

Poké-règles

Association Khonsou



Sommaire

Sommaire	2
<i>Introduction et utilisation</i>	4
<i>La vie, la mort et autres futilités</i>	5
Pokémons et humains	5
Combat	6
La capture	9
Appels et effets anormaux.....	10
Expérience et niveaux.....	13
<i>Incarner un humain</i>	14
Les humains	14
Le pokématos (gratuit)	15
Les avantages.....	16
Les désavantages.....	18
Compétences	19
Art Martial	19
Artisanat	20
Commerce	22
Filouterie.....	23
Ingénierie.....	24
Kanto-Johto Army / Kanto-Johto Police Department.....	25
Médecine humaine.....	26
Médecine pokémon.....	27
Ranger.....	28
<i>Incarner un pokémon</i>	29
Les pokémons	29
Types de pokémons.....	30
Niveaux et stades d'évolution.....	33
Cadeaux de la nature.....	35
Tares.....	37
Connaissances pokémons	39
Attaques pokémons	41



Liste des attaques par type	43
Normal	43
Acier	46
Combat	47
Dragon	48
Eau	49
Électrique	50
Feu	51
Glace	52
Insecte	53
Plante	54
Poison	55
Psy	56
Roche	57
Sol	58
Spectre	59
Ténèbres	60
Vol	61
CS et implants CS	62
<i>Sécurité et autres précisions</i>	63
Sécurité en combat	63
Normes des armes pokémons	64
Dernières instructions	65



Introduction et utilisation

Le poké-livret de règles a été rédigé par l'association Khonsou à l'intention des joueurs souhaitant participer au Poké-GN organisé par l'association Khonsou.

Si vous ignorez ce qu'est un GN (ou jeu de rôle grandeur nature), je vous invite à vous renseigner sur le site officiel de la FFJDR ou de la FédéGN. Des informations se trouveront également dans ce livret.

Ces règles peuvent paraître imposantes, à lire et à assimiler. Toutefois, si la lecture est effectivement nécessaire pour créer votre personnage, vous n'avez besoin pour un jeu fluide que de connaître le fonctionnement des points de vie et des agonies, la liste des appels spéciaux et d'avoir une dose de bon sens.

Ce livret de règles existe sous plusieurs versions : un fichier au format PDF regroupant l'intégralité du livret, ou plusieurs fichiers regroupant chaque partie du livret pour une utilisation simplifiée.

Chaque fichier PDF, qu'il s'agisse d'une partie ou du livret complet, comporte **des signets** pour faciliter la navigation au sein du document. Sur le lecteur PDF d'Adobe, les signets sont accessibles sur le gauche de l'écran dans un panneau déroulant.

Modifications

Ce livret correspond à la version 1.1 des règles. Des modifications ont été apportées vis-à-vis de la version 1.0. Voici une liste de celles-ci :

- Correction dans le sommaire de la Kanto-Jhoto Army.
- p 10 : ajout d'une description du fonctionnement des altérations dans la liste des appels.
- p 11 : modification de la description de l'appel Confus.
- p 31 : les pokémons de type Roche possèdent le Cadeau de la Nature Bloque Chemin.
- p 35 : modification du Cadeau de la Nature Bloque Chemin.
- p 43 : modification de la description de l'attaque Petite Frappe.
- p 44 : Berceuse inflige endormi de masse tant que le lanceur chante.
- p 46 : Miroi-tir inflige aveugle 10 secondes.
- p 49 : Ocroupi inflige aveugle 20 secondes.
- p 54 : Poudre-dodo inflige endormi 30 secondes.
- p 56 : Hypnose inflige endormi 30 secondes.
- p 56 : Dévorève ne réveille pas le pokémon ciblé.
- p 58 : Boue-bombe inflige aveugle 20 secondes.
- p 60 : Explonuit inflige 3 dégâts aveugle 20 secondes.
- P60 : Trou noir inflige endormi 30 secondes.
- p 62 : Flash inflige aveugle 20 secondes.
- Les temps de confusion ont été retirés de toutes les attaques suite à la modification de l'effet Confus.



La vie, la mort et autres futilités

Pokémons et humains

Oui, même dans le Monde de Pokémon il y a des choses cruelles comme la Mort (et les attaques de type Vol). Mais c'est pour rendre encore plus belle et précieuse la Vie, comme le disait le poké-poète.

Un pokémon, c'est fait pour encaisser les coups. Bien plus robustes que les humains, c'était logique qu'ils finissent asservis par ces derniers pour faire des combats épiques dans des arènes prévues à cet effet. Oui, Monsieur, c'était logique !

Leur constitution remarquable leur octroie 8 points de vie délocalisés (abrévés PV) au départ et leur adaptabilité leur permet de s'améliorer et de se renforcer tout au long de leur vie. Dès que ses points de vie tombent à 0, un pokémon est KO.

À l'état sauvage, un pokémon a une capacité d'autorégénération. Il se relève au bout d'une minute avec 1 PV, mais il est en panique pendant 5 minutes et fuit tous les dangers et combats (cf Fuite Auto). Néanmoins si pendant cette minute de K.O. un autre pokémon le mange ou qu'un individu l'achève il risque d'y passer (cf Cadeau de la Nature "Carnivore").

Un pokémon dressé quant à lui rentre automatiquement dans sa pokéball et y reste en stase le temps d'avoir des soins.

Les humains, c'est pas la même... C'est tout fragile ces bêtes-là. Par contre c'est super malin, alors ils délèguent tout à leurs pokémons. Mais les accidents, ça arrive, et le risque de mourir existe.

Un humain possède à la création 5 PV délocalisés. Leur astuce ou un entraînement hors du commun peut leur permettre de dépasser ce chiffre, mais cela reste exceptionnel.

Dès que les points de vie d'un humain tombent à 0, ce dernier est en Agonie. Il lui reste alors 10 minutes avant de mourir définitivement (phénomène bien plus rapide en cas d'achèvement). Si pendant ces 10 minutes d'agonie un pokémon le mange, il risque d'y passer plus vite que prévu (cf Cadeau de la Nature "Carnivore").



Combat

Un combat pokémon se déclenche quand un dresseur en croise un autre, ou un pokémon sauvage et inversement proportionnel... Bref, c'est quand deux personnes, dresseurs ou pokémons, se battent. En règle générale, les pokémons sauvages attaquent toujours le pokémon avant son dresseur, sauf si ce dernier semble directement hostile.

Les armes

Chaque pokémon possède une arme naturelle, que ce soit un poing, des griffes, des cuillères, des feuilles, etc.

Ces armes ont une taille maximale de 30 cm et peuvent être intégrées au costume ou amovibles (il est préférable que cela soit en cohérence avec la réalité du pokémon). Pour des armes plus longues, il faut se référer aux Dons de la Nature des pokémons.

Ce sont ces armes qui permettent de parer les Attaques physiques des autres.

Déroulement des combats

Il s'agit d'un GN, les règles de combats sont donc assez semblables à celles mises en place sur la plupart de nos autres évènements.

- Déclenchement : un combat débute par l'annonce d'une première attaque.
- Initiative : elle ne vaudra que pour les tournois officiels de la Ligue, et les affrontements entre dresseurs courtois. Afin de déterminer celui qui attaque en premier, les pokémons font un shifumi (pierre/feuille/ciseaux). Le gagnant remporte l'initiative et lance la première attaque.

En dehors de ces cas de figure, c'est du GN, c'est au plus réactif (tout en respectant les temps d'annonce, et les règles en général). Car il est normal qu'un pokémon attaquant en traitre ait l'avantage de l'initiative (donc ignore Prem's).

Fuite et Fuite Auto

À n'importe quel moment, un pokémon ou un dresseur peuvent fuir un combat, mais rien n'empêche l'assaillant de le poursuivre.

Les pokémons sauvages, quand ils n'ont plus qu'un point de vie, sont pris de panique et peuvent lancer des "Fuite Auto" au nouveau combat qu'on leur impose. Ils ne peuvent donc pas lancer cette capacité dans un combat où ils viennent de tomber à 1 PV, mais seulement avant un nouveau combat.

On ne peut pas partir à la poursuite d'un pokémon qui a lancé une "Fuite Auto" (on le laisse disparaître dans la nature). Après s'être relevé d'un K.O., un pokémon sauvage est considéré automatiquement en fuite auto (car il est pris de panique) et cette fuite est donc prioritaire sur les attaques à ce moment-là.



La fuite auto est là pour éviter que les pokémons sauvages se fassent camper si le dresseur qui voulait le capturer a un peu forcé sur les attaques. Ou pour éviter qu'un pokémon sauvage serve de système facile de leveling.

Pour Regard Noir et autres : cette attaque permet d'interdire aux personnages adverses de fuir le combat, parce que les pokémons sauvages et les dresseurs sont libres de se barrer quand ils veulent d'un combat normalement. Cette attaque est donc là pour empêcher les fuites classiques. Cela peut marcher sur une Fuite Auto si le pokémon ne vient pas tout juste de se relever d'un K.O..

Combat entre dresseurs

- Ordre du dresseur : un pokémon dressé doit attendre que son dresseur lui énonce l'attaque qu'il doit faire avant de s'exécuter.

Par exemple, Sacha annonce « Pikachu attaque Tonnerre ».

- Annonce de l'attaque : une fois l'attaque donnée par le dresseur, le pokémon la résout en annonçant l'effet et/ou en frappant l'adversaire (selon l'attaque). Les pokémons sauvages annoncent directement l'effet sans attendre d'ordre.

Par exemple, Pikachu crie « Piiiiikaaaaachuuuuu ! 4 Électrique ».

Le Piiiiikaaaaachuuuuu n'est pas nécessaire, mais rajoute au RP. Tâchez de ne pas l'oublier, les pokémons adorent crier leur nom.

- Intervertir les pokémons : un dresseur peut rappeler un pokémon et en faire venir un autre. Le jeu n'est pas en pause, mais l'adversaire attendra le nouveau venu (il est possible de se préparer à l'arrivée en ordonnant déjà une attaque).

Combat entre, ou avec, des pokémons sauvages

L'avantage d'être libre et sauvage c'est que l'on n'a pas besoin d'attendre les ordres pour se battre. L'efficacité de la vie en plein air.

Le pokémon sauvage se contente de crier son nom et d'annoncer son attaque. Les pokémons sauvages aussi adorent dire leur nom.

Il est possible que plusieurs combattants se retrouvent impliqués dans un seul affrontement. Si des dresseurs sont impliqués, les règles de la Ligue n'autorisent pas les rapports de force déséquilibrés, et un tel affrontement est passible de sanction.

Les différentes sortes d'attaque

Attaques physiques (A.P.) : frappes au corps à corps de plus grande puissance, avec parfois des effets secondaires. Peuvent être parées. Il est demandé de faire un pas en arrière après chaque coup.

Attaques à distance (A.D.) : Ce sont des attaques physiques, mais qui ne se font pas au corps à corps. Ces attaques demandent d'utiliser un projectile en mousse. Peuvent être parées.



Attaques spéciales (A.S.) : attaques à distance, élémentaires, ou d'altération... qui touchent automatiquement sauf si l'adversaire a de quoi esquiver par une quelconque protection ou compétence.

Parade : Un pokémon peut parer les attaques physiques ou à distance, mais ceci uniquement avec la partie de son corps qui lui sert d'arme. Plus globalement, on ne peut faire de parades avec ses bras ou ses jambes, seulement les mains et si elles sont couvertes d'une prothèse en mousse.

Les pouvoirs des Pokémons

Point de Pouvoir (PP) : c'est le capital forme d'un pokémon. Pour lancer une attaque, un pokémon en dépense plus ou moins selon le niveau de l'attaque. S'il n'en a plus, il ne peut plus faire que des Petites Frappes (cf les descriptions des attaques)

Cout : 1PP dépensé par niveau de l'Attaque physique ou d'Altération, les attaques spéciales sont majorées de 1PP.

Nombres d'attaques : Les pokémons n'ont pas beaucoup de mémoire, et ne peuvent connaître que 4 attaques max. Une exception à la règle si le pokémon possède un implant CS qui lui octroie une attaque supplémentaire (et 5 PP supplémentaires)

Résistance/Vulnérabilité Pokémon : Les pokémons sont plus ou moins sensibles à certains Types. Chaque pokémon se verra attribuer des résistances et des faiblesses liées à leur(s) Type(s).

Ces modificateurs correspondent à une réduction de dégât, une augmentation ou une insensibilité totale.

Les Soins

Les soins peuvent être prodigués par des dresseurs ou des pokémons ayant des connaissances en la matière, par des objets comme des potions ou par les Centrales de soin Pokémon que l'on trouve auprès des infirmières Joëlle.

Les soins pour les pokémons ne sont pas les mêmes que ceux pour les humains. Les temps des soins sont précisés dans les compétences ou par les objets.

Trois types de soins existent :

- Récupération des PV
- Récupération des PP
- Annulation d'un ou plusieurs états anormaux



La capture

Capter de nouveaux pokémons est un des loisirs du dresseur, mais la chose n'est pas évidente et de nombreuses règles régissent cette pratique.

Les pokéballs ont une puissance propre désignée par un chiffre. Ce dernier indique le nombre de PV maximal que doit avoir le pokémon pour que la capture soit une réussite. Il existe plusieurs types de pokéball, avec des boosts pour les rendre plus efficaces (cf la compétence Poké-Ball'iste).

Un pokémon K.O. ne peut pas être capturé.

Durant le combat le dresseur désirant devenir le possesseur d'un nouveau pokémon saisira sa pokéball et la lancera sur son futur nouveau meilleur ami, en annoncera "Capture X". X représente la puissance de la pokéball.

Si la pokéball touche le pokémon et que ses PV sont inférieurs à l'annonce de capture, le pokémon est capturé

Si la pokéball touche le pokémon et que ses PV sont supérieurs à l'annonce de capture, cette dernière échoue, la pokéball est endommagée et à réparer avec la compétence Réparer.

Si le dresseur rate le pokémon, la pokéball reste intacte.

L'affiliation se fait entre le pokémon et le dernier dresseur à avoir touché la pokéball. Toute interaction pendant cette phase annule la capture (et la pokéball n'est pas cassée).



Appels et effets anormaux

Tous ces Appels et Effets sont valables pour les pokémons ET les humains (bien qu'il soit plus rare que les humains se fassent attaquer par les pokémons, mais ça peut arriver). La liste qui suit sert de composante à tous les pouvoirs des règles. Il suffit donc de les connaître pour comprendre la quasi-totalité des compétences de ce GN.

Altération : ce sont tous les changements d'état néfastes (endormi, empoisonné, confus, ralenti, peur). On ne peut subir qu'une seule altération active à la fois : tant qu'une altération est active, aucune autre ne peut être infligée à la cible. Par exemple, un pokémon empoisonné ne pourra pas être endormi.

Dégâts : les dégâts sont annoncés par un chiffre donné lors d'une attaque. Cela peut-être 1, 2, 3... ainsi de suite. Il n'est pas impossible que les pokémons les plus puissants et les plus combinards puissent poser des 18 ! Mais c'est rare.

Type de dégâts : le type de dégât est du type précisé par l'attaque. Ex. : "2 Feu". C'est donc un dégât de feu. C'est très important de préciser, pour pouvoir jouer la sensibilité du pokémon adverse.

Durée : c'est le temps que l'effet dure. Si l'on vous inflige "2 Eau ; aveugle 20sec", vous serez aveugle 20sec. Les durées ne sont jamais pour les dégâts.

... sur X m : c'est la zone de l'effet centré sur le lanceur, le rayon (X) défini en mètre. Tout ce qui est dans la zone subit l'effet indiqué.

Affinité + Type : Le dresseur qui annonce cet appel peut comprendre un peu les pokémons du type choisi. Ces derniers peuvent donc lui chuchoter 3 mots par conversation par demi-heure, pour faciliter la compréhension du dresseur.

Aveugle : la cible est aveugle. Le joueur regarde le sol et essaie de faire semblant de s'orienter avec les bruits. Il n'est alors plus possible d'entreprendre d'action, sauf éventuellement une esquive si vous entendez l'ennemi. Interdiction de vraiment s'occulter la vue pour des raisons de sécurité.

Brûlure : inflige 1 dégât chaque fois que le pokémon attaque, ou toutes les minutes en hors combat.

La brûlure cesse lorsque la victime n'a plus qu'un point de vie, ou avec de l'eau ou un soin des états anormaux.

Camouflage : un personnage ayant les bras croisés sur le torse, qui ne bouge pas et qui se trouve dans un couvert même léger, est considéré comme étant camouflé et on doit donc l'ignorer.

Capture + X : cet appel annonce au pokémon sauvage l'indice (X) de capture d'une pokéball. Il est crié par le dresseur qui lance une pokéball sur le pokémon sauvage qu'il affronte. La pokéball doit toucher le pokémon sauvage et le chiffre de capture annoncé doit être supérieur ou égal aux PV restants de ce pokémon pour le capturer.



Confus : sur un pokémon, l'effet le rend fou. Il ignore un ordre sur deux de son dresseur et utilisera alors sur lui-même des actions offensives (ou des Petites Frappes s'il n'a plus d'attaques). Le retour du pokémon dans une pokéball soigne la confusion. Si le pokémon est sauvage, une action sur deux doit être offensive contre lui-même. L'effet dure jusqu'à ce que le pokémon se soit frappé trois fois lui-même.

Un humain subissant l'effet divague et n'est plus capable d'accomplir quoi que ce soit. Il est également agressif et s'il sait se battre, il agressera toute créature à proximité. Un humain peut être assommé ou endormi pour contrer l'effet. Si l'humain tombe en agonie, la confusion cesse également.

Empoisonnement : inflige 1 dégât à chaque fois que le pokémon attaque ou toutes les minutes en hors combat. L'empoisonnement cesse lorsque la victime n'a plus qu'un PV, ou un soin des états anormaux.

Endormi : la cible dort jusqu'au prochain coup qu'elle prend ou se réveille à la fin de la durée de l'effet. Lorsqu'un pokémon endormi se réveille, il aura toujours le temps de relancer une attaque avant qu'on ne l'endorme à nouveau.

Esquive : le lanceur ne prend pas en compte les dégâts qu'il vient de recevoir. Cela ne marche pas sur une attaque-surprise.

Fatal : la cible perd tous ses PV et tombe K.O. ou en agonie instantanément.

Fuite Auto : le lanceur réussit automatiquement sa fuite et ne peut être poursuivi.

Fuite impossible ou Retraite impossible : la cible ne peut plus fuir ou être intervertie avec un autre pokémon pendant ce combat.

Gel : la cible est figée et ne peut plus agir. Le feu fait fondre le gel.

Imparable : ne peut être ni esquivé ni paré si l'attaque touche.

Paralysie : paralyse le pokémon 5 secondes toutes les 2 attaques. Sorti du combat, le pokémon subit une paralysie de 5 secondes tous les 10 pas ou toutes les actions effectuées, pareil pour un humain.

Si c'est sur une localisation particulière, cette dernière est inutilisable le temps de l'effet.

La paralysie se traduira en termes de Role Play par une douleur musculaire mimée à chaque mouvement.

Peur : la cible est effrayée et fuit le temps de l'effet.

Pillage : le lanceur vole un objet éventuellement tenu par sa cible. Cette dernière doit le lui remettre aussitôt (marquer une petite pause le temps du vol).

Pokédex : le dresseur cible un pokémon et lance cet appel. Le pokémon ciblé devra dire au dresseur ses types et descriptifs de son pokémon (comportement, habitude alimentaire..., un truc vu avant avec les organisateurs lors de la création du pokémon).



Poké-Scan : le dresseur cible un pokémon et annonce cet appel. Le pokémon doit lui montrer sa fiche de personnage et lui dire combien de PV il lui reste. Si c'est en plein combat, celui-ci se fige le temps de l'analyse.

Prem's : le pokémon crie "Prem's". Il est le premier à lancer le combat. Si deux pokémons lancent cet appel, ils se disputent l'initiative au shifumi (Pierre/Feuille/Ciseaux). L'annonce n'est utilisable que lors des matchs de la ligue ou lorsque deux dresseurs courtois s'affrontent : l'appel est inutilisable hors de ces conditions.

Ralenti : la cible est ralentie et doit donc bouger au ralenti.

Repousse : évite les attaques des pokémons sauvages.

Tombe : la cible tombe par terre, le joueur chutant évite de se faire mal.

"Fais l'oiseau" : si le joueur bat des bras ou mime un planeur, c'est qu'il est en vol. Il ne peut être touché par les Attaques physiques qui n'agissent pas à distance.

"Mains sur la tête" : si le joueur a les mains sur la tête, c'est qu'il est sous la terre. On ne le voit pas. On peut l'entendre s'il fait du bruit (on entendrait comme un bruit de froufrou). Il ne peut être touché que par des Attaques spéciales du Type Sol.

"Bras croisés" : le joueur a les bras croisés sur son torse, c'est qu'il est invisible. On peut l'entendre s'il fait du bruit.

Time Freeze : tout le monde ferme les yeux et le jeu se fige le temps de l'appel. Il peut être utilisé par certains pokémons et surtout par les orgas pour mettre en place des événements, des apparitions, ou par mesure de sécurité.

Time Out : Tout le monde peut utiliser cet appel, si c'est justifié par des raisons de sécurité (décaler un combat dans une zone dangereuse, en cas d'accident...). Le jeu s'arrête le temps de cet appel et reprend avec l'appel Time In.

Time In : cet appel sert à relancer le jeu suite à un Time Freeze ou un Time Out. C'est la personne qui a arrêté le jeu qui le relance dans la plupart des cas.



Expérience et niveaux

Comme chacun le sait, les pokémons ça monte de niveau et ça évolue. Pour gagner en niveau, un pokémon doit sortir vainqueur d'un combat, en mettant KO son adversaire. Il existe également d'autres moyens de gagner de l'expérience, comme réaliser une mission, résoudre une énigme...

En dessous du niveau 50, un combat rapporte au pokémon 2 niveaux. C'est le pokémon qui met K.O. l'autre qui gagne l'expérience.

Au-dessus du niveau 50, un combat rapporte au pokémon un seul niveau. C'est toujours le pokémon qui met K.O. l'autre qui gagne l'expérience.

Si quelqu'un aidait le vainqueur, ben c'est gentil, mais il ne gagne rien.

Toutes les dizaines de niveaux (10, 20, 30...), il faut faire un passage au PC Orga pour le valider et appliquer les modifications qui en résultent (cf. Niveaux et Stades d'évolution).



Incarner un humain

Passons aux choses sérieuses ! Maintenant faut se décider : humain ou pokémon ? Si vous désirez incarner un humain, vous trouverez tout ce qu'il faut pour créer un personnage humain. La création des personnages pokémons sera détaillée plus loin. N'oubliez pas de demander aux orgas si vous avez une envie particulière, ou si vous ne savez pas trop comment faire votre personnage.

Les humains

Les personnages humains sont pour la plupart des dresseurs de pokémons. Ils débutent avec 5 PV de base. Tous les humains possèdent un pokématos.

Ils ont à la création 100 points de génération. Ces points peuvent être dépensés dans les Avantages et les Compétences des humains. Il est possible d'augmenter ce capital avec les Désavantages.



Le pokématos (gratuit)

Le Pokématos est la pointe de la technologie. Il réunit aussi bien les fonctions d'inventaire, d'outillages grâce à son système de dématérialisation des objets, que les fonctions de portefeuille/carte de crédit et micro-ordinateur.

Pour le jeu, il sera demandé au joueur de se munir d'un petit carnet ou un cahier, qu'il pourra customiser à sa convenance.

Le pokématos est donc :

- Un Inventaire immatériel : il peut stocker le matériel de son propriétaire (les objets une fois dématérialisés ne pourront plus être utilisés que par un pokématos et ne retrouveront plus leur forme physique d'origine : ils seront représentés par une étiquette ; ils pourront néanmoins être échangés entre pokématos) Les pokéballs et les badges ne sont pas stockables dans le pokématos. Certains autres objets trop complexes ou trop volumineux ne seront pas stockables par l'appareil (cela sera noté sur la description de l'objet si c'est le cas).

- Une Boite à outils polyvalente : un outil incorporé dans le pokématos sera disponible dans ce dernier à volonté. Par exemple le pokédex ou le téléphone portable. Certains outils trop complexes ou trop volumineux ne seront pas assimilables par l'appareil (cela sera noté sur la description de l'objet si c'est le cas).

- Une Application instantanée : le pokématos est capable d'administrer n'importe quel poké-produit aux pokémons du dresseur, de manière instantanée (le dresseur annonce l'effet au pokémon). L'objet est détruit, il devra être ramené au PC Orga.

Il est possible d'administrer un poké-produit avec l'objet tangible s'il est dans votre sac à dos et non dans le pokématos, mais cela demande le temps d'application écrit sur l'étiquette de l'objet.

On ne peut pas compléter le pokématos lors d'un combat.

- Une carte bancaire : le pokématos peut se connecter avec vos comptes et faire des virements instantanés pour toutes vos transactions.

- Une Pièce d'identité : le pokématos stocke vos données personnelles et sert de pièce d'identité.



Les avantages

Les Avantages ont un prix de génération noté entre parenthèses.

Affinité avec un type de pokémon (10pts)

(peut être pris plusieurs fois, un nouveau type à chaque achat)

Le personnage s'occupe beaucoup mieux des pokémons du type choisi. Il octroie à ces pokémons un bonus de +1PV, s'il en est le dresseur. De plus, il peut mieux les comprendre. Les pokémons du type choisi pourront donc lui chuchoter 3 mots par conversation et par demi-heure, pour faciliter la compréhension du joueur. Pour informer le pokémon, le personnage annoncera "Affinité + type".

Badges (1 à 4 badges : 5pts par badge ; 5 à 8 badges : 10pts par badge)

(peut être pris plusieurs fois, max 8)

Le personnage est détenteur d'un ou plusieurs badges d'arène, obtenu contre un champion homologué de la ligue pokémon. Ces badges ont le pouvoir de rendre dociles les pokémons. Plus on en possède, plus on domine facilement ces adorables créatures.

- 1 badge > Permet d'utiliser l'implant-CS Flash ; contrôle des pokémons du niv10 au niv29
- 2 badges > Permet d'utiliser l'implant-CS Coupe ; contrôle des pokémons de niv30 ou moins
- 3 badges > Permet d'utiliser l'implant-CS Vol
- 4 badges > Permet d'utiliser l'implant-CS Force ; contrôle des pokémons de niv50 ou moins
- 5 badges > Permet d'utiliser l'implant-CS Surf
- 6 badges > Contrôle des pokémons de niv70 ou moins ; +2PV à ses pokémons
- 7 badges > -1PP pour les attaques
- 8 badges > Contrôle de tous les pokémons ; +1 d'Attaque physique et spéciale

Champion d'Arène (10pts)

(nécessite 2 badges minimum)

Le personnage est un champion d'arène. Le joueur devra choisir de quelle arène il vient (parmi celles existantes) et il incarnera le champion existant de cette dernière (ou un intérimaire). Il ne pourra utiliser que des pokémons du type de l'arène représentée.

Il peut délivrer un badge entre chaque repas (3 par jour donc), si ce dernier le bat dans un match dont le champion établit les règles (dans le respect des règles de base de la Ligue Pokémon).

Le Champion possède le badge de son arène. L'achat de cet avantage lui offre donc un badge supplémentaire.

Extension Poké-scan (nécessite Pokédex) (10pts)

Cette extension du pokédex offre la possibilité de connaître l'intégralité de la fiche de personnage du pokémon ciblé et les PV qu'il lui reste. Annoncez "Poké-Scan"

Implant-CS (20pts)

Dernier cri en matière de technologie, l'implant-CS est un petit appareil contenant les données d'une CS (cf liste CS Poké-règle Attaques). L'appareil se synchronise avec le pokémon et lui permet d'utiliser la CS. Il offre donc une cinquième attaque au pokémon ainsi que 5 PP supplémentaires.



L'implant peut contenir une seule CS. Cela peut être Flash, Coupe, Vol, Force et Surf. Il n'est pas considéré comme un objet tenu, mais est tout de même équipé sur le pokémon.

L'implant n'offre pas de CS en lui-même, le pokémon à la création doit l'acheter comme une attaque de niveau 3. On peut aussi trouver des CS ou les acheter en jeu.

Les CS peuvent être enlevées, interchangeables sur tous types de pokémon, et peuvent être volées comme tout objet en jeu.

Musclé (10pts)

Fruit de la nature ou d'un entraînement intensif, le personnage possède une force hors du commun. Il peut frapper avec +1 dégât physique. Il lui faut bien entendu une arme de contact.

Objet manufacturé (5pts)

(peut être pris plusieurs fois)

Cet avantage offre un objet tiré au hasard dans la liste de tous les objets issue des compétences Artisanat. Le personnage en disposera dès le début du jeu.

Pokédex (5pts)

Cet accessoire permet au personnage d'identifier le nom et les types du pokémon ciblé.

Pour cela, annoncez "Pokédex" en désignant un pokémon.

Portable (10pts)

Maman n'a pas voulu que le personnage parte à l'aventure sans avoir de quoi la contacter à tout moment. Cet avantage offre au personnage le moyen de communiquer rapidement avec qui possède un portable. Nécessite que le joueur apporte son portable et communique le numéro à l'équipe d'organisation.

Robuste (5 ou 10pts)

Le personnage est un gaillard bien costaud, à la constitution solide. Il peut compter +1 ou +2 PV à son capital de points de vie.



Les désavantages

Les Désavantages rapportent un nombre de points de génération supplémentaires. Ce nombre est indiqué entre parenthèses.

Analphabète (5pts)

À force de faire l'école buissonnière pour se fritter entre potes avec des bestioles, le personnage n'a pas très bien assimilé les subtilités de la lecture et de l'écriture. Il ne sait donc pas lire et écrire. Il sait à peine compter.

Brise-fer (10pts)

Le personnage ne peut pas utiliser d'objets technologiques, sous peine de désactiver l'appareil et de le faire boguer pendant 15 minutes. Voir les orgas qui décideront des bogues (les pokéballs ne comptent pas).

Cœur d'artichaut (10pts)

Le personnage ne peut pas résister au sexe opposé et tombe facilement amoureux de n'importe quel garçon (ou fille). Il ou elle ne peut pas dire non au sexe opposé, et fera tout pour épater la cible de son amour.

Endetté (10pts)

Pari perdu, dette de jeu, le personnage doit quelque chose à quelqu'un, et il ne l'a pas encore donné... La dette est choisie par les orgas, mais nous sommes ouverts aux propositions.

Fauché (5pts)

Le personnage commence le jeu avec moitié moins de sous que les autres joueurs. La vie de dresseurs, c'est dur...

Pas de Baskets ! (10pts)

Plus tête en l'air, tu meurs ! Le personnage a paumé ses baskets, juste en arrivant sur le GN. Il ne peut donc plus courir. Si jamais une action le force à courir, il tombera immédiatement. Pour le confort du joueur, il aura alors des tongs (eh oui ! dans l'univers de pokémon, on ne peut pas courir avec des tongs).

Rival (10pts)

Un autre protagoniste est l'ennemi juré du personnage, parce que ce dernier le poussait dans la cour de récré, se moquait de lui devant les filles ou les garçons, lui volait son goûter au collège. Autant d'abominables raisons qui poussent les deux personnages à s'affronter à chacune de leur rencontre. Ces combats sont néanmoins à espacer d'au moins une heure. Ils doivent toujours être accompagnés d'un enjeu (sous forme de pari) que les deux partis fixent ensemble (cela peut-être n'importe quoi).



Compétences

Les compétences représentent ce qu'un personnage sait faire. Ces connaissances ont été acquises lors d'année d'apprentissage, d'expériences particulières ou par la pratique intensive d'un art en particulier. Les compétences d'un personnage donnent un aperçu de son passif. Sauf information contraire, les compétences marchent sur tout le monde (pokémons et humains).

Art Martial

Ces compétences sont le fruit de longues années d'enseignement des arts martiaux auprès d'un maître en la matière.

Kat'assommer (10pts)

Le personnage est capable d'assommer sa cible (le coup est mimé en mettant la main sur l'épaule et on annonce "Endormi 10 minutes"). Interdit en combat. Ne fonctionne pas sur les pokémons.

Maniement des armes de mêlée (20pts)

Le personnage sait manier une arme de corps à corps (de la taille et du type de son choix). Ces armes infligent 1 dégât normal.

Parade (25pts)

Le personnage est capable, grâce à son expertise du combat, d'accompagner toutes les attaques qui lui viennent de front et donc de les dévier ou de les esquiver, mais il ne doit faire que ça et être à mains nues (en mimant ses parades et déviations).

Le personnage annoncera au lanceur de l'attaque "Parade".

Ne fonctionne pas sur les Attaques spéciales et les attaques-surprises.



Artisanat

Ces compétences résultent d'un bon apprentissage auprès d'artisan compétent. Elles vous donnent un accès aux connaissances, mais vous ne commencerez pas forcément avec des objets déjà réalisés. Cela sera vu avec les orgas.

Les recettes de fabrications seront données à ceux qui choisissent ces compétences.

Ils commenceront le GN avec quelques composants.

Poké-Fétichiste (15pts)

Le personnage adore fabriquer des petites babioles, des portes-bonheurs à l'esthétique très subjective avec tout et n'importe quoi. Et le pire, c'est que les pokémons sont fous de ces petits objets, et s'en équipent souvent pour leur combat. En réunissant des composants, le poké-fétichiste peut fabriquer en 10 minutes des babioles qui donnent un petit bonus au pokémon (bonus à définir avec les orgas).

Certains composants sont fournis par la compétence "Herboriste".

Poké-Ball'iste (20pts)

Le personnage est un artisan capable grâce à ses talents de façonner les fameuses pokéballs. Il peut réaliser tous les types de pokéballs qu'il veut, s'il possède les composants nécessaires, en 15 minutes.

Certains composants sont fournis par la compétence "Herboriste".

Base : Pokéball > Capture 1
Superball > Capture 3
Hyperball > Capture 6

Boost : Type-ball > +1 face au type choisi (Aquaball, Fireball, Steelball, ...)
Darkball > +1 la nuit et -1 le jour
Lighball > +1 le jour en -1 la nuit
Soinball > guérit intégralement le pokémon capturé et lui rend tous ses PP

Poké-Chimiste (25pts)

Le personnage connaît la chimie pokémon sur le bout des doigts, et il est capable d'appliquer ses connaissances en réalisant des potions et autres breuvages miraculeux qui soignent et boostent en toutes situations les pokémons. Pour ce faire, il doit réunir les ingrédients nécessaires et passer 15 minutes à tout distiller.

Certains composants sont fournis par la compétence "Herboriste".

Potion (soigne 4 PV)
Super Potion (soigne 8 PV)
Hyper Potion (soigne 16 PV)
Antidote (annule Poison)
Anti-brûle (annule Brûle)
Anti-gel (annule Gel)
Anti-para (annule Paralysé)
Réveil (annule Sommeil)
Total Soin (annule tous les états anormaux)



Guérison (soigne tous les PV et les états anormaux)

Elixir (restaure 8 PP)

Méga-Elixir (restaure tous les PP)

Rappel (relève un pokémon KO avec la moitié de ses PV)

Rappel-Max (relève un pokémon KO avec tous ses PV)

Repousse (permet de repousser pendant 10 minutes les pokémons sauvages)

Somnifère (endort 10 minutes, équivalent d'un "Assommé 10 minutes")

... (selon vos idées soumises aux orgas)



Commerce

Ces compétences sont le fruit de longues années en marketing, ventes internationales et autres produits dérivés...

Approvisionnement (20pts)

Le personnage a un réseau de distributeurs fiables et peut s'approvisionner en matières premières en tout genre. Aux heures de livraison (au PC orga), il peut récupérer soit :

- Pour la dépense de 800 pk\$ un lot de 10 matières premières tirées au hasard par les orgas.
- Pour la dépense de 550 pk\$ un lot de 5 matières premières de son choix.

Les heures de livraison sont 8h, 12h, 16h et 20h (après c'est dodo : la nuit, les livreurs dorment, eux !)

Marchand douteux (20pts)

Le personnage sait embobiner avec les chiffres et perdre dans ses calculs le client. Il pourra majorer toutes ses ventes de 10 % et diminuer tous ses achats de 10 % dès que la transaction est conclue. La réduction ne s'applique pas sur la compétence Approvisionnement. Si les deux joueurs en négoce ont la même compétence, ils jouent le marché à shifumi. Le gagnant applique la modification du prix à son avantage.

Courtier en bourse (20pts)

Le personnage connaît bien le monde de la finance et sait dégoter les bons coups. Aux horaires d'ouverture de la Bourse de Kanto et Jotho (une seule fois par heure d'ouverture), le joueur peut miser la somme de son choix sur une action.

Les heures d'ouverture sont 8h, 12h, 16h et 20h.

Les orgas jouent alors l'argent sur un dé10 :

- 1 → Perte de la mise
- 2 → Mise -50%
- 3 à 4 → Mise inchangée
- 5 → Mise +10%
- 6 → Mise +20%
- 7 → Mise +50%
- 8 → Mise +70%
- 9 → Mise +100%
- 10 → Mise +150%



Filouterie

Ces compétences s'obtiennent dans la rue, par nécessité, sur le tas, on vous les apprend rarement et leur usage est rarement compris...

Discrétion (15pts)

Le personnage peut se dissimuler dans les ombres, des bosquets, dans les hautes herbes. Pour le symboliser, il doit croiser les bras et rester immobile. S'il est en mouvement ou à découvert, il est visible.

Diversión (15pts)

Le personnage sait fuir en toute situation. Par une diversion visuelle (fumigène) ou vocale ("regarde derrière toi, c'est affreux"). Annoncez "Fuite Auto" après la diversion.

Cambriole (25pts)

Le personnage est un escamoteur de haut vol. Il peut dérober des objets inférieurs à 30 cm en plaçant deux pinces à linge (fourni par les orgas) sur la victime. Le personnage possède également une poche secrète sur lui d'un volume de 1L. Tout ce qui s'y trouve ne peut être volé par un pickpocket. L'escamotage permet par une fouille (et non un vol) de découvrir la poche secrète.

Le personnage sait aussi crocheter des serrures mécaniques (et pas électroniques).



Ingénierie

La science et l'ingéniosité humaines par excellence. Ces compétences sont souvent celles des scientifiques, des petits génies ou des mécanos.

Réparer (15pts)

Le personnage peut réparer n'importe quel appareil défectueux en 10 minutes.

Concevoir et fabriquer (25pts)

Le personnage est un ingénieur talentueux. Il est capable de fabriquer toutes sortes d'appareils (Vélo, Pokédex, téléphone portable, poké-scanner, Centrale de soin, composants électroniques...), du plus simple au plus high-tech, du moment qu'il a le matériel adéquat.

Pour cela, le joueur dessinera des plans, des schémas pour son appareil et ira voir les orgas pour le valider et le réaliser.

Saboter et pirater (nécessite Réparer) (15pts)

Le personnage comprend très bien le fonctionnement des appareils et autres mécanismes, et il sait où appuyer pour tout faire sauter. Il peut en passant 5 minutes sur un appareil le saboter. L'utilisation de cette compétence demande l'approbation d'un orga. Les conséquences du sabotage seront placées dans une enveloppe attachée à l'objet, à ouvrir à la prochaine utilisation.

Il peut aussi pirater un poké-matos et y prendre des objets (pareil que vol, mais pinces spécifiques)



Kanto-Johto Army / Kanto-Johto Police Department

Ces compétences résultent du passage du personnage dans le corps militaire ou policier de Kanto et Johto.

Arme à feu (20pts)

Le personnage possède une arme à feu et sait s'en servir. L'arme est simulée par un nerf (dont le chargeur sera limité à 6 fléchettes maximum), qui inflige 2 dégâts Normal par touche.

Au départ, le personnage possède 2 fléchettes seulement.

Chrysarmure (20pts)

Le personnage est équipé de protection en chitine de Chrysacier développé par la KJA, lui octroyant 4 points d'armure se rajoutant à ses PV. Il sait lui-même entretenir son équipement et le réparer à hauteur d'un point d'armure par tranche de 3 minutes passée à réparer l'objet.

Mise à mort (Maniement des armes de mêlée) (20pts)

Le personnage peut achever des humains comme des pokémons, cette pratique est rare et amoral, mais il est des situations rares et... amoral. L'achèvement doit être mimé durant 30 secondes.

Artificier (nécessite Arme à feu) (25pts)

Le personnage sait fabriquer des explosifs, de différentes conceptions, utilités et puissances. Il peut s'en servir pour blesser, pour piéger des gens ou des pokémons dans un trou... Ceci lui demande des composants fournis par la compétence "Herboriste". Les explosions seront simulées par des fumigènes et des feux d'artifice.

Il peut également se fabriquer des munitions pour ses armes à feu.



Médecine humaine

Ces compétences s'acquièrent sur sept années de médecine dans une fac où il faut tenir le rythme entre études acharnées et soirées étudiantes enflammées. Les plus grands dans ce domaine de compétences s'octroient même le droit d'être odieux avec leurs sous-fifres.

Secouriste (10pts)

Le personnage sait prodiguer les premiers soins, éviter la mort à un humain agonisant en lui rendant un point de vie. Ces soins lui prennent 10 minutes.

Généraliste (nécessite Premiers soins) (20pts)

Le personnage est un médecin généraliste. Il sait soigner les petites maladies, les bobos. En 10 minutes, il rend la totalité des points de vie d'un humain. Nécessite des outils de médecine.

Dr House (nécessite Généraliste) (20pts)

Le personnage sait établir des diagnostics de fous furieux, soigner les maladies incurables, pratiquer toutes sortes de greffes, et ramener à la vie un humain qui vient juste de mourir grâce à son Défibrillateur ou un pokémon électrique.



Médecine pokémon

Ces compétences sont le cumul d'années passées à soigner des pokémons. Les plus hautes compétences sont uniquement apprises aux Infirmières Joëlle, quasiment toujours en charge des Centres Pokémon.

Soigneur (10pts)

Le personnage côtoie suffisamment les pokémons et sait gérer les petites crises du quotidien. En 10 minutes, il redonne un quart des PP maximum du pokémon soigné.

Vétérinaire (nécessite Soigneur) (20pts)

Le personnage est un vétérinaire. Il sait soigner les traumatismes que subissent les pokémons lors des combats et sait les remettre sur pied. En 10 minutes, il rend la totalité des points de vie d'un pokémon, la moitié de ses PP et annule les états anormaux. Nécessite des outils de médecine.

Le personnage sait identifier tous les pokémons, et donc connaître leur nom et leurs types. Il est formé à l'utilisation d'une Centrale de soin, mais n'en possède pas.

Infirmière Joëlle (nécessite Vétérinaire) (20pts)

Le personnage peut soigner le pokémon le plus mal en point du monde, même si tout semble perdu. Et ce grâce à sa Centrale de soin, qui rend au pokémon la totalité de ses PV et de ses PP en 5 minutes.



Ranger

Ces compétences viennent en partie de l'enfance du personnage, de l'époque où il campait dans la forêt avec ses amis scouts des Piafabecs Tachetés. Il est possible par la suite que tout soit devenu sa passion, son métier, faisant du personnage un Ranger.

Zoologie + Type de pokémon (5pts) (peut être pris plusieurs fois)

Le personnage est un expert du type de pokémon choisi et à l'oeil pour tirer des informations de ses observations. Le pokémon ciblé de ce type devra lui révéler l'intégralité de sa fiche de personnage si le personnage l'a observé pendant 10 minutes.

Herboristerie (15pts)

Le personnage sait reconnaître et trouver dans la nature les baies et autres légumineux que les pokémons peuvent manger ou non. Il sait donc quoi cueillir et quels sont les effets de ces plantes.

Une liste sera fournie au joueur possédant cette compétence.

CapStick (nécessite au moins Deux Types connus en Zoologie) (20pts)

Le personnage est un vrai Ranger, défenseur du monde pokémon, et éventuellement du parc dans lequel il bosse. Pour parcourir sans danger les terres des pokémons, il possède un dispositif innovant qui permet la capture temporaire d'un pokémon sauvage : le Capstick. Le Pokémon ainsi "attrapé" se nomme "Partenaire". Il aidera le Ranger le mieux qu'il puisse. Le Partenaire ira même jusqu'à le défendre en se battant pour lui. Le Partenaire ne fera rien aux personnes qu'il considérera comme ses amis.

Le Ranger peut utiliser le Capstick autant de fois qu'il veut, mais une seule fois par jour sur un même pokémon (et il n'est possible d'en contrôler qu'un seul à la fois).

Le Ranger doit cibler le pokémon sauvage puis lui annoncer "Capture Automatique 15min", puis lui expliquer la situation.

Au terme des 15 minutes, le pokémon sauvage redevient libre. Si le Ranger s'est montré sympathique, il est possible que le pokémon ne le mange pas en retour (pour les plus féroces)...



Incarner un pokémon

Les humains c'est très bien, mais les pokémons sont tellement mieux ! Vous trouverez dans cette section absolument tout le nécessaire pour créer un pokémon, qui sera le plus kawaiï ou le plus terrible... N'oubliez pas de demander aux organisateurs si vous avez une envie particulière ou si vous ne savez pas trop comment faire votre personnage.

Les pokémons

Les personnages pokémons sont soit aux ordres d'un dresseur, soit à l'état sauvage. Ils débutent avec 8 PV de base. Ils ont à la création 90 points de génération. Ces points vous permettent de créer votre pokémon de A à Z, qu'il existe ou non. Si c'est un pokémon existant, soyez cohérent avec l'univers, sinon il y aura des ajustements. Vous pouvez aussi soumettre aux orgas un concept de perso, et ces derniers vous généreront une feuille de personnage (mais elle ne sera pas trop négociable, détaillez donc bien votre demande).

Nous vous conseillons de bien lire les règles avant de vous décider sur les aptitudes de votre pokémon. Voici notre proposition de méthode à suivre pour la création de votre pokémon:

1) Définir les types du pokémon. Le pokémon a au maximum deux types.

2) Définir ses différents stades d'évolutions (le pokémon peut avoir 3 stades maximum en comptant celui de base ; il peut aussi en avoir un seul, qui est donc celui de base et aussi le dernier).

Chaque stade supérieur au stade de base de votre espèce de pokémon coûte 5 points de génération.

3) Définir le niveau du pokémon : 1 point de génération par niveau. Les niveaux sont nécessaires pour certaines attaques.

4) Choisir ou pas des Cadeaux de la Nature et des Tares

5) Les Attaques : elles s'achètent à la création avec des points de génération. Elles sont classées selon 4 rangs de puissance.

Coût : rang 1 = 5 points, rang 2 = 10 points, rang 3 = 15 points, rang 4 = 20 points.

Le pokémon ne peut connaître que 4 attaques maximum en même temps. S'il est au maximum et en apprend une nouvelle, le pokémon oublie une autre attaque.

6) Achat d'une ou plusieurs Connaissances Pokémon.



Types de pokémons

Acier (10pts)

Les Pokémons de type acier sont recouverts de métal et se servent de celui-ci pour écraser ou taillader.

Résiste au Sommeil

Combat (5pts)

Les Pokémons de type combat se battent avec leur corps et la puissance de leurs muscles développés.

Leur ténacité leur permet de lancer une dernière attaque avant de tomber K.O.

Dragon (15pts)

Les Pokémons de type dragon ont l'apparence d'un dragon et possèdent des pouvoirs mystiques et anciens.

Ils sont capables de voler à leur dernier stade d'évolution, sans pour autant être forcément du type Vol (ils en ont les aptitudes, mais pas les modificateurs de dégâts). Ils peuvent également nager et respirer sous l'eau si leurs types ne sont pas incompatibles avec cet élément.

Eau (5pts)

Les Pokémons de type eau sont d'excellents nageurs qui attaquent en crachant ou manipulant de l'eau.

Ils peuvent respirer sous l'eau.

Électrik (5pts)

Les Pokémons de type électrik sont de véritables centrales électriques qui attaquent en déversant des milliers de volts sur leur adversaire. Ils sont souvent hyperactifs.

Ils peuvent servir de source d'énergie électrique (coûte 1 PP pour 1 charge d'électricité).

Feu (10pts)

Les Pokémons de type feu attaquent avec les flammes ! Ils ont souvent une température interne élevée, et des flammes ou motif de flammes sur le corps.

Ils peuvent supporter des températures extrêmement chaudes. Résiste à Brulure.

Glace (10pts)

Les Pokémons de type glace sont des éléments du froid ; ils gèlent leurs ennemis.

Ils peuvent supporter des températures extrêmement froides. Résiste au Gel.



Insecte (10pts)

Les Pokémon de type insecte ont la forme d'un insecte et attaquent à l'aide de dards ou de sécrétions.

Ils sont suffisamment insignifiants pour que leurs adversaires se délaissent d'eux. Ils peuvent donc faire à tout moment une Fuite Auto 3 fois par jour. Ne marche pas face aux pokémons apparentés aux oiseaux. Ne marche pas en duel de dresseurs.

Normal (5pts)

Le type normal est le type "bateau" : ce sont les Pokémon qui n'ont pas vraiment de pouvoir spécial. Ils peuvent quand même voir les pokémons spectre lorsque ces derniers sont invisibles.

Ils peuvent apprendre certaines attaques d'autres types.

Plante (10pts)

Les Pokémon de type plante maîtrisent les pouvoirs des végétaux, et sont souvent eux même composés de végétaux.

Ils sont capables de parler aux plantes (les vraies, les fougères quoi) et après chaque repas ils obtiennent une Baie (venir au PC Orga)

Poison (10pts)

Les Pokémon de type poison intoxiquent leur adversaire ; ils produisent de nombreuses toxines.

Ils sont invulnérables à l'empoisonnement.

Psy (10pts)

Les Pokémon de type psy se battent avec des techniques psychiques ; ils soulèvent des objets par la force de la pensée par exemple.

Ils peuvent communiquer par télépathie, même avec les humains.

Roche (5pts)

Les Pokémon de type roche sont souvent composés de pierres et se défendent en projetant celles-ci.

Ils sont capables de parler aux roches, à la pierre. Il possèdent naturellement le Cadeau de la Nature Bloque Chemin (voir [page 35](#)).

Spectre (10pts)

Les Pokémon de type spectre sont immatériels, ce qui leur confère le pouvoir passer à travers le solide.

Ils peuvent donc traverser les murs ! Mais n'ont pas de "Petite Frappe" (cf descriptions des attaques).

Sol (10pts)



Les Pokémons de type sol sont assignés à la terre ou au sable ; ils creusent, modèlent le sol, etc.

Ils peuvent se cacher et se déplacer sous terre. Enfouissement instantané. Avant de pouvoir de nouveau lancer une attaque, le pokémon doit remonter à la surface (10 secondes “d’ascension” avant l’attaque). Les attaques sol touchent le pokémon quand il est sous terre.

Ténèbres (5pts)

Les Pokémons de type ténèbres effrayent par leur maîtrise des forces obscures.

Ils sont invulnérables à la Peur.

Vol (10pts)

Les Pokémons de type vol peuvent fendre les airs, avec ou sans ailes.

Ils peuvent prendre leur envol en combat, hors de portée des attaques physiques. Les pokémons vol sont néanmoins obligés de redescendre (10 secondes de descente) pour attaquer au corps à corps (Attaques physiques).



Niveaux et stades d'évolution

À la création, on définit combien de fois peut évoluer le pokémon (maximum 2 fois) et cela coûte 5 points de génération par stade supérieur rajouté.

Le pokémon gagnera en évoluant +2 PV par stade d'évolution supérieur au premier

Le Dernier Stade d'évolution octroiera également +1 d'attaque physique ou spéciale, au choix du pokémon. On peut aussi définir un Type supplémentaire, si le pokémon n'en possède pas déjà deux, qui sera gagné à la dernière évolution.

Un pokémon qui n'évolue pas est considéré comme étant au deuxième stade d'évolution, sans pour autant payer 5 points supplémentaires.

Il a donc +2PV dès sa création, choisit ses attaques selon le cadencement correspondant, mais ne bénéficie pas du bonus de dégât du dernier stade d'évolution.

Les évolutions peuvent se faire en jeu, mais aussi à la création (néanmoins, vous devrez acheter vos attaques en prenant en compte votre stade d'évolution).

Un Premier Stade (stade de base) évolue à partir du niveau 15 (si le dresseur ou le pokémon sauvage le souhaite) vers son stade supérieur.

Un Deuxième Stade évolue à partir du niveau 30 (si le dresseur ou le pokémon sauvage le souhaite) vers son stade supérieur.

Le stade d'évolution doit être choisi avant le choix de nouvelles attaques.

Selon son stade d'évolution, un pokémon apprend plus ou moins vite ses attaques. Moins il sera évolué, plus vite il gagnera ses attaques (cf Règles Attaques)

Certains pokémons n'évoluent pas par un passage de niveau dans ce cas, il faut créer son pokémon normalement. Si le pokémon commence le GN sans avoir subi cette évolution, il doit prendre la Tare « Évolution spéciale ».

Les niveaux définissent également le choix des attaques : plus le niveau sera élevé, plus le pokémon aura accès à des attaques puissantes. Le pokémon peut commencer le GN avec 4 attaques, et en jeu choisir une nouvelle attaque à chaque passage de dizaine.

Important : à la création du personnage, l'achat des niveaux offre effectivement des points de vie supplémentaire, mais il est nécessaire d'acheter les attaques avec des points de génération.

Récapitulatif :

1 niveau coûte 1 point de génération (niveau maximum : 100).

+2 PP ou +2PV tous les 10 niveaux.

Choix d'une nouvelle attaque tous les 10 niveaux.



Comportement des pokémons dressés

Être ou ne pas être capturé ! La question se pose un jour à tout pokémon sauvage.

Les dresseurs ont différentes manières de traiter leur pokémon et même si un lien technologique oblige plus ou moins un pokémon à obéir bien gentiment à son dresseur, il se peut que des tensions naissent.

Les pokémons reconnaissent la valeur d'un humain et s'ils estiment que ce dernier ne le mérite pas, un pokémon peut désobéir, refuser de se battre, de rester dans sa pokéball, voire agresser l'humain qui le possède.

Les badges de la Ligue sont un bon moyen de se faire respecter de son pokémon.

Il est conseillé de faire sortir régulièrement les pokémons de leur belle prison, pour qu'ils se dégourdissent les patoues, qu'ils prennent l'air et pour entretenir la relation entre eux et vous.



Cadeaux de la nature

Les Cadeaux ont un prix de génération noté entre parenthèses.

Ailes (10pts)

Le pokémon est doté d'ailes qui lui permettent de faire des manoeuvres aériennes. Le pokémon a les mêmes aptitudes que le Type Vol (sans les résistances/sensibilités).

Bloque Chemin (5pts)

Le pokémon est si lourd que lorsqu'il a décidé de se poser rien ne peut le déloger. Une attaque Force ou deux pokémons de type Combat pourront néanmoins forcer pokémon à bouger.

Carnivore (10pts)

Le pokémon peut dévorer une cible KO ou à l'Agonie. Il commencera par les membres et finira par le torse, à hauteur d'une minute de dégustation par zone. Chaque zone mangée lui rend un PV.

Les membres dévorés peuvent être soignés par un "Docteur House" ou une "Infirmière Joelle", sinon le joueur devra jouer le handicap (boiter, ne plus utiliser un bras...)

Un oeuf pokémon est considéré comme une cible potentielle avec une localisation à manger.

Si le pokémon "carnivore" termine sa victime, celle-ci meurt et le pokémon gagne 2 niveaux.

Concentré (10pts)

Ce bonus octroie +1 dégât aux Attaques spéciales

Fétiche (5 à 15pts)

Le pokémon possède un objet qui, porté (un objet actif au maximum par pokémon) donne un avantage. Objet à créer avec l'accord des orgas.

Infatigable (5 ou 10pts)

Ce bonus octroie 2 ou 4 PP supplémentaires.

Intouchable (10 ou 20pts)

Ce bonus octroie 1 ou 2 Esquives par jour. Que ce soit une attaque physique ou spéciale. Ne fonctionne pas pour les attaques-surprises

Insaisissable (10 ou 20pts)

Le pokémon sauvage retire 1 ou 2 au score de capture des pokéballs le touchant.

Lame courte intégrée (5pts)



Le pokémon possède une “arme” (entre 30 et 50 cm maximum) à la place d’une patte antérieure. Ceci l’empêche néanmoins de saisir facilement les objets.

Peut être pris une seconde fois pour la deuxième patte.

Lame courte amovible (10pts)

Le pokémon possède une “arme” (entre 30 et 50 cm maximum), qui n’est pas une extension directe du corps du pokémon. Il peut donc la perdre, la ranger.

Peut être pris une seconde fois pour la deuxième patte.

Lame intégrée (10pts)

Le pokémon possède une “arme” (entre 50 et 100 cm) à la place d’une patte antérieure. Ceci l’empêche néanmoins de saisir facilement les objets.

Peut être pris une seconde fois pour la deuxième patte.

Lame amovible (15pts)

Le pokémon possède une “arme” (entre 50 et 100 cm), qui n’est pas une extension directe du corps du pokémon. Il peut donc la perdre, la ranger.

Peut être pris une seconde fois pour la deuxième patte.

Musclé (10pts)

Ce bonus octroie +1 dégât physique. Il peut déplacer un pokémon Roche ou ayant le Cadeau de la Nature « Bloque Chemin ».

Robuste (5 ou 10 ou 15 ou 20pts)

Ce bonus octroie +1 ou +2 ou +3 ou +4 PV.

Supersonique (5pts)

Le pokémon a toujours l’initiative lors des combats. Annoncez “Prems” au début du combat.

Deux pokémons supersoniques font un shifumi.

Pouvoir perso (5 ou 10pts)

Le pokémon a un pouvoir personnalisé imaginé avec le joueur et validé par les orgas



Tares

Les Tares rapportent un nombre de points de génération supplémentaires. Ce nombre est indiqué entre parenthèses.

Bruyant (5pts)

En raison de son apparence (métallique, en pierre, super imposante) ou son tempérament, ce pokémon ne peut pas être silencieux. Cela peut se faire en termes de costume avec des éléments bruyants, ou par le fait qu'il ne la ferme jamais. Il doit faire du bruit au moins toutes les 5 minutes.

Pour symboliser cela en jeu, vous pouvez intégrer des clochettes, des pièces métalliques, ou autre, au costume. Des éléments qui feront du bruit lors de vos mouvements.

Distrait (5 ou 10pts)

Ce bonus octroie — 2 ou — 4 PP.

En chaleur (5pts)

Constamment attiré(e) par le sexe opposé, obligé(e) de tenter de séduire le ou la possible partenaire et de passer un moment intime entre poké-adultes consentants (de manière jouée bien sûr ! J'en vois déjà venir certains... et toujours dans le respect de l'autre joueur : cela se concrétise par un massage ou simplement une discussion entre vous en hors jeu le temps qu'on imagine que vos personnages passent du bon temps).

Il doit avoir un moment intime au moins une fois entre chaque repas.

Évolution spéciale (10pts)

Pour évoluer, le niveau du pokémon ne compte plus. À la place, il aura besoin d'une pierre spéciale correspondant à l'un de ses types, d'être échangé, ou autre. Cette tare ne peut être prise que si l'évolution doit ou peut se passer en jeu.

Faiblard (10pts)

Ce bonus octroie -1 dégât à toutes ses attaques physiques et spéciales. Excepté pour petite frappe.

Goinfre (5pts)

Chaque fois que le pokémon ingurgite quelque chose (nourriture, potion...), il demandera systématiquement un deuxième service. Et il ne lâchera pas l'affaire temps qu'il n'aura pas obtenu ce qu'il souhaite. Lorsqu'il a faim, il pourra aller jusqu'à désobéir à son dresseur ou tout risquer pour un peu de nourriture.

Petite Nature (5 ou 10pts)

Ce bonus octroie -2 ou -4 PV.



Rarissime (5pts)

Ce pokémon est rarissime soit par ses aptitudes, soit par son histoire, soit simplement parce que des types l'ont décidé ! Il risque donc d'attirer le désir d'un grand nombre de collectionneurs. Il faut une vraie justification dans le background ou l'apparence du pokémon qui indique son originalité (dans tous les cas, les orgas tranchent).

Attaques (cf Règles Attaques)

Le choix des attaques se fait selon le niveau et le stade d'évolution (cf Cadencement Attaques Pokémons), l'attaque coûte plus ou moins cher : les niveaux 1, 2, 3 et 4 coûtent respectivement 5, 10, 15 et 20 points.



Connaissances pokémons

Tous les pokémons peuvent acheter avec leurs points de générations des savoirs ci-dessous. Ils sont super utiles, et permettent plein de trucs de pokémons. C'est souvent plus utile pour les pokémons sauvages.

Les pokémons sauvages ont droit à une Connaissance gratuite en plus de "Fuite auto". La connaissance acquise de cette manière sera oubliée avec Fuite Auto si le pokémon est capturé.

Le choix se fait dans la liste suivante :

Fuite Auto (offert aux pokémons sauvages)

Les pokémons sauvages, quand ils n'ont plus qu'1PV, sont pris de panique et peuvent lancer des "Fuite Auto" au nouveau combat qu'on leur impose. Ils ne peuvent donc pas lancer cette capacité dans un combat où ils viennent de tomber à 1 PV mais seulement avant un nouveau combat.

On ne peut pas partir à la poursuite d'un pokémon qui a lancé une "Fuite Auto" (on le laisse disparaître dans la nature). Après s'être relevé d'un K.O., un pokémon sauvage est considéré automatiquement en fuite auto (car pris de panique) et cette fuite est donc prioritaire sur les attaques à ce moment-là.

Pour Regard Noir et autres : cette attaque permet d'interdire au personnage adverse de fuir le combat. Parce que les pokémons sauvages, et les dresseurs sont libres de se barrer quand ils veulent normalement. Cette attaque est donc là pour empêcher les fuites classiques. Ça peut marcher sur une Fuite Auto si le pokémon ne vient pas tout juste de se relever d'un K.O.

Cueillette (15pts)

Le pokémon sauvage sait reconnaître et trouver dans la nature les baies et autres légumineux qu'il peut manger ou non. Il sait donc quoi cueillir et quels sont les effets de ces plantes.

La liste sera transmise aux joueurs ayant cette connaissance.

Chasse (10pts)

Le pokémon sauvage est capable d'assommer sa cible en la prenant par surprise (le coup est mimé en mettant la main sur l'épaule et on annonce "Endormi 10 minutes"). Interdit en combat.

Camouflage (15pts)

Le pokémon sauvage peut se dissimuler dans les ombres, les bosquets, dans les hautes herbes. Pour le symboliser, il doit croiser les bras et rester immobile. S'il est en mouvement ou à découvert, il est visible.



Poké-Massage (10pts)

Le pokémon sauvage sait où appuyer et masser pour soulager de leur fatigue les pokémons. En 10 minutes, il redonne la moitié des PP du pokémon massé.

Fouineur (10pts)

Le pokémon sauvage sait dégoter des bricoles, des babioles et parfois des objets super utiles dans la forêt, dans la poubelle des campeurs ou dans leurs sacs à dos. Il peut fouiner dans un lieu pendant 15 minutes et aller voir les orgas pour savoir ce qu'il a pu trouver ou pas. Prévenir un orga avant c'est plus pratique.

Humain LV2 (10pts)

Le pokémon sauvage a longuement observé les humains et étudié leur langage. Il sait parler l'humain, en accrochant un peu sur les mots.

C'est quoi ce truc rouge qui clignote (10pts)

Le pokémon sauvage est curieux de tous les machins technologiques des humains. S'il tripote un appareil, il le désactive automatiquement et/ou le fait boguer pendant 15 minutes. Voir les orgas pour qu'ils signalent au propriétaire les soucis techniques et décident des bogues.

Secrets Pokémons (10pts)

Le pokémon sauvage est considéré comme un sage par les autres pokémons. Parce qu'il sait des choses que les humains ne soupçonnent même pas. En allant au PC Orga, il peut poser des questions sur le monde pokémon, et les orgas répondront plus ou moins bien selon si le pokémon connaît ou non ces secrets.

Soins et pommades (10pts)

Le pokémon sait redonner en 10min la moitié des PV maximums du pokémon soigné. Il sait aussi soigner les états anormaux en 10 minutes.



Attaques pokémons

À la création, le pokémon a accès à toutes les attaques correspondantes et inférieures à son niveau et à son type. Par la suite, en jeu, il pourra choisir s'il le souhaite (ou si son dresseur le souhaite) une attaque tous les dix niveaux, mais celle-ci remplacera une ancienne attaque si le maximum de 4 est déjà atteint. Cette attaque ne pourra être issue cette fois que de la tranche correspondant à son niveau.

Chaque attaque octroie aux Points d'Attaque (PP) du pokémon +5PP.
Les Attaques physiques et d'Altération couteront leur niveau en PP.
Les Attaques spéciales coûtent leur niveau en PP +1.

Les attaques peuvent avoir des applications hors combat, soyez imagitatif.

Cadencement des Attaques

Selon son stade d'évolution, un pokémon apprend plus ou moins vite ses attaques. Moins il sera évolué, plus vite il gagnera ses attaques.

Les attaques ci-dessous appelées Type Spécial sont toutes celles qui ne sont pas du type Normal.

Un pokémon a accès aux attaques de son, ou ses, types et du type Normal au départ.

Toutefois le pokémon peut choisir des attaques d'autres types **en majorant leur coût de 5 points** (seulement dans une certaine limite décidée avec les orgas, en fonction du pokémon : on voit difficilement comment un dracaufeu pourrait lancer "Pistolet à O"). Et ceci à hauteur de deux attaques maximum extérieures à leurs types en leur possession.

Premier Stade d'Évolution :

Niv 01 à 09 > attaques Type Normal Rang 1
Niv 10 à 19 > attaques Type Normal Rang 2 et Types Spéciaux Rang 1
Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 2
Niv 30 à 39 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 3
Niv 40 à 49 > attaques Types Spéciaux Rang 4

Deuxième Stade d'Évolution (passage possible dès niv 15) :

Niv 10 à 19 > attaques Type Normal Rang 1
Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 2 et Types Spéciaux Rang 1
Niv 30 à 39 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 2
Niv 40 à 49 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 3
Niv 50 à 59 > attaques Types Spéciaux Rang 4

Troisième Stade d'Évolution (passage possible dès niv 30) :

Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 1
Niv 30 à 39 > attaques Type Normal Rang 2 et Types Spéciaux Rang 1
Niv 40 à 49 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 2
Niv 50 à 59 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 3



Niv 60 à 69 > attaques Types Spéciaux Rang 4

Les Pokémon du type Normal (non bi-classé) ont accès plus facilement aux autres types Spéciaux suivant le tableau ci-dessous, à hauteur de deux attaques maximum en leur possession.

Premier Stade d'Évolution :

Niv 01 à 09 > attaques Type Normal Rang 1 et Rang 2

Niv 10 à 19 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 1

Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 2

Niv 30 à 39 > attaques Types Spéciaux Rang 3

Niv 40 à 49 > attaques Types Spéciaux Rang 4

Deuxième Stade d'Évolution (passage possible dès niv 15) :

Niv 10 à 19 > attaques Type Normal Rang 1 et Rang 2

Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 1

Niv 30 à 39 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 2

Niv 40 à 49 > attaques Types Spéciaux Rang 3

Niv 50 à 59 > attaques Types Spéciaux Rang 4

Troisième Stade d'Évolution (passage possible dès niv 30) :

Niv 20 à 29 > attaques Type Normal Rang 1 et Rang 2

Niv 30 à 39 > attaques Type Normal Rang 3 et Types Spéciaux Rang 1

Niv 40 à 49 > attaques Type Normal Rang 4 et Types Spéciaux Rang 2

Niv 50 à 59 > attaques Types Spéciaux Rang 3

Niv 60 à 69 > attaques Types Spéciaux Rang 4



Liste des attaques par type

Le nom des attaques ci-dessous peut être modifié au gré des joueurs, mais les effets et appels resteront les mêmes.

Tous les pokémons possèdent de base l'attaque Petite Frappe qui ne leur coûte aucun PP au lancement.

Petite Frappe : attaque physique 1 dégât Normal, nécessite des griffes ou une lame. Corresponds à de petits coups de griffes désespérées.

Annoncez en frappant : "1 Normal".

Apprendre des attaques à un coût en points de génération. Pour rappel :

- **Rang 1** = 5 points
- **Rang 2** = 10 points
- **Rang 3** = 15 points
- **Rang 4** = 20 points
- Attaque ne correspondant pas au type du pokémon : majoration de 5 points.

Important : à la création, les attaques doivent obligatoirement être achetées avec des points de génération. La montée de niveau n'offre des nouvelles attaques que pendant le jeu.

Normal

Rang 1

Somnambulisme : attaque physique 2 dégâts, ne fonctionne que si le lanceur est endormi. Annoncez : "2 Normal" en jouant le somnambule.

Griffe : attaque physique 2 dégâts, nécessite des griffes ou une lame. Annoncez en frappant : "2 Normal".

Rugissement : le lanceur prend à -1 tous les dégâts de la prochaine attaque reçue. Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Pillage : attaque physique 1 dégât volant l'objet que tient un pokémon, s'il en a un d'équipé. Nécessite des griffes ou poings. Annoncez en frappant : "1 Normal Pillage".

Pilonnage : trois attaques physiques à 1 dégât à distance pouvant être parées. Nécessite des balles en mousse. Annoncez à chaque tir : "1 Normal".

Regard noir (A.S.) : empêche l'adversaire de fuir le combat ou de changer de pokémon. Annoncez : "Fuite Impossible ou Retraite Impossible".



Rang 2

Armure (A.S.) : le lanceur prend à -2 tous les dégâts des deux prochaines attaques reçues.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Intimidation (A.S.) : paralyse l'adversaire 5 secondes puis 5 secondes toutes les deux attaques.
Annoncez : "Paralyse".

Météore (A.S.) : attaque spéciale à distance, 3 dégâts.
Annoncez : "3 Normal".

Combo-Griffe : trois attaques physiques à 2 dégâts à enchaîner (nécessite des griffes ou une lame).
Annoncez à chaque frappe : "2 Normal".

Berceuse (A.S.) : endort toutes les personnes entendant le chant à l'exception du lanceur.
Annoncez "Endormi de masse" et chantez une berceuse. Lorsque le chant s'arrête, annoncez "Endormi de masse 30 secondes".

Rayon Normal (A.S.) : les deux prochaines attaques de l'adversaire sont considérées comme du Type Normal.
Annoncez : "Grrrrr" en montrant l'adversaire (spécifier l'effet si d'autres participent au combat).

Rang 3

Grosse-baffe : attaque physique 3 dégâts, puis Peur 5 secondes.
Annoncez en frappant : "2 Normal Peur 5 secondes".

Esquive (A.S.) : offre au lanceur deux esquives utilisables sur n'importe quelle attaque pendant le combat.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant puis annoncez "Esquive" quand vous voulez éviter l'attaque.

Soin (A.S.) : rend la moitié des PV maximum du pokémon.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Tranche : attaque physique 4 dégâts. Nécessite des griffes ou une lame.
Annoncez en frappant : "4 Normal".

Équilibre (A.S.) : les PV du lanceur sont égaux à ceux de l'adversaire ou les PV de l'adversaire sont égaux à ceux du lanceur.
Annoncez : " Time Out " en rugissant puis demander à l'adversaire ses points de vie, et lui donner ses nouveaux le cas échéant, sinon modifier simplement vos points de vie.
Puis annoncez : "Time In".

Damoclés : attaque physique 6 dégâts, le lanceur perd 2 PV.
Annoncez en frappant : "6 Normal" et mimer la douleur du -2PV.



Rang 4

Puissance (A.S.) : concentration 10 secondes puis majoration de +2 à toutes les attaques jusqu'à la mise hors service du pokémon affronté (à renouveler pour relancer l'effet face à chaque pokémon rencontré).

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Copie (A.S.) : copie une attaque déjà lancée par l'adversaire.

Annoncez les mêmes appels et faire ou non les mêmes frappes de l'adversaire.

Encore (A.S.) : oblige l'adversaire à répéter sa dernière attaque encore cinq fois.

Annoncez : "Répète ta dernière attaque encore 5 fois !"

Ultimapoing : attaque physique 6 dégâts. Nécessite des poings en mousse.

Annoncez en frappant : "6 Normal".

Ultralaser (A.S.) : attaque spéciale 8 dégâts, puis 10 secondes de récupération

Annoncez : "8 Normal"

Explosion (A.P.) : le lanceur tombe KO et inflige 12 dégâts sur 5m de rayon.

Annoncez : "12 Normal sur 5m" puis tomber KO.



Acier

Rang 1

Lance-écrou : trois attaques physiques 1 dégât. (Nécessite projectile en mousse).
Annoncez en tirant : "1 Acier".

Affutage : majore de 1 tous les dégâts de la prochaine attaque.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 2

Griffe Acier : attaque physique 3 dégâts. Nécessite griffes ou lames en mousse.
Annoncez en frappant : "3 Acier".

Strido-Son (A.S) : majore tous les dégâts des deux prochaines attaques de 2.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 3

Miroir-Tir (A.S) : attaque spéciale 3 dégâts et aveugle l'adversaire 10 secondes.
Annoncez : "3 Acier Aveugle 10 secondes".

Blindage (A.S.) : divise par deux tous les dégâts des deux prochaines attaques physiques reçues.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 4

Multi-canon : trois attaques physiques de 3 dégâts à distance. Nécessite projectile en mousse.
Annoncez en tirant : "3 Acier".

Poing Météore : attaque physique 6 dégâts et augmente de 1 dégât toutes les attaques du lanceur jusqu'à la fin du combat.
Annoncez en frappant : "6 Acier" et appliquez le boost après.



Combat

Rang 1

Cogne : trois attaques physiques successives à 1 dégât.

Annoncez en frappant : "1 Combat".

Gonflette : le lanceur majore de 1 dégât tous les dégâts de sa prochaine attaque et prend à -1 tous les dégâts de la prochaine attaque reçue.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 2

Forte-Paume : attaque physique 1 dégât et paralyse la cible.

Annoncez en frappant : "1 Combat Paralysie".

Poing Karaté / Élémentaire (Feu / Electrik / Glace) : attaque physique infligeant 3 dégâts Combat, Feu, Electrik ou Glace. Le pokémon ne choisit qu'une des déclinaisons pour définir l'attaque qu'il connaît. Il peut prendre plusieurs fois cette attaque en changeant le type de dégât, dans la limite de ses 4 attaques max. Nécessite des poings en mousses.

Annoncez en frappant : "3 + [Combat ou Feu ou Electrik ou Glace selon choix]".

Rang 3

Dynamopoint : inflige 3 dégâts à distance et rend confus. Nécessite projectile en mousse.

Annoncez en tirant : "3 Combat confus".

Combo-lame : trois attaques physiques successives à 2 dégâts.

Nécessite une épée ou katana (100cm maximum), selon style du pokémon.

Annoncez en frappant : "2 Combat".

Rang 4

Riposte : attaque physique infligeant le double de dégâts de la dernière attaque reçue (à lancer juste après).

Annoncez en frappant : "[Dégâts Attaque reçu x2] Combat".

Mitra-Poing : trois attaques physiques successives à 3 dégâts.

Annoncez en frappant : "3 Combat".



Dragon

Rang 1

Dracochoch : attaque physique 1 dégât et fait fuir l'adversaire 5 secondes.

Annoncez en frappant : "1 Dragon Peur 5 secondes".

Draco-Danse : augmente de 1 tous les dégâts des deux prochaines attaques.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 2

Double-Baffe : deux attaques physiques successives 2 dégâts.

Nécessite lames, poing ou griffes en mousse.

Annoncez en frappant : "2 Dragon".

Ouragan (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts.

Annoncez : "3 Dragon".

Rang 3

Draco-orage (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et Peur 10 secondes sur la cible.

Annoncez : "3 Dragon Peur 10 secondes".

Draco-Griffe : attaque physique 4 dégâts. Nécessite lame ou griffes en mousse.

Annoncez en frappant : "4 Dragon".

Rang 4

Draco-souffle (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts.

Annoncez : "6 Dragon".

Colère : trois attaques physiques à 4 dégâts, puis le lanceur devient confus.

Nécessite lames, poing ou griffes en mousse.

Annoncez en frappant : "4 Dragon ", et jouer la Confusion.



Eau

Rang 1

Siphon (A.S.) : immobilise l'adversaire 20 secondes, il peut toujours attaquer à distance, ou si on s'approche trop de lui.

Annoncez : "Paralysie Jambes 20 secondes".

Écume : attaque physique 2 dégâts, nécessite un projectile en mousse.

Annoncez en tirant : "2 Eau".

Rang 2

Pistolet AO (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts.

Annoncez : "3 Eau".

Détrempage (A.S.) : la cible devient du Type Eau.

Annoncez : "Tu deviens du Type Eau jusqu'à la fin du combat".

Rang 3

Saumure (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts, 6 dégâts si PV du lanceur inférieur à la moitié.

Annoncez : "3 Eau" ou "6 Eau".

Eau Fraîche (A.S.) : Rends le quart des PV max du lanceur et annule les états anormaux.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 4

Ocroupi (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et aveugle la cible pendant 20 secondes.

Annoncez : "3 Eau Aveugle 20 secondes".

Hydrocanon (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et adversaire tombe.

Annoncez : "6 Eau Tombe".



Électrique

Rang 1

Boule Elek : attaque physique à distance infligeant 2 dégâts. Nécessite un projectile en mousse.

Annoncez en tirant : "2 Electrik".

Chargeur (A.S.) : double les dégâts de la prochaine attaque électrique utilisée. L'effet n'est pas cumulable.

Annoncez : "[Son nom de pokémon]" en rugissant.

Rang 2

Cage éclair (A.S.) : paralyse l'adversaire 5 secondes puis 5 secondes toutes les deux attaques.

Annoncez : "Paralysie".

Éclair (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts.

Annoncez : "3 Electrik".

Rang 3

Tonnerre (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts.

Annoncez : "4 Electrik".

Vol Magnétik (A.S.) : le lanceur lévite, et gagne le Type Vol en plus de ses Types de départ.

Annoncez : "[Son nom de pokémon]" en rugissant.

Rang 4

Electroweb (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et l'adversaire est ralenti pendant 30 secondes et doit donc bouger au ralenti.

Annoncez : "3 Electrik Ralenti 30 secondes".

Fatal Foudre (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et paralyse.

Annoncez : "6 Electrik Paralysie".



Feu

Rang 1

Calcination (A.S.) : attaque spéciale infligeant 1 dégât détruisant les objets tenus par l'adversaire.

Annoncez : "1 Feu Pillage" et détruire l'objet.

Flammèche : attaque physique 2 dégâts. Nécessite un projectile en mousse type boule de feu.

Annoncez en tirant : "2 Feu".

Rang 2

Poing de Feu : attaque physique 3 dégâts Feu. Nécessite griffe ou poing.

Annoncez en frappant : "3 Feu".

Ebulilave (A.S.) : attaque spéciale 1 dégât Feu et donne État Brûlure (inflige 1 dégât Feu à chaque fois qu'il attaque).

Annoncez en frappant : "1 Feu Brûlure".

Rang 3

Lance-Flamme (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts Feu.

Annoncez : "4 Feu".

Feu d'enfer (A.S.) : attaque spéciale 2 dégâts Feu dans une zone de 5m de rayon.

Annoncez : "2 Feu sur 5m".

Rang 4

Vortex Magma (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts Feu, puis paralyse.

Annoncez : "4 Feu Paralysie".

Déflagration (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et brûle.

Annoncez : "6 Feu Brûlure".



Glace

Rang 1

Stalagtite : trois attaques à distance 1 dégât. Nécessite projectile en mousse.
Annoncez en tirant : "1 Glace".

Éclat Glace : attaque physique 2 dégâts. Nécessite lames, poings ou griffes en mousse.
Annoncez en frappant : "2 Glace".

Rang 2

Ball'Glace : cinq attaques physiques à distance (une toutes les 5 secondes) : 2 dégâts, puis 3 dégâts, puis 4 dégâts, puis 5 dégâts, puis 6 dégâts. Peut être interrompu si le lanceur est endormi, paralysé ou bloqué au sol. Le lanceur doit finir l'attaque pour en relancer une nouvelle.

Nécessite des projectiles en mousse.

Annoncez en tirant : "2 Glace" puis "3 Glace" puis "4 Glace"... jusqu'à "6 Glace".

Onde Boréale (A.S.) : attaque spéciale 2 dégâts et le lanceur prend à -1 dégât tous les dégâts des deux prochaines attaques reçues.

Annoncez : "2 Glace".

Rang 3

Brume (A.S.) : aveugle tout le monde pendant 20 secondes, même le lanceur, sur 5m de rayon, et annule tous les bonus/malus de tous ceux dans la zone.

Annoncez : "Annule tous les effets sur 5m et Aveugle 20 secondes sur 5m".

Vent Glacé (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et ralenti la cible 20 secondes.

Annoncez : "3 Glace Ralenti 20 secondes".

Rang 4

Laser Glace (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et gèle la cible.

Annoncez : "3 Glace Gel".

Blizzard (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts.

Annoncez : "6 Glace".



Insecte

Rang 1

Toile (A.S.) : empêche la fuite et le changement de pokémon.

Annoncez : "Fuite Impossible ou Retraite Impossible" + "Ralenti 10 secondes".

Dard-Nuée : trois attaques physiques 1 dégât. Nécessite des projectiles en mousse.

Annoncez en tirant : "1 Insecte".

Rang 2

Taillade : attaques physiques infligeant 2 dégâts, 4 dégâts, puis 6 dégâts, puis 8 dégâts, puis 10 dégâts, etc. tant que le pokémon utilise l'attaque plusieurs fois de suite sans interruption et tant qu'il touche. Nécessite des sortes de lame-insecte ou des griffes. Il est nécessaire de se retirer 5 secondes entre chaque coup porté.

Annoncez en frappant : "2 Insecte" puis "4 Insecte" puis "6 Insecte"... tant qu'on touche.

Sécrétion (A.S.) : l'adversaire est ralenti pendant 30 secondes et doit donc bouger au ralenti.

Annoncez : "Ralenti 30 secondes".

Rang 3

Piqûre : attaque physique 2 dégâts, et copie l'effet de l'objet qu'on a d'équipé en le lançant sur soi.

Annoncez en frappant : "2 Insecte" et jouer l'effet de son objet (ceci n'utilise pas l'objet).

Vampirisme (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts, 2 PV rendus au lanceur.

Annoncez : "4 Insecte" et jouer le soin de 2PV.

Rang 4

Survinsecte (A.S.) : ignore la prochaine attaque et renvoie à l'ennemi la moitié de ses dégâts.

Lancer l'attaque juste après celle de l'adversaire.

Annoncez en recevant le coup : "[Moitié dégâts reçus] Insecte".

Bourdon (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et majoration de 1 dégât aux attaques du lanceur.

Annoncez : "6 Insecte" et application après du boost.



Plante

Rang 1

Canon à Graine : attaque physique 2 dégâts. Nécessite un projectile en mousse.
Annoncez en tirant : "2 Plante".

Poudre Dodo (A.S.) : endors l'adversaire jusqu'au prochain coup qu'il prend ou pendant 1 minute.
Annoncez : "Endormi 30 secondes".

Rang 2

Lame-Feuille : attaque physique 3 dégâts. Nécessite une lame-feuille en mousse.
Annoncez en frappant : "3 Plante".

Para-Spore (A.S.) : paralyse l'adversaire 5 secondes puis 5 secondes toutes les deux attaques.
Annoncez : "Paralysie".

Rang 3

Spore-Coton (A.S.) : l'adversaire est ralenti pendant 20 secondes et doit donc bouger au ralenti.
Annoncez : "Ralenti 20 secondes".

Tranche-Herbe (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts à distance.
Annoncez : "4 Plante".

Rang 4

Méga-sangsue (A.S.) : attaque spéciale infligeant 5 à distance et soignant 3 PV au lanceur.
Annoncez : "5 Plante" et récupérez 3PV.

Lance Soleil (A.S.) : 10 secondes de charge et attaque spéciale 8 dégâts.
Annoncez : "8 Plante" après 10 secondes de charge.



Poison

Rang 1

Dard Venin : attaque physique à distance 2 de dégâts, empoisonne au bout de la troisième touche, Nécessite un projectile en mousse.

Annoncez en tirant : "2 Poison" ajouter "Empoisonnement" la troisième fois que vous touchez ce combat l'adversaire avec cette attaque.

Puredpois (A.S.) : aveugle 10 secondes sur 5m.

Annoncez : "Aveugle 10 secondes sur 5m".

Rang 2

Suc digestif (A.S.) : annule tous les boost de l'adversaire.

Annoncez : "Annulation de tous tes boosts" en indiquant la cible/

Gaz/Poudre Toxik (A.S.) : empoisonne l'ennemi.

Annoncez : "Empoisonnement".

Rang 3

Acidarmure (A.S.) : divise par deux tous les dégâts des deux prochaines attaques physiques reçues.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Acide/Dégueuli (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts.

Annoncez : "4 Poison".

Rang 4

Crado-vague (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts sur 5m de rayon et empoisonne les cibles.

Annoncez : "3 Poison Empoisonnement sur 5m".

Detricanon (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et empoisonne la cible.

Annoncez : "6 Poison Empoisonnement".



Psy

Rang 1

Téléport (A.S.) : le lanceur se téléporte à 10 secondes de distance max, le combat est “freezée” le temps de l’action. Permet de fuir le combat.

Annoncez : "Time Freeze 10 secondes" puis se déplacer.

Hypnose (A.S.) : endors l'adversaire jusqu'au prochain coup qu'il prend ou pendant 1 minute.

Annoncez : "Endormi 30 seconde".

Rang 2

Choc Mental (A.S.) : attaque spéciale 2 dégâts et rendu confus.

Annoncez : "2 Psy Confus".

Lévitiation (A.S.) : le lanceur lévite, et gagne le Type Vol en plus de ses Types de départ.

Annoncez : "Lévitiation".

Rang 3

Repos : le lanceur s’endort obligatoirement 30 secondes (et ne peut être réveillé avant), regagne tous ses PV et se soigne des états anormaux.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en bâillant.

Rafale Psy (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et rend confus.

Annoncez : "3 Psy Confus".

Rang 4

Devorêve (A.S.) : si l’adversaire est endormi, attaque spéciale 7 dégâts et rend au lanceur 4 PV. Cette attaque ne réveille pas la cible.

Annoncez : "7 Psy sans réveil" et regain 4PV.

Psyko (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et rendu confus.

Annoncez : "6 Psy Confus".



Roche

Rang 1

Boule-Roc : trois attaques physiques à 1 dégât à distance parable. Nécessite des balles en mousse.

Annoncez en tirant : "1 Roche".

Force Antique : le lanceur majeure de 1 dégât tous les dégâts de sa prochaine attaque.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 2

Roulade : cinq attaques physiques (une toutes les 5 sec) : 2 dégâts, puis 3 dégâts, puis 4 dégâts, puis 5 dégâts, puis 6 dégâts. Peut être interrompu si le lanceur est endormi, paralysé ou bloqué au sol. Le lanceur doit finir l'attaque pour en relancer une nouvelle.

Nécessite lame, griffes ou poing en mousse.

Annoncez en frappant : "2 Roche" puis "3 Roche" puis "4 Roche"... jusqu'à "6 Roche".

Lame de Roc : attaque physique 3 dégâts. Nécessite lame en roc (100cm maximum).

Annoncez en frappant : "3 Roche".

Rang 3

Anti-air : attaque physique infligeant 3 dégâts. Les pokémons Vol ou en vol touchés tombent au sol et sont ralentis 10 secondes. Nécessite un projectile en mousse.

Annoncez en tirant : "3 Roche" puis "Tombe Ralenti 10 secondes" si pokémon volant.

Jet de Pierre (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts Roche.

Annoncez : "4 Roche".

Rang 4

Éboulement (A.S.) : attaque spéciale 4 dégâts et sonne (ralenti) l'adversaire 30 secondes.

Annoncez : "4 Roche Ralenti 30 secondes".

Roc-Boulet (A.S.) : attaque spéciale 8 dégâts Roche, puis 10 secondes de récupération.

Annoncez : "8 Roche" puis récupération de 10 secondes (jouer la fatigue).



Sol

Rang 1

Lance-Boue : diminue de moitié la prochaine attaque feu ou électrique reçue.
Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Jet de sable (A.S.) : aveugle 20 secondes la cible.
Annoncez : "Aveugle 20 secondes".

Rang 2

Coud'Boue : attaque physique à distance 2 dégâts et aveugle 10 secondes. Nécessite projectile en mousse.
Annoncez en tirant : "2 Sol Aveugle 10 secondes".

Tourbi-sable (A.S.) : attaque spéciale infligeant 2 dégâts et immobilisant l'adversaire 20 secondes, il peut toujours attaquer à distance, ou si on s'approche trop de lui.
Annoncez : "2 Sol Paralysie Jambes 20 secondes".

Rang 3

Pietisol (A.S.) : inflige 2 dégâts sur 5m et fait tomber tout le monde, sauf le lanceur.
Annoncez : "2 Sol Tombe sur 5m".

Tunnel : creuse sous terre pendant 10 secondes, puis attaque physique 4 dégâts Sol.
Mettez les mains sur la tête pour signifier que vous êtes sous terre.
Annoncez en frappant : "4 Sol " après 10 secondes d'enfouissement.

Rang 4

Boue-Bombe (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et aveugle 20 secondes l'adversaire.
Annoncez : "3 Sol Aveugle 20 secondes".

Seisme (A.S.) : attaque spéciale 6 dégâts et fait tomber tout le monde sur 5m de rayon.
Annoncez : "6 Sol Tombe sur 5m".



Spectre

Rang 1

Griffouille : attaque physique 1 dégât et paralysie.
Annoncez en frappant : "1 Spectre Paralysie".

Onde Folie (A.S.) : rendu confus la cible.
Annoncez : "Confus".

Rang 2

Griffombre : attaque physique 3 dégâts (nécessite griffes ou lame).
Annoncez en frappant : "3 Spectre".

Dépit (A.S.) : la cible perd 4 PP.
Annoncez : "Perd 4PPs" en désignant la cible.

Rang 3

Rancune (A.S.) : si le lanceur meurt, l'adversaire touché perd la moitié de ses PP max.
Annoncez : "Bouhouhou !!" et annoncez à votre mort : "Perd la moitié de tes PP max".

Ténèbres (A.S.) : la cible perd la moitié de ses PV actuels.
Annoncez : "Perd la moitié de tes PV actuels".

Rang 4

Prélèvement du Destin (A.S.) : si le lanceur meurt, l'adversaire touché meurt aussi. Dans un affrontement de pokémon, personne ne gagne d'xp à la mort des deux protagonistes.
Annoncez : "[Ricanements]" et quand vous mourrez, annoncez : "Fatal".

Revenant (A.S.) : devient invisible (bras en croix pour signifier l'invisibilité) et réapparaît pour faire une attaque physique dans le dos. L'attaque ne peut pas être évitée par des protections et esquives, mais les dégâts peuvent être réduits.
L'attaque marche mal face aux pokémons de Type Normal : ces derniers, en plus de leur résistance face au Type Spectre, ignore l'invisibilité de l'attaquant.
Annoncez : "7 Spectre Imparable" en réapparaissant.



Ténèbres

Rang 1

Sabotage : attaque physique 1 dégât et fait lâcher pour le combat l'objet de la cible.
Annoncez : "1 Ténèbres Lâche ton objet tenu".

Aboiement (A.S.) : Fait fuir l'ennemi 10 secondes.
Annoncez : "Peur 10 secondes".

Rang 2

Trou Noir (A.S.) : endort 1 minute tout le monde sur 5m de rayon autour du lanceur.
Annoncez : "Endormi 30 secondes sur 5m".

Larcin : attaque physique 2 dégâts et vole l'objet tenu par la cible.
Annoncez : "2 Ténèbres Pillage".

Rang 3

Tranche-Nuit : attaque physique 3 dégâts et effraie la cible (Peur 10 secondes).
Nécessite lame (100cm maximum) ou griffes en mousse.
Annoncez : "3 Ténèbres Peur 10 secondes".

Tourmente (A.S.) : empêche l'ennemi d'utiliser sa dernière attaque pendant 5 minutes.
Utilisable une seule fois par pokémon et par combat.
Annoncez : "Oublie ta dernière attaque lancée pendant 5 minutes".

Rang 4

Tricherie (A.S.) : attaque spéciale infligeant des dégâts égaux à ceux reçus de la plus forte des attaques lancées par l'adversaire.
Annoncez : "[Plus haut dégât reçu ce combat] Ténèbres".

Explonuit (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts et rend aveugle 20 secondes.
Annoncez : "3 Ténèbres Aveugle 20 secondes".



Vol

Rang 1

Bourrasque (A.S.) : fait chuter l'adversaire.

Annoncez : "Tombe".

Dard-Nuée : trois attaques physiques 1 dégât Vol. Nécessite des projectiles en mousse.

Annoncez en tirant : "1 Vol".

Rang 2

Tornade (A.S.) : attaque spéciale 3 dégâts.

Annoncez : "3 Vol".

Danse-plume (A.S.) : le lanceur prend à -2 les deux prochaines attaques ennemies.

Annoncez : "[Son nom de pokémon] " en rugissant.

Rang 3

Babil : danse acrobatique qui rend confus.

Mimez la danse et annoncez : "Confus".

Chute libre (A.S.) : porte un coup sans dommage pour "attraper" l'adversaire, le tient 10 secondes dans les airs puis le lâche et inflige 4 dégâts Vol. Peut être interrompue si le lanceur reçoit une attaque.

Annoncez en frappant : "Paralysie Jambes et Bras 10 secondes" puis tenir l'adversaire si paralysé ; faire un petit saut ensemble en expliquant rapidement le geste à l'autre joueur et annoncez "4 Vol".

Rang 4

Mimique (A.S.) : copie la dernière attaque de l'adversaire.

Annoncez : "[Effet dernière attaque adversaire]".

Piqué (A.S.) : cherche pendant 10 secondes les points faibles et inflige 8 dégâts Vol.

Annoncez : "8 Vol " après 10 secondes d'observation.



CS et implants CS

Les CS sont des Capsules spéciales contenant une Attaque spéciale. Un pokémon peut s'en équiper s'il possède un implant-CS et seuls les dresseurs peuvent leur délivrer ce genre d'objet. Ceci lui octroie une cinquième attaque à son max normalement admis, ainsi que 5 PP de plus. Les CS sont considérées comme des attaques de niveaux 3, et coûtent donc 3PP au lancement (ou 4PP pour les attaques spéciales). Les CS peuvent être enlevées, interchangeables sur tous types de pokémon, et peuvent être volées comme tout objet en jeu.

Flash (type Normal) (A.S.) : aveugle une minute la cible. Permet d'éclairer dans le noir.
Annoncez : "Aveugle 30 minute".

Coupe (type Normal) : attaque physique à 2 Normal Imparable. Permet de tout couper.
Nécessite lame (100cm maximum) ou griffes en mousse.
Annoncez : "2 Normal Imparable".

Vol (type Vol) (A.S.) : envole 10 secondes puis frappe spéciale. Permet de voyager dans les airs avec son pokémon. Peut être interrompu si le pokémon est paralysé ou bloqué d'une quelconque manière.
Annoncez : "4 Vol" après 10 secondes de vol autour de sa cible.

Force (type Combat) : attaque physique à 4 Combat. Permet de pousser, soulever des objets extrêmement lourds (dont les pokémons Roche).
Annoncez : "4 Combat".

Surf (type Eau) (A.S.) : attaque spéciale à 3 dégâts sur une zone de 5m. Permet de voyager sur l'eau sur le dos de son pokémon.
Annoncez : "3 Eau sur 5m".



Sécurité et autres précisions

Il est évident que les orgas ne peuvent être partout pour assurer une sécurité sans borne. Vous aurez à courir et à combattre, il est possible que vous trébuchiez dans un sous-bois et que vous vous tordiez la cheville. Les organisateurs patrouillent sur le terrain pour éviter ce genre de situation et vous aider, mais si vous vous blessez, n'hésitez pas une seule seconde à appeler quelqu'un à l'aide, même si c'est un joueur d'un camp adverse – c'est vous qui êtes en jeu, plus votre personnage alors il est nécessaire de sortir du jeu quelques instants. Si ce n'est pas trop grave, vous pouvez vous même aller jusqu'au PC orga ou à la taverne : il s'y trouvera une trousse de secours. Si vous avez des allergies, une quelconque maladie ou autre, prévenez les organisateurs lors de votre inscription afin qu'ils prévoient le nécessaire pour vous permettre de jouer en toute tranquillité.

Sécurité en combat

Pour ce qui est des combats, il est fortement conseillé de retenir les coups. Certes, les armes sont en mousses, mais certaines, notamment les masses d'armes, les haches de bataille et autres armes lourdes, peuvent faire tout de même relativement mal ou bien placer l'adversaire en situation légèrement dangereuse. Alors, retenez vos coups !

De plus, les coups visant la tête, les mains, les pieds et les 'parties sensibles' sont totalement interdits et ne comptent pas comme des touches, et si un joueur est repéré à placer de nombreux coup là où il ne devrait pas y en avoir, il pourra être interdit de combat ou exclu du jeu.

Ensuite, tous les coups doivent être portés avec le tranchant de l'arme et non avec l'estoc (la pointe) : ceci est le plus important principe de sécurité qu'il vous faut retenir, car votre arme contient une armature rigide en fibre de verre et vous risquez de briser la pointe en mousse de l'arme en frappant à l'aide de cette dernière, laissant ainsi l'âme rigide de votre arme apparaître, âme rigide étant relativement dangereuse.

Pour finir, si vous avez un problème en cours de jeu avec l'une de vos armes (pointe qui se brise par exemple), rangez-la immédiatement dans votre camp et n'y touchez plus : les organisateurs ne vous laisseront pas continuer avec s'ils s'en aperçoivent.



Normes des armes pokémons

De manières générales, ces armes doivent être en accord avec votre costume de pokémon. Dans la plupart des cas c'est une partie du pokémon. Dans des cas plus rares, c'est un objet propre à ce pokémon. Ci-dessous vous trouverez nos normes de sécurités en matière de fabrication d'armes pokémons.

- Les poings : si c'est un gant, la mousse servant à frapper doit être relativement molle (type mousse de matelas) et l'épaisseur entre la main du joueur et l'extérieur du gant doit être au moins de 15cm. Il est également possible aussi de faire un poing en mousse au bout d'une poignée.

- Les griffes : dans le cas de griffes en mousse au bout des doigts, une allonge minimum de 15cm entre le bout des doigts et la griffe est demandée. Chaque griffe ne doit comporter aucune âme rigide (fibre de verre, bois, bambou...). Privilégiez donc des renforts en cuirs ou en lino.

- Les lames : la structure rigide des lames doit être en fibre de verre (pas en PVC, métal, bois...). Celle-ci doit être recouverte de mousse avec un écart minimum de 1.5cm entre le tranchant à l'extérieur de l'arme et la tige, et 4cm minimum entre la pointe de la fibre et la pointe de l'arme. De très bons tutoriels sont disponibles sur Internet, notamment sur Trollcalibur.

Toutes les armes seront vérifiées par l'organisation et pourront être interdites d'utilisation pour des raisons de sécurité. Dans tous les cas, n'hésitez pas à nous questionner au niveau de la fabrication des armes.



Dernières instructions

Le respect est également très important dans ce genre de manifestation, pas seulement les respects des organisateurs et des autres participants, mais le respect d'une manière générale. Les GNistes ont souvent mauvaise réputation, nous comptons donc sur vous pour donner une bonne image de l'association en évitant de laisser traîner des papiers (un sac-poubelle sera placé à la taverne) provenant de barres chocolatées ou bien de sortilèges. Bien évidemment, nous vous faisons confiance pour rester dans les limites du terrain indiquées auparavant et ne pas franchir les limites de propriétés privées qui jouxtent le site. Enfin, respectez les personnes hors-jeu qui traversent le site (caméraman, maire des communes, propriétaires, promeneurs ou autres) et si l'action que vous avez en cours les dérange, stoppez-la par un Time out puis reprenez-la plus loin.

Et pour en finir avec tous ces détails majeurs, nous vous rappelons tout d'abord que les objets en jeu ne peuvent être utilisés qu'avec une carte attestant ses effets. Si vous n'avez pas de carte, il n'y a pas d'effet. Ensuite, il est interdit de contester la décision des organisateurs, vous pouvez tout au plus rouspéter légèrement et encore, très doucement et avec beaucoup de circonspection. Les organisateurs prennent leurs décisions en fonction de ce qu'ils savent et certains éléments sont parfois oubliés, alors, soyez indulgents ! Et pour en finir définitivement avec ces instructions assommantes, mais nécessaires, vous ne devez pas mélanger le jeu et le hors-jeu, pour avoir dans un premier temps un jeu de qualité et permettre à tout le monde de se faire vraiment plaisir.

Et le mot de la fin : soyez fair-play et ouvert, pas trop brusque, et ne prenez tout de même pas tout ça trop à cœur : cela reste un jeu, très évolué certes, mais un jeu tout de même !