour lui permettre de satisfaire ses ambitions de contrôle du monde et de la capture du plus grand nombre possible de Pokémon, en particulier de Pokémon légendaires.

Cependant, le véritable maître de cette secte est un jeune dresseur qui se fait appeler « N ». Les membres haut-placés de la Team Plasma le connaissent aussi sous le nom pompeux de « Natural Harmonia Gropius », un nom qui est peut-être lié à ses origines aristocratiques. Les quelques personnes qui l'ont rencontré le décrivent comme un extrémiste, psychologiquement instable et ayant visiblement subi différents traumatismes durant son enfance, le forçant à embrasser la cause de la Team Galaxie jusqu'à devenir leur chef spirituel.



4. AGRANDIR ET MODIFIER L'UNIVERS

4.1. NOUVEAUX LIEUX

4.1.1. Nouvelles villes

Le monde de Pokémon tel qu'on le voit sur console est très petit : les villes comportent quelques bâtiments, et elles sont séparées par 500 mètres de route. Il serait logique d'imaginer de nombreux villages et hameaux sur ces routes. On pourra imaginer des particularités pour ces villes, comme de nombreuses villes avec leurs particularités (villes construites en hauteur comme Cimetronnelle, par exemple), leurs habitants, leurs lieux d'attraction.

Exemple :

Taïgalry, petite ville au nord de Johto. Le climat y est assez froid et sec, et la ville est entourée de forêts de pin. Au centre de la ville existe un puits millénaire, qui donne de l'eau au printemps et en été. On raconte que lorsque le puits est asséché en hiver, il débouche sur un labyrinthe de grottes souterraines dans lesquelles viendrait parfois se reposer Suicune, le Vent du Nord.

4.1.2. Nouveaux lieux de légendes

On peut également ajouter des lieux mineurs (voire majeurs) de culte voués à des dieux, comportant toujours quelques gardiens (comme un monastère) abandonnée mais gardées dans leur état original (comme certains temples accessibles aux touristes) ou à l'état de ruines. Ces lieux peuvent alors être un endroit où on pourrait apercevoir un Pokémon légendaire ou découvrir des traces des ou des indices laissées par les anciens cultistes.

Exemple :

Chapelle Sélénite, une chapelle creusée dans la roche il y a plus de 2500 ans dans le

Mont Sélénite à Kanto. On suppose qu'il s'agissait d'un lieu de prière important il y a entre 2500 et 1500 ans. Inhabitée depuis, la Chapelle Sélénite est maintenue en état par des dizaines de Mélofée. Les couloirs, taillés dans la roche sans aucune erreur, sont éclairés par une substance phosphorescente générée par des champignons qui n'existent que dans cette partie de la montagne. Ces champignons ont également l'étrange propriété de rendre les humains somnolents et quelques touristes disent avoir fait des rêves éveillés dans ces couloirs, dans lesquels Cresselia leur serait apparue.

4.1.3. Nouvelles régions

Il est également possible de créer une nouvelle région, que l'on ajoutera à l'univers déjà existant. Il faut, en ce cas prévoir quelles sont les particularités de la région (climat, montagnes, îles, fleuves, foêts, etc.), les villes qui y seront présentes (que ce soit des bourgs, des villes historiques ou des mégalofoles), pour respecter un concept. La région peut être très urbaine, comme Unys, être très soumise à la nature comme Hoenn, être très hétérogène comme Sinnoh, être pleine de lieux de légende comme Johto, etc.

Encore une fois, la créativité est le maître-mot pour réussir sa région.

4.2. NOUVEAUX PERSONNAGES

Créer un dresseur revient à remplir un rôle qui sera un élément du scénario. S'il n'est pas nécessaire de préparer 15 fiches de personnages à l'avance, il est préférable de préparer leurs répliques en accord avec le rôle qu'ils vont jouer dans le déroulement du scénario.

Un personnage peut simplement être un adversaire qui défiera les joueurs dans un match

amical, un sbire qui tentera de leur mettre des bâtons dans les roues, le maire d'une ville ...



Il faut garder à l'esprit que ces personnages secondaires devront avoir une personnalité. Le plus simple pour leur en donner est de leur attribuer un vocabulaire,

une intonation et, si possible, des tics de langage qui les caractériseront.

Par ailleurs, il serait bienvenu de leur attribuer, si nécessaire, des Pokémon pour les éventuels combats à gérer. Il n'est pas nécessaire de remplir 36 fiches de Pokémon, simplement on pourra noter leur espèce et leur puissance, indiquée par une équivalence de leur niveau (ils connaîtront les techniques de niveau inférieur ou égal à leur niveau équivalent).

Pour la création de ces personnage, il est simplement admis que, dans la plupart des cas, il est préférable de les créer en suivant une cohérence (par exemple, il serait improbable qu'un jeune garçon de 8 ans possède un Dracolosse, sauf si cela va être crucial pour le scénario) et en dosant leur puissance (un premier combat contre une équipe presque invincible pourrait être rebutant, mais une succession de combats trop faciles peut être lassant).

4.3.LES POKEMON

Bien sûr, il faut prendre en compte les Pokémon des personnages secondaires, mais parfois, il sera nécessaire de créer des Pokémon pour le scénario : un groupe de Pokémon sauvage sur le chemin des joueurs, un Pokémon clef pour la réussite d'une mission, un Pokémon à récupérer suite à une demande de rançon, etc.

Une fois encore, il est nécessaire que ces Pokémon aient une cohérence dans leur espèce et leur puissance. Par exemple, croiser un

Steelix dans une forêt relèverait de l'improbable, mais dans une grotte sombre et profonde, il peut être un adversaire de taille pour les joueurs et faire un combat intéressant.

Par ailleurs, il serait intéressant de considérer certains Pokémon comme autre chose que des machines à combattre. Un Pokémon télépathe pourrait agir sur le groupe ou répondre à certaines de leurs questions, un Pokémon territorial pourrait décourager les joueurs à aller dans une direction sans pour autant les attaquer de visu et un Pokémon bébé ou attachant pourrait suivre le groupe pour recevoir des caresses ou de la nourriture ...

Surprendre les joueurs (dans le sens agréable du terme) est un élément fondamental du jeu de rôle et, s'il ne faut pas négliger le scénario ou le « twist final », les personnages secondaires et les Pokémon rencontrés peuvent ajouter de la vie, peupler l'univers et rendre le jeu beaucoup plus immersif.

4.4.NOUVEAUX POKEMON

Créer un nouveau Pokémon ; voilà bien quelque chose que tout le monde a fait ou a voulu faire après avoir joué à leur première version de Pokémon !

Vous allez voir ici quelques éléments pour créer une ou plusieurs espèces de Pokémon.

4.4.1.Une nouvelle espèce



Quelques possibles évolutions d'Evoli

Avant de partir sur une espèce, ne pas oublier qu'un Pokémon est basé sur un animal, une plante, un objet ou une idée : une marionnette

(M. Mime, Mime Jr.), un jouet comme le Culbuto (Qulbutoke), une plante carnivore (Rafflesia, Empiflor, Vortente), un dragon (Dracafeu, Leviator, Draco, Dracolosse, etc.), un insecte (Chenipan, Papilusion, Dardagnan, Mimitoss, etc.), un animal de compagnie (Miaouss, Caninos, Skitty, etc.), un objet céleste (Melo, Seleroc, Solaroc), un animal fossile (Ptera, Amonita, Tyranocif, Anorith, Lilia, Charkos, Bastiodon, etc.), et ainsi de suite.

Ainsi, pour créer un Pokémon, il est nécessaire d'avoir une idée de base : un concept.

Nous allons voir un exemple de création d'une famille de Pokémon inventés, créée à partir des concepts suivant : une étoile filante, le Soleil et l'étoile du Berger.

4.4.2.Choisir des Stats

Le plus simple est de choisir des Stats déjà existantes et de les modifier pour correspondre au concept choisi. Pour la famille de Pokémon en exemple, nous nous sommes basés sur les Stats de la famille Fantominus/Spectrum/Ectoplasma.

4.4.3.Choisir et créer les techniques

Il faut ensuite choisir des techniques de bases et des techniques qui correspondront au concept du Pokémon. Pour le Pokémon comète, on choisira des techniques rapides ou basées sur la lumière, par exemple.

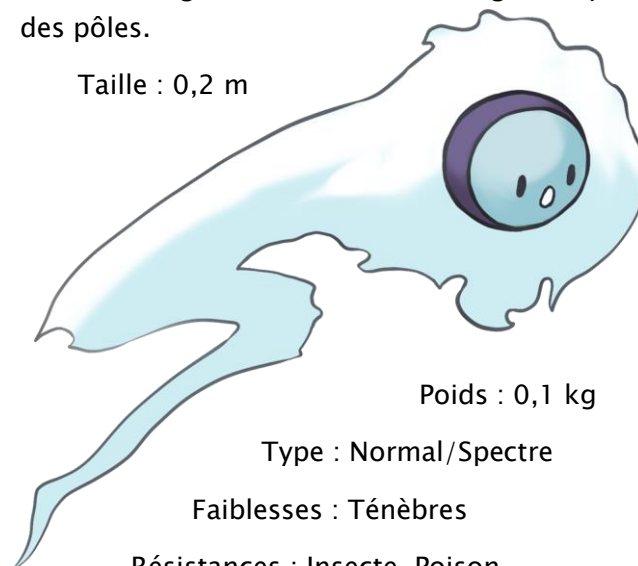
4.4.4.Exemples de Pokémon inventés

Comhate

Comhate est un Pokémon « Étoile Filante ». Curieux, rapide et vivace, il est toutefois faible et encaisse mal les coups. Sa lumière est douce et pulse rapidement. On le trouve souvent dans

les endroits gelés, comme en montagne ou près des pôles.

Taille : 0,2 m



Poids : 0,1 kg

Type : Normal/Spectre

Faiblesses : Ténèbres

Résistances : Insecte, Poison

Insensibilités : Combat, Normal, Spectre

Capacités Spéciales : Agitation, Turbo

DEX	FOR	END	CON	VOL	VIT
11	4	4	4	4	13

Techniques apprises par niveau :

1 Poing Comète, 1 Etonnement, 1 Flash, 4 Mimi-queue, 6 Vive-attaque, 12 Doux baiser, 15 Croco-larme, 20 Par ici, 22 Hâte, 27 Ball'ombre, 30 Bâillement, 36 Aurore, 40 Astuce Force, 45 Feu Follet, 52 Cage-Eclair, 56 Dernier recours.

Évolutions : Heliance (Pierre Soleil), Venamour (Pierre Nuit)

Heliance

Heliance est un Pokémon « Soleil ». En guise de couronne, il possède 4 poings qui tournoient autour de son corps. Assez agressif et colérique, il n'hésite pas à défendre son territoire. Il brille d'une intense lumière orange pendant la nuit pour guider les Pokémon de son troupeau et pour effrayer les prédateurs.



Taille : 1,4 m Poids : 50 kg

Type : Combat/Spectre

Faiblesses : Psy, Spectre, Vol

Résistances : Poison, Roche

Doubles résistances : Insecte

Insensibilités : Combat, Normal

Capacités Spéciales : Colérique, Poing de Fer

DEX	FOR	END	CON	VOL	VIT
8	14	10	6	6	33

Techniques apprises par niveau :

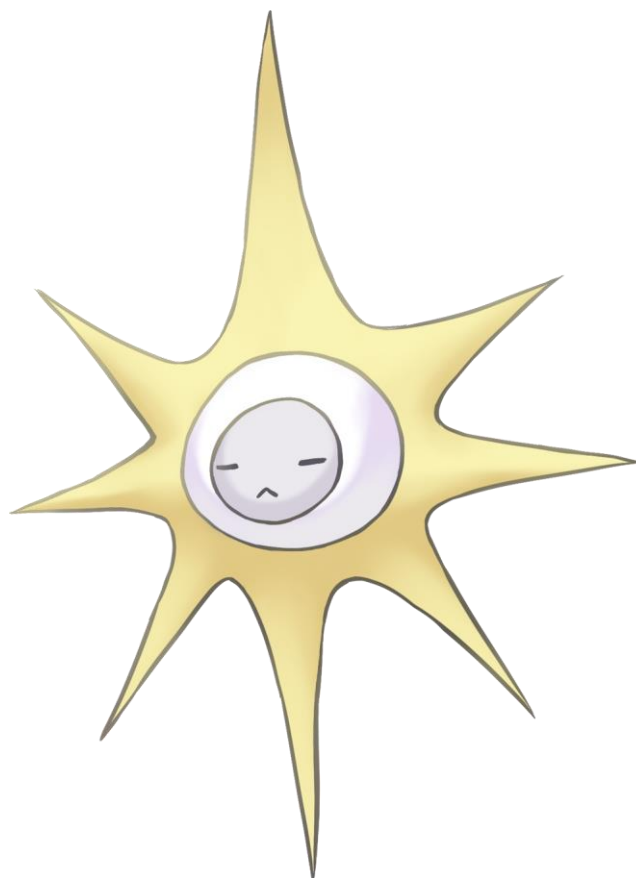
1 Poing Comète, 1 Poing de Feu, 1 Poing Eclair, 15 Danse-lames, 20 Danseflames, 25 Zénith, 35 Ultimapoing, 45 Lance-soleil, 55 Poing Meteor, 60 Poing Lumière

Poing Lumière : Énergie 3, Type Spectre, Catégorie Physique, Portée Cible, Précision 90, Dégâts 9. Apeure la cible. S'il fait nuit, l'attaque inflige 12 dégâts.

Venamour

Venamour, le Pokémon « Étoile du Berger », est un Pokémon calme et serein. Il guide les Pokémon perdus en forêt en émettant une lumière douce et en scintillant légèrement. Il a une no-

tion toute particulière de l'amour et se montrera amical et protecteur avec sa famille ou cherchera à encaisser les coups de ceux qui ne respectent pas son territoire avant de les chasser grâce à des attaques lumineuses très puissantes. Les pointes autour de son corps sont très acérées et peuvent tourner et se rétracter à grande vitesse.



Taille : 1,5 m Poids : 42 kg

Type : Psy/Spectre

Doubles faiblesses : Spectre, Ténèbres

Résistances : Poison, Psy

Insensibilités : Combat, Normal

Capacités Spéciales : Ciel Gris, Sérénité

DEX	FOR	END	CON	VOL	VIT
9	4	8	13	11	38

Techniques apprises par niveau :

1 Choc mental, 1 Boul'Armure, 15 Voile Miroir, 18 Protection, 22 Hypnose, 27 Force Cos-

mik, 20 Vague Psy, 25 Protection, 30 Psyko, 35 Prescience, 45 Rune Protect, 50 Ténèbres, 55 Soin, 60 Cœur Brisé.

Cœur Brisé : Énergie 6, Type Spectre, Catégorie Spéciale, Portée Cible, Précision 85, Dégâts 6. Haut taux de coups critiques. Paralyse la cible si elle a attaqué ce tour-ci. S'il fait nuit, l'attaque inflige 9 dégâts à la place.

Note de Red : Les Pokémon inventés décrits ci-dessus sont une idée qui me trottait dans la tête depuis quelques temps, que Purple Kecleon a mis en image pour moi, je l'en remercie !

4.5. UN UNIVERS MODULABLE

Notons enfin que les éléments de back-ground exposés précédemment sont entière-

ment ré-interprétables et modifiables. Aussi, les liens entre les organisations ne sont pas obligatoirement inexistantes : pourquoi, par exemple, la Team Galaxie n'aurait-elle pas phagocyté la Team Rocket mourante ? Ou l'inverse ? Les personnages se trouveraient-ils pendant une période où une Team est à son apogée ?

En ce sens, Hakai Kousen propose de revisiter, pour rigoler ou pour jouer sérieusement, l'univers de Pokémon, qui a marqué tant de jeunes joueurs.

Il est également possible d'ignorer certains aspects des Teams ou d'en modifier les organisations, de modifier les règles d'évolution des Pokémon, etc.

Si le jeu est libre, c'est aussi en ce sens !

5. GERER L'EXPERIENCE (COTE CONTEUR)

5.1. RECOMPENSER LES JOUEURS

L'expérience s'acquiert lentement et généralement il est rare que tous les membres d'une équipe aient participé en proportion égale, ce sont les principes régulièrement observés dans la réalité et choisis dans Hakai Kousen.

Pour la distribution de l'expérience, un MJ pourra faire le choix de distribuer le même nombre de PX à chaque joueur, sans trop se « prendre la tête ».

À l'inverse, en fonction du temps de parole utilisé, des actions entreprises, de la participation du joueur, du roleplay, etc., il est tout à fait possible de choisir de répartir l'expérience de façon inégale, en justifiant bien évidemment ce choix.

Un bon compromis serait de choisir un score de base que l'on distribuera (par exemple 4 PX) et de donner un PX supplémentaire pour un joueur s'étant démarqué pendant ce scénario et un PX en moins pour un joueur qui aurait moins bien joué qu'à son habitude.

Exemple :

« MJ : Bon, vous gagnez tous 4 PX, sauf Amina qui en gagne 5 et Fred qui en gagne 3.

Fred : Heu ... en quel honneur ?

MJ : Écoute, t'as eu de bonnes idées aux bons moments, mais on t'a pratiquement pas entendu du scénario' ... D'habitude, tu parles beaucoup et là ...

Fred : En fait, je n'ai pas compris grand-chose au scénario', ce soir, donc ...

MJ : Pose-moi des questions dans ce cas, parce que ce soir on n'a pas reconnu ton personnage, alors pour le role-play c'était moyen. Enfin bref, tu le sauras pour l'avenir. Amina, c'était une bonne idée d'avoir apprivoisé le Tro-

pius comme tu l'as fait. Le point en plus, c'est pour que tu puisses bien choisir le score d'Obéissance de ton Tropius. Je t'aiderai à faire la fiche dans deux semaines, avant le prochain scénario'.

Amina : Ça marche. »

5.2. AUTORISER, INTERDIRE

On vient de voir que distribuer l'expérience peut être un problème plus subtil que l'on se l'imagine au premier abord. De même, on s'apercevra que gérer la distribution d'expérience peut, étrangement, s'avérer être un casse-tête pour certains joueurs.

Encore une fois, le joueur peut choisir de ne pas se prendre la tête et laisser le choix de la répartition de leurs PX aux joueurs.

Cependant, et souvent pour les joueurs débutants, il est important de guider la répartition des PX. On pourra, par exemple, autoriser, obliger ou interdire d'augmenter certains scores grâce aux PX. De même, on pourra donner des points gratuits dans certains scores.

Exemple :

« MJ : Dites-moi ce que vous faites avec vos PX, SVP.

Julien : J'augmente la Confiance de mon Reptincel de 1 point.

MJ : Attends, tu ne l'as pas sorti de sa Poké Ball de tout le scénario' ! Si tu veux, augmente celle de ton autre Pokémon...

Julien : Ah OK. Dans ce cas, je me garde des PX de côté pour la prochaine fois.

MJ : OK. Et Amina, ton PX supplémentaire, tu l'ajoutes dans la Confiance de ton Tropius.

Amina : Pas de problème. Je peux lui ajouter 2 en Confiance directement ?

MJ : OK... mais maximum 2, pas plus.

Amina : No problem. »

6. CREER UN SCENARIO

6.1. L'INTRIGUE

L'intrigue est le fil conducteur du scénario. Sans intrigue, il n'est pas nécessaire de rassembler des joueurs, le jeu de rôle perdra une grande partie de son intérêt.

Une intrigue vient généralement très tôt dans le scénario : une rencontre, un crime, un message, une demande d'aide ... De plus, lorsque le scénario s'étend sur plusieurs séances, on pourra ajouter de nouveaux éléments à chaque début de séance.

L'intrigue va souvent définir l'ambiance du scénario.

Par exemple, si l'intrigue est lancée par la réception d'un message codé, il est probable qu'une bonne partie du scénario sera axée sur la recherche et la réflexion.

Il est toutefois bon de noter que varier les styles est souvent bienvenu. Pour faire un scénario très axé sur un aspect de Hakai Kousen, le combat par exemple, il sera préférable au moins de prévenir les joueurs et si possible de s'assurer que ce thème conviendra à tous les joueurs.

Note de Red : À titre personnel, par exemple, le scénario « Terreur à l'Aire de Survie » étant principalement axé sur le thème survival-horror, je prévois toujours mes prochains joueurs avant de le jouer.

Une fois que l'intrigue est définie, il sera nécessaire de découper le scénario en scènes. Une scène sera, par exemple, l'exploration d'une grotte, la scène suivante étant l'affrontement avec un Pokémon de cette grotte. Il est préférable de bien définir le thème de chaque scène, afin de savoir quelle ambiance adopter (au niveau, par exemple, du choix de la musique ou du sérieux exigé à la table).

Note de Red : J'ajoute qu'une méthode rapide que j'utilise pour créer un scénario consiste à choisir un thème, une intrigue sur ce thème puis une scène finale. À partir de cette scène finale, il suffit de choisir récursivement les scènes afin qu'elles aient un lien entre elles. L'ambiance de chacune de ces scènes sera bien plus facile à déterminer.

6.2. LES RENCONTRES

Une fois l'intrigue et les scènes définies, il faut développer les rencontres durant les scènes nécessitant ces rencontres. Les rencontres font intervenir des humains des Pokémon, parfois toujours la même personne, parfois un Pokémon puissant ...

Chose très importante ici : s'il est possible de jouer à Hakai Kousen comme à la série de jeux sur console, il est aussi possible de rendre le jeu plus « subtil ».

Par exemple, un humain pourra choisir de donner une information sans forcément défier les joueurs dans un combat Pokémon, un Pokémon légendaire n'attendra pas forcément éternellement que des humains pénètrent dans son temple pour le défier, enfin un Pokémon sauvage n'attaquera pas forcément les joueurs *de visu*.

En fonction de l'importance de chaque rencontre, on décidera de la nécessité de remplir une ou plusieurs fiches et on se préparera aux possibles idées des joueurs, quitte à improviser une fois le moment venu.

6.3. LES LIEUX

Variation des lieux est une bonne idée, mais passer trop de temps sur un lieu sans grand intérêt ne serait pas judicieux.

Pour chaque lieu sur lequel les joueurs seront sensés s'attarder, on prévoira une petite description, voire un plan.

6.4.LES PNJ

« Personnages Non-Joueurs » ou « Personnages Non-Jouables », les PNJ sont les person-

nages que le MJ aura à interpréter. Il faudra faire attention à leur nombre : un PNJ tous les 100 mètres sera fatigant pour les joueurs, mais aucun PNJ pendant 5 heures pourrait donner une impression de vacuité assez déstabilisante.

7. DES SCENARIOS PRETS-A-JOUER

Voici quelques scénarios, écrits par Red et Nightbringer, qui vous permettront de faire une séance de Hakai Kousen au débotté, après création des personnages. On utilisera souvent l'acronyme *PJ* pour désigner les « Personnages Jouables » ou « Personnages Joués », c'est-à-dire les personnages gérés par les autres joueurs que le MJ.

7.1. IL FAUT SAUVER L'AMI EVOLI !

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

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

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

Partie 1 – Jadielle

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

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

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

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

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

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

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

Partie 2 – Les recherches dans la montagne

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

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

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

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

- 1-5 : Pokémon de puissance légèrement supérieur à ceux des PJ
- 6 : lieu spécial leur rapportant un objet précis (de manière RP, genre une cabane de chasseur ou je-ne-sais-quoi)
- 7-8 : rencontre malfaisante : rencontre d'un sbire de la Team Shadow, combat et il leur donne un indice RP (compter +1 sur les jets des jours suivants)
- 9: rencontre Pokémon puissant, +1 aux prochains jets
- 10: trouvent un labo au bout de deux 10. Si premier 10, compter un +1 aux prochains jets

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

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

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

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

Partie 3 – Le labo

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

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

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

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

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

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

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

S'il se bat, il a un Draco (Dracolosse, le cas échéant) de grande puissance.

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

Récompense: 5000 \$, plus une Honor Ball.

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

7.2.LA CENTRALE DE DOUBLON-VILLE

Voici un scénario assez court mettant en scène divers éléments de l'univers et dont la fin est extensible par une suite dont le but serait de connaître les raisons de la situation décrite dans le scénario.

Le scénario tourne principalement sur les possibles incompréhensions entre la nature d'un Deoxys et les personnages, ainsi que le rôle qu'un tel Pokémon peut avoir pour la politique d'une région.

Partie 1 – À Azuria

Dans la ville d'Azuria, les personnages sont regroupés dans le dortoir du centre Pokémon de la ville. Au milieu de la nuit, ils sont dérangés par un bruit d'explosion à proximité du centre. Cela provoque une certaine panique dans les environs. Une météorite vient de s'écraser, les personnages sont les premiers à arriver sur les lieux. La météorite se désagrège et laisse apparaître une boule violette d'environ 30 cm de diamètre, assez lumineuse. Au contact, elle envoie de violentes décharges psy retirant en moyenne 3 points de Vitalité.

Au bout de quelques minutes, la lumière disparaît, et la boule devient lourde d'environ 30 kg. Seuls des Pokémon de type ténèbres peuvent la manipuler. A priori, il s'agirait d'un œuf de Pokémon, mais on n'a jamais vu d'œuf envoyer des décharges psy ...

Étant les premiers arrivés sur les lieux, les personnages reçoivent pour mission d'amener cet « œuf » au laboratoire de Léo, un brillant scientifique habitant au nord d'Azuria et qui pourrait expliquer ce phénomène. Sur le chemin, ils se font attaquer par 3 dresseurs, qui leurs demandent de leur céder la boule. Ils arrivent chez Léo.

Le lendemain, il a les résultats : il ne s'agit pas d'un œuf, mais bien d'un Pokémon, jamais vu jusqu'à aujourd'hui. Il demande aux personnages d'amener ce Pokémon au centre Pokémon, car il semble affaibli par le « voyage » qu'il a parcouru dans l'espace. Il va continuer ses recherches, et demande aux personnages de revenir le lendemain pour leur communiquer les informations qu'il aura récupéré. Il leur demande de ramener le Pokémon au centre Pokémon, pour qu'il y reçoive des soins. Pendant la nuit, les personnages doivent endurer chacun 5 dégâts avec leur Volonté.

Partie 2 – Le décès de Léo

Le lendemain, la police vient les réveiller. Les personnages sont vraiment très fatigués, malgré le fait qu'il soit déjà 15 h. Ils sont accusés d'avoir assassiné Léo et l'infirmière du centre Pokémon, ce qui peut être confirmé par la présence de marques de sang sur leurs vêtements (Il s'agit évidemment d'une mise en scène, on essaie de les déclarer coupables de crimes qu'ils n'ont pas commis). La boule qu'ils transportaient a bien évidemment disparu.

Envoyés en prison pour le temps de l'enquête, on leur retire leurs Pokémon et leurs effets personnels. Un bruit d'explosion se fait entendre. Au bout d'une dizaine de minutes, la porte de leur cellule s'ouvre, ils reconnaissent un de leurs "agresseurs", qui leur explique qu'il est venu les libérer, car il possède des informations cruciales, récupéré sur les lieux où ses anciens collègues sont venus assassiner Léo. Grâce à ses compétences de hacking, il leur explique ses découvertes récentes.

La boule est bien un Pokémon, mais ce n'est pas la première fois qu'un tel événement se produit : par le passé, une autre météorite s'était écrasé près de Doublonville. La Team Rocket s'en était emparé et avait trouvé un moyen d'en extraire de l'énergie. C'est cette source d'énergie qui alimentait la ville en électricité jusqu'à main-

tenant mais il y a un mois, ce Pokémon, dans un geste désespéré, a envoyé un signal de détresse dans l'espace. Apparemment, un deuxième Pokémon est venu à son secours mais le voyage lui a retiré déjà beaucoup de son énergie, c'est pourquoi il n'a pas pu retrouver son ami.

Maintenant, la Team Rocket projette certainement de revendre cette deuxième « boule » à la centrale de Doublonville pour remplacer l'ancienne, dont l'énergie est à un niveau si bas qu'elle n'arrive pas à produire assez d'électricité pour toute la ville, d'où les coupures de courant dans Doublonville durant le dernier mois.

Il faudra donc aller à Doublonville, là où, d'après leur "agresseur", les personnages pourront récupérer leurs Pokémon.

Partie 3 – Passage à Doublonville

À Doublonville, le nouvel ami des personnages leur explique qu'il est en fait un hacker et qu'il a permis à son groupe d'entrer dans des lieux sécurisés grâce à ses compétences. Il propose ainsi aux personnages de hacker le service de gestion des Pokémon de la police pour qu'ils récupèrent leurs créatures et qu'ils l'aident à contrer le plan de la Team Rocket et de ses deux "anciens collaborateurs". Il utilise pour cela son Pokémon, un Porygon2 qui permet de s'introduire dans une base de données, même cryptée avec une clé de 512 Mb. Une fois leurs Pokémon retrouvés, les personnages doivent entrer dans la centrale pour y sauver les deux Pokémon.

Partie 4 – La centrale

À l'entrée de la centrale, les gardes donnent l'alerte et commencent à attaquer les personnages. À l'intérieur, les personnages trouvent le cœur du Pokémon, complètement entouré de câbles qui semblent en extraire de l'énergie, qui est stockée puis transformée en électricité par des machines assez imposantes.

Un fois libéré de ses câbles, le cœur se met à émettre des vagues psy dans toutes les directions (3 dégâts). Le cœur est à présent en train de léviter et absorbe la matière qui se trouve près de lui, pour prendre une forme humanoïde. Il s'agit d'un Deoxys, il semble assez affaibli. Arrive un membre de la Team Rocket. Il sort deux Pokémon : Ympect et Rhinastoc, et se met à attaquer le Deoxys. Les personnages devraient alors engager le combat.

Après son combat, le Deoxys se dirige vers l'extérieur, où il trouve le cœur brisé de l'autre Deoxys. Il prend le cœur, et s'envole dans le ciel. De loin, il envoie un Rayon psychique en direction de la centrale, ce qui la détruit intégralement. Par télépathie, les personnages entendent : « Merci. Adieu. ».

Chronologie des événements antérieurs au scénario

Il y a 5 ans, une météorite s'est écrasé près du centre de recherche de la Team Rocket, situé à côté de Doublonville. Cette météorite contenait le cœur d'un Deoxys, C'est-à-dire une boule de 30 cm de diamètre et pesant 30 kg. Cette boule comportait une énergie tellement puissante qu'avec un dispositif spécial, les scientifiques de la Team Rocket ont trouvé un moyen de générer autant d'énergie psy, convertie en électricité, qu'une centrale nucléaire. Ils ont vendu cette source d'énergie pour un prix faramineux à la ville de Doublonville, disposant alors de la plus grande source d'électricité de Johto.

Il y a un mois, des problèmes d'accès à l'électricité ont commencé à apparaître dans la ville de Doublonville. La « centrale » semble avoir épuisé plus de 95% de l'énergie du Deoxys. C'est à ce moment que le Deoxys a envoyé un appel à l'aide dans l'espace, demandant l'arrivée d'un ami pour le sauver. Un deuxième Deoxys forme une météorite et s'écrase sur Terre, c'est le début du scénario.

7.3.LA COLERE DE LA MONTAGNE

Ce scénario se déroule dans la région de Sinnoh, près du Mont Couronné. Il est nécessaire que les PJ aient des Pokémon d'une puissance respectable.

Le scénario a lieu entre la chaîne de montagnes de Sinnoh et la forêt de l'Ouest de Sinnoh. C'est un lieu où vivent beaucoup de Pokémon différents. Les lieux sont très rocheux, montagneux. Dans le coin, il y a parfois des éboulements, des tremblements de terre et des événements liés à l'activité tectonique de la région.

Pour entrer en situation, les joueurs doivent être à mi-chemin entre deux villes et doivent également passer près de la chaîne de montagnes du Mont Couronné.

Partie 1 – Rencontre avec Julia

Les joueurs sont en train d'aller d'une ville à une autre. Ils sont à mi-chemin, soit à environ 35 km de la prochaine grande ville. La route qu'ils empruntent se situe près d'une forêt. Soudainement, une femme d'environ 25 ans leur rentre dedans, elle est poursuivie par un Mackogneur.

Elle racontera après ce combat qu'elle était en train de faire des études d'entomologie quand elle a aperçu un groupe de personnes habillées en noir. Elles faisaient transporter par des Pokémon des objets étranges. Ils se sont arrêtés, ont examiné les objets en les plantant avec une grande seringue, et les ont triés, avant d'en abandonner environ 4. Lorsqu'elle a voulu s'en approcher, une des personnes l'a aperçu et elle a dû fuir, poursuivie par ce Mackogneur.

Elle a pris les objets étranges, car ils semblent être des œufs. Elle proposera aux PJ du miel (qui sent très fort) pour les dédommager de l'avoir secourue.

Partie 2 – La fuite des Pokémon

Les œufs sont de forme à peu près ronde, de couleur grise-beige, et il faudrait les examiner pour connaître leurs caractéristiques. On sent du mouvement à l'intérieur : ils devraient bientôt éclore.

La nuit, les PJ sont dérangés par les passages de très nombreux Pokémon, s'éloignant rapidement de la région montagneuse. On entend des bruits sismiques venant des montagnes, comme des éboulements.

Le lendemain, le ciel est chargé de sable, et au réveil, les PJ découvrent qu'en laissant un pot de miel ouvert, Julia a attiré un Caratroc gourmand. Ce Pokémon les suivra jusqu'à la fin du scénario.

Attention : il est possible que ce miel attire aussi des Teddiursa et des Ursaring (parmi les rares qui n'ont pas encore fuit).

Après plusieurs vagues de Pokémon en fuite, les PJ croisent un Charmina, qui dit à un d'eux par télépathie : « Fuyez. L'Armure arrive ». Il disparaît par téléportation.

Partie 3 – L'enlèvement de Julia

Pendant la nuit, les PJ sont réveillés par une lumière puissante qui vient de derrière la montagne : Il s'agit d'un Tyranocif utilisant un Rayon dévastateur. Lorsque cette lumière disparaît, ils entendent une énorme explosion. Cette explosion masque l'arrivée d'un Airmure qui s'empare de Julia et l'emmène dans la direction d'un village proche. Ses recherches sur les Pokémon de type insecte sont encore là, et sont imprégnées de miel. Il est impossible de déchiffrer ses notes : son écriture est illisible. Les œufs sont encore là.

Le matin, les PJ remarquent la cause de l'explosion de la nuit : une montagne a été fendue en deux dans le sens de la diagonale. Ils ressentent des secousses sismiques de plus en plus

proches. Lorsqu'ils arrivent au village, les œufs sont en fait des œufs d'Embrylex qui pourraient éclore dans moins de 24 heures. Il est conseillé de ne pas les manipuler lors de cette phase, il faudrait donc attendre leur éclosion, de préférence dans un centre Pokémon.

Pendant la nuit, le vent se lève et les œufs éclosent. Le vent se transforme en tempête de sable.

Partie 4 – Combat de titans

Dans le centre Pokémon, les PJ recroisent Julia, qui se dirige vers la sortie. S'ils sortent, ils la voient en train de téléphoner, avec deux Carchacrok à côté d'elle. Dans la direction d'où vient la tempête, ils voient 5 Tyranocif qui se dirigent vers eux. Julia leur explique que maintenant, les Tyranocif vont les prendre en chasse, tandis qu'avec l'aide de son équipe, puissante dans les tempêtes de sable et dans ce milieu qui désavantage les Tyranocif, elle va les capturer.

En effet, elle est en réalité Pluton, le sixième membre le plus puissant de la Team Galaxy. Pendant ce temps, les Tyranocif commencent à détruire le village à coup de Séismes, Lames de rocs et Rayons dévastateurs. Après l'arrivée des troupes de la Team Galaxy, le « village » est un grand champ de bataille. Le combat ne sera terminé que quand les troupes de la Team Galaxy seront démantelées et les Tyranocif calmés, ayant retrouvé leurs bébés.

Après ce combat, les PJ retrouvent furtivement le Charmina qu'ils avaient croisé auparavant, qui s'avère être en fait Mew, venu apprécier le spectacle.

L'ennemi

Julia se fait passer pour une entomologiste. Elle n'hésitera pas à parler avec beaucoup de "passion" de ce travail durant de longs monologues ennuyeux au possible, du style :

« ... parce qu'en fait, pour capturer des Pokémon de type insecte, il faut tendre un filet entre les arbres, puis secouer les arbres, sachant qu'il faut calculer la largeur des mailles du filet pour capturer des Pokémon d'une taille précise, de plus certains Pokémon ne se trouvent que dans certains arbres, j'en discutais d'ailleurs avec mon ami le chercheur ... euh ... Niklas, qui disait justement qu'il faut faire attention avec les Chenipan parce qu'ils possèdent 4 vraies pattes et le reste sont des fausses pattes, qui ne fonctionnent pas de la même manière, blablabla ... ».

Son nom de code est Charon, cette femme est le sixième membre le plus puissant de la Team Galaxie. Elle cherche ainsi à capturer des Pokémon puissant pour faciliter la conquête de la région de Sinnoh. Lors de la rencontre avec les PJ, pour maintenir la « mascarade », elle n'hésitera pas à abandonner son Mackogneur.

Le miel qu'elle transporte est un appât. En effet, lorsqu'avec ses Pokémon elle s'est introduit dans le territoire des Tyranocif pour leurs subtiliser leurs œufs, elle a laissé une forte odeur de miel. Elle fera en sorte que l'odeur de miel reste avec les PJ (laisser un pot de miel ouvert « par erreur » pendant la nuit, renverser « maladroitement » du miel sur l'équipement des PJ, etc.), afin que ceux-ci deviennent l'appât pour les Tyranocif.

L'équipe de Julia

- Mackogneur
- Airmure
- Demolosse
- Ninjask
- Carchacrok
- Carchacrok

Les Pokémon particuliers

Le clan de Tyranocif

Si les PJ traversent des villes, même s'ils s'enfuient sans arrêt, les Tyranocif continueront à chercher leurs œufs en détruisant infatigablement tout sur leur passage. Tenter de manipuler les œufs en leur présence ne peut que les énerver davantage. Communiquer avec eux est extrêmement difficile et risqué. Ils usent et abusent d'attaques puissantes comme Rayon Dévastateur, Séisme ou Lance de rocs. C'est le plus puissant d'entre eux qui aura coupé une montagne en deux. Ils sont précédés et entourés d'une tempête de sable. Si leurs œufs éclosent, ils utiliseront la tempête de sable, qui peut éventuellement leur servir de moyen de communication universel à grande distance, pour prévenir les autres Tyranocif de Sinnoh de les rejoindre.

Ce clan comporte 5 Tyranocif.

Les nouveaux-nés

Un Embrylex nouveau-né a besoin de manger un volume incroyable de terre régulièrement. Lorsqu'il ne dort pas, il crie souvent, mord et griffe parfois.

Le Caratroc

Ce petit Pokémon sera appâté par le miel de Julia, et suivra les PJ par gourmandise. Pris d'affection pour les PJ, lorsqu'un d'entre eux sera confronté à un Tyranocif, il n'hésitera pas à se mettre en travers et à encaisser les attaques.

Une apparition de Mew ?

Lors de la fuite des Pokémon, le Charmina qui communiquera brièvement avec les PJ est en fait Mew déguisé. Les informations sur ce Pokémon seront faussées sur le Poké Dex (le Poké Dex affichera l'espèce du Pokémon imité). Avant la conclusion du scénario, il expliquera que voir

ce spectacle l'a beaucoup amusé (Mew est farceur et il a le rire facile), même s'il est totalement extérieur à l'intrigue au départ. Il reprendra au final sa forme originale avant de disparaître par téléportation.

7.4. TERREUR A L'AIRE DE SURVIE

Ici, les PJ sont d'un assez bon niveau : ils ont déjà quelques badges et leurs Pokémon sont dans leur forme finale.

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

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

Partie 1 – Arrivée au dortoir

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

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

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

Les PJ font la connaissance des autres dresseurs. Il peut éventuellement y avoir quelques

combats, mais après 19 heures les dresseurs sont fatigués. Ils prennent de quoi manger (il y a une salle commune, tenue par un gérant) ensemble et s'endorment tôt.

Les chambres sont au nombre d'une dizaine et comportent soit un lit double, soit deux lits standards séparés. Il y a une salle de bain dans chaque chambre. C'est le gérant qui offre les repas. Il fait même un gâteau aux fraises pour les plus jeunes. En fait, l'argent leur vient des spectateurs qui viennent assister aux matchs amateurs qui s'y déroulent.

Parmi les autres personnes, il y a :

- Un gros dur ancien militaire : Bruno, qui passe son temps à faire des exercices de musculation. Il porte sur lui diverses armes comme des couteaux et des poings américains.
- Une étudiante en psychiatrie : Julie, cartésienne et adepte du dialogue. Elle possède quelques livres de cours et un PC portable pour suivre ses cours par correspondance pendant son voyage initiatique.
- Un peintre qui est en voyage : il ne révélera jamais son nom. Il est à la recherche de lieux où trouver des Pokémon impressionnants à dessiner, et il a l'habitude de se droguer pour dessiner. Il est complètement asocial, et si jamais on l'embête trop, il envoie son Drattak.
- De jeunes jumelles qui font aussi un voyage initiatique : Sakura et Sen. Elles semblent joyeuses et très "kawaii". Elles voyagent à dos de Pokémon. Une d'entre elles prend beaucoup de médicaments.
- Un jeune dresseur : Yellow. Il est très sûr de lui et raconte sans arrêt ses exploits de bataille. Il essaie de draguer les jumelles.
- Un type étrange qui passe son temps à écouter de la musique violente : Yannick, il a l'air asocial mais en fait, il est juste un peu autiste. Il est d'agréable compagnie et semble connaître assez bien la région de Kanto.

▪ Le gérant, un vieil homme à l'air sévère : Raymond. Il passe son temps à surveiller les lieux et à demander des histoires aux PJ. Il a l'air très aimable quand il discute.

▪ Une dizaine d'autres personnes : des dresseurs et des éleveurs qui passent du bon temps dans le coin.

Partie 2 – Premier jour

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

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

Le gérant est introuvable.

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

Première nuit de cauchemars.

Partie 3 – Deuxième jour

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

Les trois gamins pleurent à cause de leurs cauchemars.

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

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

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

Deuxième nuit de cauchemars, plus réels.

Partie 4 – Troisième jour

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

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

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

Vers 14 h ils ont tous un énorme coup de barre. Une autre série de cauchemars, encore plus réalistes, les PJ se réveillent au bout de 30 minutes. Cinq autres dresseurs disparaissent. Si on cherche à faire couler de l'eau, même phénomène qu'avant : l'eau est rouge. Si on va dans

la salle du réservoir d'eau potable, on retrouve les corps des cinq dresseurs, égorgés.

Partie 5 – Quatrième jour

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

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

Ça ressemble à un suicide. Il semblerait ne plus y avoir de courant dans le bâtiment au bout d'un moment, il n'y a aucune lumière. Si les PJ arrivent à se déplacer jusqu'à l'arène ils y voient un œil bleu qui les dévisage. Ils entendent le bruit de pleurs et celui de rires d'enfants. S'ils arrivent à éclairer la salle (attaque Lance-flammes, etc.), ils voient la silhouette de Darkrai et à côté les deux jumelles, une sans cheveux et qui pleure, et l'autre qui sourit.

Par télépathie ils entendent la voix de Sen/Satsuki « fuyez ! » et ils devront affronter Darkrai dans le noir pour survivre. S'ils y arrivent, Satsuki change de comportement et se met à pleurer et explique l'histoire : tant qu'elle avait Darkrai sous son contrôle, elle se permettait de lui donner l'ordre de tuer et terroriser les gens, depuis un an. Les coups ne se font plus entendre s'ils essaient de sortir. Par contre, ils retrouvent le corps du gérant gelé à l'extérieur dans un rictus d'effroi.

L'ennemi

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

scénario elles vont sembler être de plus en plus paniquées.

Satsuki et Sen

Satsuki

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

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

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

Sen

Sen possède des pouvoirs psychiques. Elle peut ainsi parler aux gens et à ses Pokémon par télépathie et elle bloque inconsciemment la capacité « Mauvais Rêve » de Darkrai sur elle et sa sœur. Elle souffre d'une leucémie assez avancée (elle porte une perruque pour cacher son crâne presque chauve) et prend un traitement médical lourd.

Elle compte sur Satsuki pour la protéger pendant leurs voyages. Dès leur arrivée à l'Aire de Survie, Satsuki lui fera prendre un médicament supplémentaire à base de Noigrumes noirs qui, en plus d'être un antidépresseur, affaiblira

sa Volonté et la rendra sensible aux cauchemars de Darkrai durant tout le scénario.

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

Les équipes de Satsuki et Sen

Satsuki

- Gallame
- Togekiss
- Melodelfe
- Galopa
- Darkrai
- Noctunoir

Sen

- Gardevoir
- Roserade
- Grodoudou
- Arcanin

Darkrai et Noctunoir

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

Exemples de cauchemars

Premier jour

- Le PJ se retrouve en forêt sans aucune raison. Il sent une odeur de bois brûlé, et les Pokémon courent dans toutes les directions. Il est bousculé par les Pokémon, puis rattrapé par des flammes. Il se réveille.
- Le PJ se réveille en train de chuter d'une falaise au bord de l'eau. Il voit la surface se rap-

procher de plus en plus vite. S'il essaie d'envoyer un Pokémon volant pour le récupérer, sa Poké Ball lui échappe des mains. Il a juste le temps de voir le peintre, tranquillement assis au bord de l'eau, le voir s'écraser sur la surface de l'eau en riant.

Deuxième jour

- Le PJ se réveille seul dans sa chambre. Il entend des petits cliquetis et voit de la lumière bouger sous sa porte. S'il l'ouvre, des centaines de Mimigal envahissent sa chambre et l'attaquent. Il se fait dévorer vivant. Il se réveille.

- Le PJ se réveille, il est attaché à un spot de l'arène de la même manière que Julie. Il voit Bruno, en bas, le regarder avec humour. Au bout de quelques minutes, Bruno s'empare de ses couteaux et les lance avec adresse, un à un, dans chacune des articulations du PJ. Sous l'effet de la douleur, le PJ se réveille.

Troisième jour

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

- Le PJ est en train de frapper à mort Yellow avec une hache. Il est contrôlé, il ne peut pas s'empêcher de frapper. Il « repeint » progressivement la pièce en rouge. À côté de lui, une des jumelles le regarde et l'encourage.

- Le PJ entend une des jumelles crier « À l'aide ! ». Lorsqu'il sort, elle s'enfuit en courant. S'il essaie de la rattraper, il se perd dans une partie cachée de l'arène. Il voit, après avoir erré longtemps, la fillette qui semble figée, le regard sans expression. Elle ne réagit pas et ne respire pas, mais elle saigne abondamment du nez. Au

toucher, elle est glaciale. Dans un craquement, elle bouge et sourit. Le PJ se retrouve alors obligé, dans une terreur incontrôlable, d'étrangler la fillette.

Quatrième jour

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

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

Par terre, un message s'écrit dans une flaque :

Papa

Viens à moi

Conseils d'ambiance

Ici, une ambiance glauque, froide, angoissante, style *Call Of Chtulhu* est à prévoir. De la musique sombre est à prévoir.

8. CREER UNE CHRONIQUE

8.1. LA LIGNE DIRECTRICE

La ligne directrice est à la chronique ce que l'intrigue est au scénario : un fil directeur : pourquoi est-ce que les personnages sont-ils réunis ? Est-ce qu'une Team en a après eux ? Est-ce qu'ils sont partis à la recherche d'un Pokémon légendaire ? Est-ce qu'ils ont accepté une mission de la part d'un scientifique ou autre ?

La ligne directrice constitue l'intérêt principal de la chronique, elle ne doit pas être reléguée au second plan, bien qu'il puisse y avoir des éléments secondaires. Ces éléments pourront supporter la ligne directrice ou, au contraire, pouvoir permettre de séparer le groupe sur plusieurs pistes, permettre de souffler un peu pendant la chronique, voire même de brouiller les pistes pour la ligne directrice.

8.2. DES PNJ RECURRENTS

Un élément qui peut permettre à une ligne directrice d'être bien définie est un (groupe de) PNJ récurrent(s). Ces PNJ ne servent pas forcément de base, mais supportent la ligne directrice : ils peuvent être des alliés des joueurs, leur donnant des indices et de l'aide au moment venu, ils peuvent également être des personnages qui auront une tâche bien spécifique dans la chronique et qu'on ne peut laisser à faire à joueur, ils peuvent être des concurrents ou des ennemis des joueurs, etc.

Pour ces personnages qui serviront plusieurs fois pendant la chronique par définition, il faudra s'appliquer à créer des fiches aussi complètes que possible. Il est possible également de leur faire gagner de l'XP au même rythme que

les joueurs afin de garantir une différence de niveau constante.

Attention cependant à ne pas utiliser ces personnages pour chaque action de la chronique : si les joueurs sentent qu'ils ne sont d'aucune utilité au déroulement de la chronique, ils n'auront aucune envie de la continuer.

8.3. DES QUÊTES ANNEXES ?

Les quêtes annexes, souvent appelées « one-shot », sont des pauses pour les joueurs lors d'une chronique, en quelque sorte « des vacances qui ne sont pas de tout repos ». Normalement, elles n'influent pas sur la chronique (et vice-versa). C'est l'occasion pour les joueurs de découvrir de nouveaux « tours » de la part du MJ.

Une quête annexe se prépare comme un scénario, et l'ambiance doit radicalement changer, pour bien signifier que ce scénario n'a rien à voir avec la chronique.

Il n'y a pas de véritable règle générale pour le contenu d'un one-shot, il peut s'agir d'un tournoi Pokémon qui tourne mal, de la visite sur Terre d'un Pokémon surpuissant, d'un scénario délirant écrit par le MJ lors d'une beuverie, etc.

On prendra toutefois garde à garder une certaine cohérence entre le contenu de la chronique et des quêtes annexes : si par exemple les joueurs ont mis en prison un dangereux leader de la Team Galaxie lors d'une quête annexe, cela devra soit ressurgir sur le contenu de la chronique, soit en être entièrement indépendant.

9. C'EST BIEN, C'EST MAL, C'EST PIRE : CONSEILS, ASTUCES

9.1. INTERPRETER L'UNIVERS

C'est bien : Faire voyager les joueurs

Un scénario qui se passe dans un seul endroit doit contenir un certain potentiel d'interaction avec l'univers, sinon, il est préférable d'utiliser des éléments de l'univers pour ne pas laisser les joueurs se lasser. Si un élément clef d'une chronique se tient dans une ville, cela n'implique pas forcément que toute la chronique s'y déroulera : cela pourrait provoquer un sentiment de lassitude et d'impuissance chez les joueurs. Varier et surprendre les joueurs fait partie du jeu.

C'est mal : ... dans toutes les villes du monde

L'inverse est aussi vrai : devoir changer de ville cinq fois par scénario peut devenir très ennuyeux, surtout si on insiste sur des descriptions qui ne seraient pas forcément capitales. De plus, il serait préférable de garder en réserve des éléments pour des scénarios futurs pendant une chronique.

C'est pire : ... et les faire rencontrer toutes les personnalités de chaque ville.

Faire des PNJ est intéressant, mais s'ils n'apportent rien ou presque, cela ne peut qu'ennuyer les joueurs : le jeu deviendrait alors très dirigiste et très lent, ce qui peut être fatigant pour des joueurs s'il n'y a aucun intérêt à cela.

Garder à l'esprit : modérer la quantité d'informations donnée aux joueurs pour qu'ils aient leur part à jouer dans la chronique, le MJ ne doit pas être le seul à s'amuser.

9.2. JOUER AUX DES

C'est bien : Demander à faire des jets

Comme il a été expliqué succinctement dans le Guide du Joueur, il est possible de passer certains jets lorsqu'ils sont inutiles. Cependant, les jets sont une part de suspens dans le jeu de rôle : le personnage arrivera-t-il à rattraper le suspect ? Le Pokémon écoute-t-il son maître avec attention ? Lors des phases critiques, il est préférable de sacrifier du temps pour laisser de la place aux jets de dés.

C'est mal : ... trop souvent

Bien sûr, il faut modérer cela : faire des jets toutes les 30 secondes ralentit le jeu et peut casser le rythme. Il faut donc prévoir la limite où les joueurs pourraient pester : « Encore un jet ? Ça devient vraiment trop récurrent ! ». Il est aussi possible de détruire l'ambiance en demandant un jet qui jetterait une suspicion dans le groupe alors qu'il serait sans doute plus intéressant de les laisser découvrir le mystère par eux-mêmes, de manière « roleplay ». Par exemple, lorsqu'ils sont en compagnie d'un traître ou d'un espion, il serait maladroit de demander un jet de psychologie dès que ce personnage parle, mais de suggérer sa nature par des indices plus ou moins évidents.

C'est pire : ... pour rien.

Une chose peut être frustrante pour les joueurs : devoir faire des jets quand cela est inutile. Il sera donc déconseillé de demander des jets de conduite toute les heures au joueur conduisant la voiture pour savoir s'il ne s'endort pas ou de jouer entièrement un combat clairement

déséquilibré et en faveur des personnages : un Dracaufeu bien entraîné peut mettre KO un Chénipan sauvage simplement en éternuant : serait-il nécessaire de jouer cette scène ?

Garder à l'esprit : les jets de dés sont un élément du jeu, mais ils n'en sont pas le cœur, il est préférable de laisser de la place à l'interprétation.

9.3. ADAPTER L'UNIVERS

C'est bien : Faire intervenir des Pokémon légendaires

Les Pokémon légendaires sont des éléments récurrents de l'univers Pokémon : depuis les versions Or et Argent, presque chaque cartouche a pour emblème un Pokémon légendaire. Notons également que chaque film Pokémon fait apparaître au minimum un Pokémon légendaire, même mineur.

Je ne saurais trop vous conseiller d'utiliser la cosmogonie fournie dans ce Guide du Maître ou de faire la vôtre pour emmener vos joueurs dans un univers merveilleux.

C'est mal : ... les faire affronter les personnages

Attention à ne pas jouer, si je puis me permettre l'expression, au concours de « celui qui a la plus grosse » en utilisant des Pokémon surpuissants, en particulier des Pokémon légendaires tels Dialga, Palkia ou Arceus, par exemple. Un Pokémon à mi-chemin de l'omnipotence balaierait les joueurs en un tour ; quel intérêt y aurait-il à jouer une telle scène ?

C'est pire : ... de façon improbable.

De même, si vous avez votre chronique ou vos scénarios sur les Pokémon légendaires, rappelez-vous qu'ils sont en « grand » nombre mais que ce nombre est limité (une bonne cin-

quantaine) : utiliser 5 Pokémon légendaires par scénario poserait deux problèmes majeurs : les joueurs se sentiraient impuissants face à de tels monstres et ils verraient alors tout le côté « mystique/religieux/théologique » de Pokémon en quelques scénarios.

Garder à l'esprit : si le fameux Sacha du Bourg-Palette rencontre un Pokémon légendaire tous les quarts d'heure, est-ce vraiment ce qu'attendent vos joueurs ?

9.4. LAISSER JOUER LES JOUEURS

C'est bien : Utiliser des Pokémon très puissants

De même, ajouter un (petit) côté épique à vos parties, lorsqu'elles sont bien décrites, peut rendre ces dernières passionnante et donner des frissons à vos joueurs. Si c'est votre style, il existe, sur internet et dans ce Guide du Maître, une liste de Pokémon particulièrement puissants, en particulier les semi-légendaires et les légendaires.

C'est mal : ... qui rasant une ville

Une fois encore, invoquer des Pokémon surpuissants peut gêner les joueurs en fonction du type de scénario. Si les scénarios initiatiques peuvent être très guidés, surtout pour les joueurs débutant le jeu de rôle et n'étant pas encore habitués à la liberté offerte par le concept, des joueurs confirmés se sentiraient ennuyés s'ils n'ont que peu de choix dans le jeu.

C'est pire : ... puis toute une région.

Attention encore une fois au sentiment d'impuissance de vos joueurs : s'ils ne peuvent rien faire contre « vous » pendant plusieurs scénarios, ils pourraient vous proposer de jouer tout seul ! Si vos joueurs suivent une ligne directrice, cette ligne n'est pas une raison pour qu'ils n'aient aucune liberté ou aucun moyen d'influencer cette dernière.

Garder à l'esprit : Vos joueurs, même s'ils suivent un scénario, doivent être libres de leurs actions.

9.5. MODIFIER LES REGLES

C'est bien : Ajouter des règles faites-maison

Le système créé pour Hakai Kousen se veut simple et exhaustif, il pourrait cependant exister des cas où les règles existantes ne sont plus réalistes. Si vous vous trouvez dans un tel cas, vous êtes libre d'ajouter une règle.

Remarque : Vous pourrez également contacter le site pour nous faire part de cette lacune : l'univers et les règles de Hakai Kousen ont évolué grâce à un apport communautaire.

C'est mal : ... qui complexifient le système de jeu

Attention toutefois à la tentation d'ajouter trop de règles, surtout si elles sont complexes, donc peu utilisables, et surtout si elles ralentissent la partie ! Par exemple, le système de jeu actuel a remplacé l'ancien car le système de combat des versions 1.0 à 2.0 de Hakai Kousen demandaient le double de dés à lancer d'une part et demandaient également de faire jusqu'à 5 jets par attaque (attaque + précision + dégâts + défense + effets secondaires) !

C'est pire : ... sans que cela apporte quoi que ce soit.

C'est le plus mauvais choix à faire pour l'ajout ou la modification de règles : si une règle est équivalente à une autre déjà existante mais si elle ne modifie pas ou peu l'issue de la résolution d'un jet de dés, cette règle est un poids dont il faudra se débarrasser au plus vite.

Garder à l'esprit : La liberté offerte par le système de jeu ne doit pas être une tentation à

ajouter des règles trop complexes qui ralentiraient le déroulement d'une partie.

9.6. GERER SA CHRONIQUE

C'est bien : Prévoir une intrigue complexe

Une intrigue doit porter les joueurs en haleine. S'il n'est pas nécessaire de faire un retournement de situation par scénario, quelques « twists » scénaristiques peuvent effectivement rendre la partie plus plaisante. De même, si la raison pour laquelle les joueurs sont embarqués dans une chronique ne se dévoile que petit à petit, ils auront sans doute que la mécanique de la chronique est bien huilée.

C'est mal : ... dont le dénouement est évident

Cependant, si la chronique possède une scène finale prévisible dès le premier scénario, que vont penser les joueurs des scénarios intermédiaires ? Si vos joueurs vous demandent avec insistance « Bon alors, quand est-ce qu'on le combat, le chef de la Team Plasma qu'on a rencontré il y a trois mois ? » par exemple, il serait peut-être temps d'accélérer la chronique !

C'est pire : ... avec un déroulement incompréhensible.

Attention à faire en sorte que vos scénarios se suivent avec une certaine logique. Si vous passez du coq à l'âne entre chaque scénario, c'est peut-être que votre chronique n'a pas un fil directeur assez marqué.

Par ailleurs, vous pouvez par exemple prévenir vos joueurs que le prochain scénario sera un one-shot, afin qu'ils ne soient pas surpris de voir des personnages sans rapport avec l'intrigue principale.

Garder à l'esprit : Une intrigue doit être compréhensible par vos, certes, mais par vos joueurs également. Si certains points peuvent

leur échapper, assurez-vous que cela est dans la logique de la chronique.

9.7. ENCHAINER DES SCENARIOS

C'est bien : Réutiliser les mêmes personnages

On parle ici des personnages de vos joueurs. Si vos joueurs n'ont pas envie de recréer des personnages à chaque scénario, il est souhaitable de les laisser interpréter leurs personnages plusieurs fois dans des scénarios indépendants.

C'est mal : ... alors qu'ils sont déjà immensément puissants

Attention à cet écueil : si vous prévoyez un scénario facile, y faire jouer des personnages trop puissants pour le déroulement du scénario sera très ennuyant pour les joueurs. Si vous prévoyez des combats, quel intérêt aurait un dresseur de haut niveau à affronter de jeunes débutants juste assez grand pour lancer une Poké Ball ?

C'est pire : ... face à ceux de nouveaux joueurs.

Incorporer de nouveaux joueurs à votre chronique est une idée louable. Attention à ce qu'ils ne se sentent pas inutiles face aux joueurs déjà présents : si vous dosez la difficulté de votre chronique pour le haut-niveau avec, par exemple, trois joueurs de haut niveau et deux de niveau beaucoup plus faible, ces derniers seront impuissants face aux autres joueurs ou face aux événements de la chronique. Si vous nivelez pour les joueurs bas-niveau, la partie sera bouclée en très (trop) peu de temps par les joueurs de haut niveau et ceci ennuiera tout le monde, vous y compris.

Garder à l'esprit : Les joueurs doivent avoir un niveau cohérent entre eux et cohérent pour la chronique.

9.8. CHOISIR LA FREQUENCE DES PARTIES

C'est bien : Prévoir une séance de façon régulière

//TODO

C'est mal : ... trop souvent

//TODO

C'est pire : ... et imposer le planning aux joueurs.

//TODO

9.9. CHOISIR SON UNIVERS

C'est bien : Prendre des éléments du méta-univers Pokémon

Il est bien connu que Pokémon ne se limite pas à l'univers des jeux sur console : il y a une série animée, des long-métrages, des jeux de cartes, etc. Certains éléments, notamment des scénarios du dessin animé, sont parfois des bases intéressantes. Il est tout à fait possible d'adapter, par exemple, le scénario d'un film Pokémon pour un groupe de joueurs.

C'est mal : ... particulièrement délirants et « gamins »

Par contre, on reproche souvent au dessin animé ou aux jeux d'être trop axés pour les enfants : est-ce qu'il serait bienvenu, par exemple, de faire intervenir un groupe récurrent de méchants pathétiques comme le trio « Jessie, James & Miaouss » du dessin animé, dont le QI cumulé doit être inférieur à 80 ?

C'est pire : ... et tenter d'y jouer sérieusement quand même.

Le pire serait de vouloir garder son sérieux dans un univers clairement puéril. Hakai Kousen ne prend pas de parti pris et laisse le choix au MJ de gérer son univers comme il le souhaite : il est possible de jouer à Hakai Kousen en mode

« délire total », cependant cela implique clairement que la partie sera longue à cause des parties de fou-rire entre joueurs. Je parle ici par expérience !

Garder à l'esprit : l'interprétation de l'univers de Hakai Kousen choisie doit être en accord avec les éléments utilisés.

10. TABLES RECAPITULATIVES

10.1. TABLES DES OBJETS

10.1.1. Objets divers

Image	Nom	Description	Prix
	Accroc-griffe	Prolonge la durée des attaques physiques qui ont un effet sur plusieurs tours	10000
	Aimant	Ajoute 2 dégâts aux attaques électriques	10000
	Upgrade	Programme qui permet de faire évoluer Porygon durant un échange	10000
	Balle de fer	Baisse la Dextérité du détenteur et permet à ses attaques sol de toucher les Pokémon vol ou ayant la capacité spéciale "Lévitation"	10000
	Balle de lumière	Ajoute 5 à la Concentration d'un Pikachu	–
	Bandeau de choix	Ajoute 5 à la Force du détenteur mais ne permet d'utiliser qu'une seule attaque	4800
	Bandeau Muscle	Ajoute 2 dégâts aux attaques physiques	4800
	Bâton	Diminue la difficulté des jets de dégâts de Canarticho	–
	Bec pointu	Ajoute 2 dégâts aux attaques vol	10000
	Boue noire	Ajoute 10% de Vitalité par tour aux Pokémon de type poison durant un combat, inflige 10% de dommages aux autres types	10000
	Boule fumée	Permet de fuir face aux Pokémon sauvages à coup sûr si le détenteur est sur le terrain de combat	1000
	Bracelet macho	Baisse la Dextérité et augmente l'expérience reçue pendant les combats	10000
	Carapace mue	Le détenteur de cet objet peut être échangé pendant les combats dans n'importe quelle circonstance	10000
	Patch	Programme qui permet à Porygon2 d'évoluer lors d'un échange	10000
	Ceinture de force	Permet d'éviter un KO en conservant 1 Point de Vitalité si votre Pokémon avait toute sa Vitalité	4800
	Ceinture noire	Ajoute 2 dégâts aux attaques combat	10000
	Ceinture de pro	Ajoute 2 dégâts aux attaques efficaces contre l'adversaire	10000
	Charbon	Ajoute 2 dégâts aux attaques feu	10000
	Corde de sortie	Permet de retourner à la sortie d'une grotte, d'un bâtiment, etc. lorsqu'utilisé comme un fil d'Ariane	550
	Croc dragon	Ajoute 2 dégâts aux attaques dragon	10000































Image	Nom	Description	Prix
	Croc rasoir	Peut apeurer l'adversaire quand le détenteur lui inflige des dégâts	4800
	Cuiller tordue	Ajoute 2 dégâts aux attaques psy	10000
	Dent de l'océan	Augmente l'Attaque Spéciale de Coquiperl, permet de faire évoluer celui-ci en Serpang durant un échange	10000
	Eau mystique	Ajoute 2 dégâts aux attaques eau	10000
	Écaille du dragon	Permet de faire évoluer Hypocéan lors d'un échange	10000
	Écaille de l'océan	Augmente la Défense Spéciale de Coquiperl, permet de faire évoluer celui-ci en Rosa-byss durant un échange	10000
	Écaille en cœur	Objet de collection	10000
	Électriseur	Permet de faire évoluer un Elektek lors d'un échange	10000
	Fossile Armure	Fossile de Dinoclier	–
	Fossile Crâne	Fossile de Kranidos	–
	Fossile Dôme	Fossile de Kabuto	–
	Fossile Griffe	Fossile d'Anorith	–
	Fossile Nautil	Fossile d'Amonita	–
	Fossile Plaque	Fossile de Carapagos	–
	Fossile Plume	Fossile d'Arkeapti	–
	Fossile Racine	Fossile de Lilia	–
	Glace éternelle	Ajoute 2 dégâts aux attaques glace	10000
	Grain miracle	Ajoute 2 dégâts aux attaques plante	10000
	Grande perle	Une grande perle d'une jolie couleur argentée. Se vend à un bon prix	3750
	Grelot coque	Le détenteur récupère 10% de sa Vitalité s'il inflige des dommages à l'adversaire	10000
	Griffe rasoir	Diminue la difficulté des jets de dégâts	4800
	Gros champignon	Un champignon grand et rare. Se vend à un bon prix	2500
	Grosse racine	Permet au Pokémon de récupérer 10% de Vitalité de plus lorsqu'il est soigné	–
	Herbe mentale	Empêche l'attraction, à usage unique	10000

Image	Nom	Description	Prix
	Herbe de pouvoir	Permet au détenteur d'utiliser immédiatement les attaques qui requièrent un tour de charge, à usage unique	3200
	Herbe blanche	Restaure la baisse de Stats durant un combat, à usage unique	3200
	Lentille zoom	Augmente la précision du détenteur sur le dernier Pokémon qui l'a attaqué	10000
	Lentille critique	Diminue la difficulté des jets de dégâts du détenteur	4800
	Loupe	Augmente la précision du détenteur	10000
	Argile lumineuse	Prolonge la durée des attaques Mur de lumière et Protection du détenteur	10000
	Lunettes de choix	Ajoute 5 à la Concentration du lanceur mais ne permet d'utiliser qu'une seule attaque	10000
	Lunettes noires	Ajoute 2 dégâts aux attaques ténèbres	10000
	Lunettes du sage	Ajoute 2 dégâts aux attaques spéciales	10000
	Magmariseur	Permet de faire évoluer MAGMAR durant un échange	10000
	Masse en os	Ajoute 5 à la Force de Osselait et Ossatueur	10000
	Repousse supérieur	Repousse les Pokémon sauvages durant quelques heures	700
	Métronome	Ajoute 2 dégâts à une attaque utilisée plusieurs fois de suite, l'effet est annulé si vous utilisez une autre attaque	10000
	Miel	Attire les Pokémon sauvages	100
	Morceau étoile	Se vend à un très bon prix	4900
	Mouchoir de choix	Ajoute 5 à la Dextérité du détenteur mais ne permet d'utiliser qu'une seule attaque	4800
	Mouchoir en soie	Ajoute 2 dégâts aux attaques de type « normal »	10000
	Nœud du destin	Si le détenteur tombe amoureux, l'adversaire le sera également	10000
	Orbe de flamme	Une orbe bizarre qui brûle le détenteur dans un combat	1600
	Orbe vitale	Augmente de 2 les dégâts causés par les attaques du détenteur mais diminue sa Vitalité de 10% à chaque fois qu'il subit des dommages	10000
	Os rare	Se vend à un bon prix	5000
	Peau de métal	Permet de faire évoluer certains Pokémon par échange. Ajoute 2 dégâts aux attaques acier	—
	Pépîte	Une pépîte d'or qui se vend à un très bon prix	5000
	Perle	Une petite perle qui se vend à un bon prix	700
	Petit champignon	Un petit champignon qui se vend à bas prix	250
	Pic de venin	Ajoute 2 dégâts aux attaques poison	10000

Image	Nom	Description	Prix
	Pierre Aube	Pierre d'évolution	10000
	Pierre Dure	Ajoute 2 dégâts aux attaques roche	10000
	Pierre Eau	Pierre d'évolution	—
	Pierre Éclat	Pierre d'évolution	—
	Pierre Feu	Pierre d'évolution	—
	Pierre Foudre	Pierre d'évolution	—
	Pierre Lune	Pierre d'évolution	—
	Pierre Nuit	Pierre d'évolution	—
	Pierre Ovale	Pierre d'évolution	—
	Pierre Plante	Pierre d'évolution	—
	Pierre Stase	Pierre qui empêche toute forme d'évolution	—
	Pierre Soleil	Pierre d'évolution	—
	Piquants	Diminue la Vitalité de votre Pokémon de 10% à chaque tour et blesse l'adversaire lorsqu'il utilise une attaque physique	10000
	Poing de chance	Diminue la difficulté des jets de dégâts de Leveinard	10000
	Poudre d'argent	Ajoute 2 dégâts aux attaques insecte	—
	Poudre d'étoile	Se vend à un bon prix	1000
	Poudre de métal	Ajoute 5 à la Constitution et la Volonté de Metamorph	10000
	Poudre de vitesse	Augmente la Dextérité de Metamorph pendant les combats	10000
	Poudre claire	Baisse la précision des adversaires en combat	4800
	Protecteur	Permet à Rhinoferos d'évoluer lors d'un échange	10000
	Ralentisseur	Le détenteur attaque toujours en dernier	10000
	Repousse	Repousse les Pokémon sauvages durant quelques minutes	350
	Restes	Permet au détenteur de récupérer un 10% de sa Vitalité par tour	10000
	Roche chaude	Prolonge la durée de l'Invocation du soleil	10000
	Roche glacée	Prolonge la durée de l'Invocation de la grêle	10000
	Roche humide	Prolonge la durée de l'Invocation de la pluie	10000
	Roche lisse	Prolonge l'effet de l'attaque Tempête de sable	10000

Image	Nom	Description	Prix
	Roche royale	Pierre d'évolution qui peut apeurer l'adversaire quand le détenteur lui inflige des dommages	—
	Rune	Ajoute 2 dégâts aux attaques spectre	10000
	Sable doux	Ajoute 2 dégâts aux attaques sol	10000
	Super repousse	Repousse les Pokémon sauvages faibles durant une heure	500
	Tissu fauché	Permet à Teracllope d'évoluer lors d'un échange	10000
	Vieil ambre	Fossile de Ptera	—
	Vive griffe	Double la dextérité lors de la phase d'initiative	10000

10.1.2. Médicaments



































Image	Objet	Description	Prix
	Potion	Un spray qui soigne les blessures. Restaure 4 Points de Vitalité à un Pokémon	300
	Guérison	Un médicament qui restaure tous les Points de Vitalité d'un Pokémon et soigne tous ses problèmes de Statut	3000
	Potion max	Un spray qui soigne les blessures. Restaure tous les Points de Vitalité d'un Pokémon	2500
	Hyper potion	Un spray qui soigne les blessures. Restaure 36 Points de Vitalité à un Pokémon	1200
	Super potion	Un spray qui soigne les blessures. Restaure 9 Points de Vitalité à un Pokémon	700
	Eau fraîche	Une eau riche en minéraux. Restaure 9 Points de Vitalité à un Pokémon	200
	Soda	Une boisson pétillante. Restaure 11 Points de Vitalité à un Pokémon	300
	Limonade	Une boisson très sucrée. Restaure 15 Points de Vitalité à un Pokémon	350
	Lait	Un lait très nourrissant. Restaure 18 Points de Vitalité à un Pokémon	500
	Poudre d'énergie	Une poudre médicinale très amère. Restaure 10 Points de Vitalité à un Pokémon	500
	Racine d'énergie	Une racine très amère. Restaure 36 Points de Vitalité à un Pokémon	800
	Jus de baie	Une boisson 100% pur jus de Baies. Restaure 4 Points de Vitalité à un Pokémon	–
	Cendres sacrée	Ranime tous les Pokémon KO et restaure tous leurs Points de Vitalité	–
	Huile	Restaure jusqu'à 3 Points d'Énergie	5000
	Huile supérieur	Restaure un quart de l'Énergie	10000
	Élixir	Restaure 12 Points d'Énergie	20000
	Élixir supérieur	Restaure tous les Points d'Énergie d'un Pokémon	50000
	Antidote	Un médicament sous forme de spray. Guérit un Pokémon empoisonné	100
	Anti-brûlure	Un médicament sous forme de spray. Soigne les brûlures d'un Pokémon	250
	Antigel	Un médicament sous forme de spray. Réchauffe un Pokémon gelé	250
	Réveil	Un médicament sous forme de spray. Réveille un Pokémon endormi	250
	Anti-paralysant	Un médicament sous forme de spray. Soigne un Pokémon de la paralysie	200
	Soins total	Un médicament sous forme de spray. Soigne tous les problèmes de Condition d'un Pokémon	600
	Poudre de soins	Une poudre médicinale très amère. Soigne tous les problèmes de Statut d'un Pokémon	450
	Rappel	Un médicament qui ranime un Pokémon K.O. et restaure la moitié de ses Points de Vitalité	1500
	Rappel supérieur	Un médicament qui ranime un Pokémon K.O. et restaure tous ses Points de Vitalité	15000

Image	Objet	Description	Prix
	Herbe de rappel	Une herbe médicinale très amère. Ranime un Pokémon K.O. et restaure tous ses Points de Vitalité	2800
	Vitalité +	Ajoute un EV en Vitalité	9800
	Protéine	Ajoute un EV en Force	9800
	Fer	Ajoute un EV en Constitution	9800
	Carbone	Ajoute un EV en Dextérité	9800
	Calcium	Ajoute un EV en Concentration	9800
	Énergie +	Ajoute un EV en Énergie	10000
	Zinc	Ajoute un EV en Volonté	9800

10.1.3. Poké Ball

Image	Objet	Description	Prix
	Bis Ball	Augmente les chances de capturer une espèce de Pokémon déjà capturée	1000
	Chrono Ball	Augmente les chances de capturer un Pokémon si le combat dure longtemps	1000
	Faible Ball	Augmente les chances de capturer les Pokémon de très bas niveau	1000
	Filet Ball	Augmente les chances de capturer les Pokémon eau ou insecte	1000
	Honor Ball	Poké Ball rare	–
	Hyper Ball	Plus performante qu'une Super Ball	1200
	Luxe Ball	Augmente le bonheur du Pokémon capturé	1000
	Master Ball	Capture un Pokémon sans échouer	–
	Mémoire Ball	Ball très rare donnée à l'occasion d'un évènement spécial	–
	Poké Ball	Poké Ball de base	200
	Rapide Ball	Augmente les chances de capturer un Pokémon au début du combat	1000
	Safari Ball	Poké Ball utilisée seulement dans les endroits autorisés	–
	Scuba Ball	Augmente les chances de capturer un Pokémon aquatique	–
	Soin Ball	Soigne le Pokémon après sa capture	300
	Sombre Ball	Augmente les chances de capturer un Pokémon la nuit ou dans un lieu obscur	1000
	Super Ball	Plus performante qu'une Poké Ball	1000

10.1.4. Objets communs (exemples)

Image	Objet	Description
	Poké Dex	Permet de garder en mémoire les informations sur les Pokémon rencontrés
	Poké Matos	Cumule les fonctions de carte et de téléphone portable
	Poké Nav	Cumule les fonctions de carte et de GPS
	Poké Nurse	Indique comment s'occuper d'un œuf de Pokémon
	Poké Radar	Objet permettant de trouver les Pokémon qui se cachent
	Carte	Carte d'une région ou du monde
	Canne à pêche	Permet de pêcher des Pokémon. Il existe plusieurs modèles
	Vélo	Une bicyclette pliable permettant de se déplacer rapidement

10.2. *POKEMON LEGENDAIRES*

































Image	Nom	Surnom(s), en accord avec la mythologie décrite précédemment	Numéro
	Artikodin	L'Oiseau de Glace	144
	Electhor	L'Oiseau de Foudre	145
	Sulfura	L'Oiseau de Feu	146
	Raikou	Le Tigre de Foudre	243
	Entei	Le Lion de Feu	244
	Suicune	Le Loup d'Eau, Le Vent du Nord	245
	Celebi	Le Prince du Temps	251
	Regirock	Le Golem de Roche	377
	Regice	Le Golem de Glace	378
	Registeel	Le Golem de Métal	379
	Latias	L'Éon	380
	Latos	L'Éon	381
	Jirachi	Le Prince de l'Espace, le Génie des Vœux	385
	Deoxys	Le Visiteur	386
	Crehelf	Le Savoir	480
	Crefollet	L'Émotion	481
	Crefadet	La Volonté	482
	Heatran	Le Volcan	485
	Cresselia	La Gardienne des Rêves	488
	Darkrai	Le Maître des Cauchemars	491
	Manaphy	Le Prince de la Matière, le Prince des Mers	489
	Shaymin	La Force de la Nature	492
	Mew	Le Chaos, Le Père	151

Image	Nom	Surnom(s), en accord avec la mythologie décrite précédemment	Numéro
	Mewtwo	Le Clone de Combat	150
	Lugia	La Lune	249
	Ho-Oh	Le Soleil	250
	Kyogre	L'Océan	382
	Groudon	Le Continent	383
	Rayquaza	Le Ciel	384
	Dialga	Le Temps	483
	Palkia	L'Espace	484
	Regigigas	Le Prodigeux, Le Maître des Golems	486
	Giratina	La Matière, Le Renégat, Le Grand Nécromant	487
	Arceus	Le Dieu Unique, Le Grand Juge	493

11. CONCLUSION

//TODO

ANNEXE A : LES CHAMPIONS D'ARENE

//TODO

12. ANNEXE B : DES ELEMENTS POUR PLUS D'IMMERSION

Nom, Prénom, Surnom, Âge, Couleur de cheveux, Type de cheveux, Couleur des yeux, Corpulence, Poids, Main directrice, Constitution, Couleur de peau, Région d'origine, Plus grand centre d'intérêt, Plus grand aversion, Plus grande qualité, Pire défaut, Loisirs, Phobies, Peurs, Manies, Excentricité, Phrase favorite, Histoire, Parents, Frères, Sœurs, Conjoint(s), Enfants, Résidence, Profession, Études, Religion, Argent, Projets personnels, Objets (Type, Apparence, Propriétés, Notes), Contacts (Nom, Relation, Organisation, Description, Renseignements) //TODO



© hakai-kousen.com 2009 – 2011.

Contactez le site : contact@hakai-kousen.com