

Création de fiches

Création de personnage

1 point automatique dans chaque Stat, répartir 10 points supplémentaires dans les Stats

(maximum : 5 par Stat)

5 points dans les compétences, 5 points dans les connaissances, 5 points supplémentaires à répartir (maximum : 3 par Compétence/Connaissance)

Création de Pokémon

Stats de base, Capacité Spéciale : voir Poké Dex

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

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

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

Spécialisations

Niveau	0	1	2	3	4
0	x	x	x	x	x
1	0	x	x	x	x
2	0	-1	x	x	x
3	0	-2	-1	x	x
4	0	-2	-2	-1	x
5	0	-2	-2	-2	-1

Une spécialisation dans une compétence/connaissance diminue la difficulté d'un jet pour les situations adaptées, en fonction du nombre de spécialisations choisies.

Compétences de Pokémon

Générales : Course, discrétion, nage, vol

Combat : Combat rapproché, déplacements rapides, Esquive,

Puissance pour un type, Résistance pour un type

Spéciales : Langage humain, Télépathie

Difficultés

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

Réussites

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

Table des types

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

Capture

Jets de capture

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

À chaque fois qu'on change la condition du Pokémon, on ajoute 10% au Handicap du jet de capture.

Certains Pokémon ne peuvent pas être capturés :

- Légendaires
- Semi-légendaires dans leur évolution finale

Efficacité des Poké Balls

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

Jets

Jet de Stat : Lancer 1 D10, Marge = Stat

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

Jet de compétence : Lancer Compétence D10, Marge = Stat

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

Jet d'attaque : Lancer Dégâts D10, Marge = Stat d'attaque - Stat de défense ± bonus ou malus éventuels; Handicap = Précision

Jet d'effet secondaire : Lancer 1 D10, Marge = Stat d'attaque - Stat de défense; Handicap = 15%

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

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

Table Unique

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

Modificateurs de difficulté

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

Condition pour la portée

Portée	Physique	Autre ou Spéciale
Cible	Être au contact	Être à distance
Cibles	Être au contact	Être à distance
Lanceur	Pas de condition	Pas de condition
Rayon	Être à distance	Être à distance
Sonique	Pas de condition	Pas de condition
Zone	Pas de condition	Choisir une zone

Condition au combat

Attrance : lorsqu'un Pokémon est attiré par un Pokémon du sexe opposé, il fera un jet de Volonté avec un Handicap de 15% à chaque tour. Si ce jet est raté, il n'attaquera pas. L'attrance dure jusqu'à la fin d'un combat.

Brûlure : Lorsqu'un Pokémon subit une brûlure, sa Force est réduite de moitié. De plus, s'il rate un jet d'Endurance avec un Handicap de 15%, il perdra un cinquième de sa Vitalité maximale pendant ce tour, arrondi au supérieur.

Confusion : Chaque tour, on fera un jet de Volonté pour un Pokémon confus avec un Handicap de 15%. Pendant sa confusion, à chaque fois que le Pokémon tentera d'attaquer ou d'esquiver, s'il rate un jet de Volonté avec un Handicap de 15%, cette action sera un échec critique. Si un Pokémon fait un échec critique lors d'une attaque de corps-à-corps à cause de sa confusion, il s'infligera les blessures de son attaque.

Empoisonnement : Lorsqu'il est empoisonné, un Pokémon doit réussir un jet d'Endurance à chaque tour avec un Handicap de 15% pour ne pas perdre un dixième de sa Vitalité maximale, arrondi au supérieur. Après le combat, tant que l'empoisonnement n'est pas guéri, son Endurance sera réduite de moitié.

Empoisonnement grave : en cas d'empoisonnement grave, un Pokémon doit réussir un jet d'Endurance à chaque tour avec un Handicap de 15% pour ne pas perdre un quart de sa Vitalité maximale.

Gel : Un Pokémon gelé est prisonnier d'une épaisse couche de glace et ne peut rien faire tant qu'il ne réussit pas un jet de Force avec un Handicap de 15% pour briser la glace qui le paralyse. Il pourra tenter ce jet une fois par tour. Si un de ces jets est un échec critique, le Pokémon subit les mêmes effets que la Brûlure. Notons que si le Pokémon est la cible d'attaques de type « feu », le Handicap passe à 65%, puis à 100%.

Malédiction : Si un Pokémon spectre maudit un autre Pokémon, celui-ci perdra irrémédiablement un quart de sa Vitalité maximale par tour.

Paralyse : S'il est paralysé, la Dextérité d'un Pokémon est divisée par 4, arrondie au supérieur, et il agit en dernier à chaque tour. De plus, pour attaquer, se déplacer ou esquiver, il doit réussir un jet de Force avec un Handicap de 15% avant son action.

Peur : la peur empêche un Pokémon d'attaquer le Pokémon qui l'a apeuré pendant un tour.

Expérience

Dépense de points d'Expérience (PX)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gain de Points d'Expérience (PX)

Humain : entre 1 et 5 PX par scénario.

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

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

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