

Poké-règles

Association Khonsou



Errata

Parce qu'adapter un jeu vidéo pour en faire en GN ce n'est pas aussi facile qu'on peut l'imaginer, voici un errata s'appliquant aux règles.

Appels anormaux

Empoisonnement, p11 : modification de l'effet.

Inflige 1 point de dégât à chaque fois que le pokémon attaque ou toutes les minutes en hors-combat. L'empoisonnement cesse lorsque la victime est soignée ou est agonisante.

Tares pokémon

Goinfre, p37 : ajout de précisions sur le fonctionnement.

Le pokémon ne peut pas avoir quelque chose de consommable dans ses mains plus de 5 minutes sans vouloir le manger et est systématiquement attiré par la nourriture, quitte à être imprudent ou à désobéir. Après avoir mangé quelque chose, le pokémon réclamera toujours un petit quelque chose en plus et ne lâchera pas l'affaire jusqu'à avoir obtenu satisfaction. Si le pokémon n'a rien grignoté depuis une heure ou se voit retirer de la nourriture qu'il avait en sa possession, il devient infernal jusqu'à avoir trouvé de quoi se sustenter.

Règles de combat pour les pokémons

Suite à plusieurs essais, nous avons constaté que l'utilisation d'armes extra courtes (c'est-à-dire, des patounes) en situation de combat donnait trop facilement lieu à des jeux de forces lors d'un affrontement. Pour limiter les risques, nous avons décidé d'inclure une limitation concernant les parades que peuvent effectuer les pokémons au cours d'un combat, l'essentiel du jeu devant donc se concentrer sur l'esquive.

Les pokémons auront droit à une parade plus une par attaque physique qu'il connaît par combat, lui permettant de parer une attaque physique le ciblant. Par exemple, un pokémon connaissant Griffes (AP), Armure (AS), Rayon normal (AS) et Ultimapoing (AP) aura 3 parades à chaque combat.

Il est nécessaire que le pokémon touché annonce *Parade* pour signaler qu'il ne prend pas le coup en compte. Dès lors que le pokémon n'a plus de parades à disposition, il encaisse nécessairement toutes les attaques physiques qu'il ne parvient pas à esquiver.



Modification des attaques

Strido son, p46.

Cet effet majore les dégâts de la prochaine attaque uniquement.

Affutage, p46.

Affutage est une attaque spéciale et est donc plus couteuse en PP.

Gonflette, p47.

Gonflette est une attaque spéciale et est donc plus couteuse en PP.

Dracodanse, p48.

Dracodanse est une attaque spéciale et est donc plus couteuse en PP.