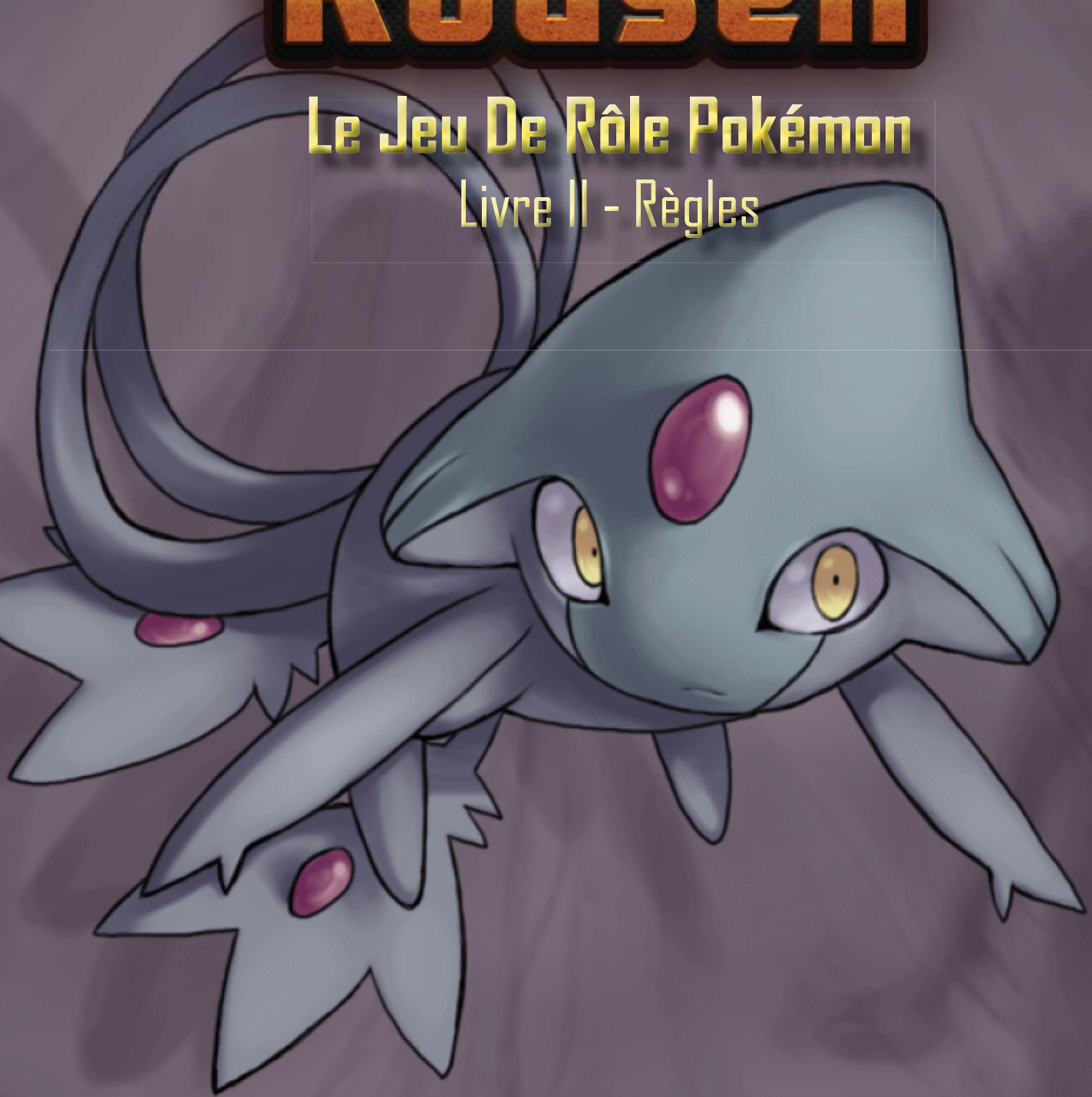


Hakai Kousen

Le Jeu De Rôle Pokémon
Livre II - Règles



Remerciements

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

Comment utiliser ce livre ?

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

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

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

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

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

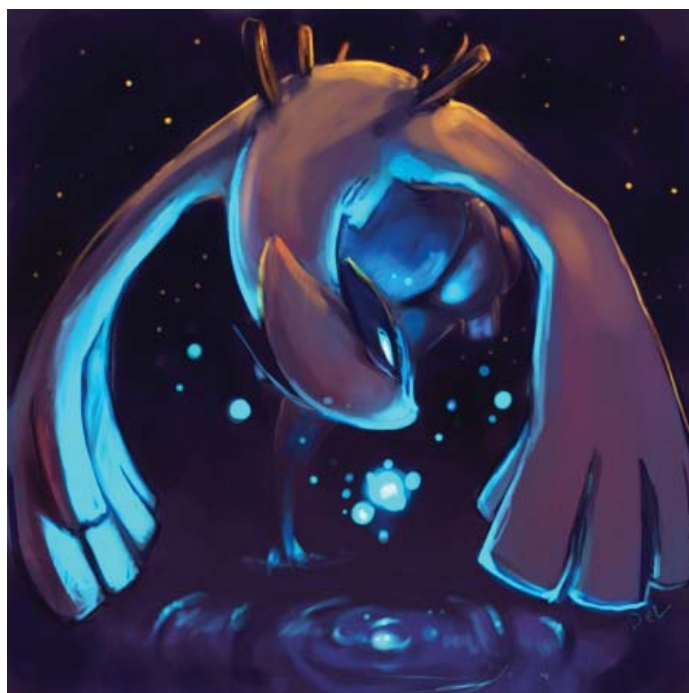


Table des matières

Remerciements	i	Course	7
Comment utiliser ce livre ?	i	Discrétion	7
Vous connaissez l'univers de Pokémon et souhaitez tester une nouvelle manière de jouer ?	i	Flair	7
Vous êtes déjà un joueur de jeux de rôle et voulez essayer un univers atypique ?	i	Nage	7
Table des matières	ii	Vol	7
Créer un personnage	1	Compétences de combat	7
Une vocation	1	Compétences spécialisées	7
Une histoire	1	Des techniques	7
Une apparence	1	Obéissance d'un Pokémon	8
Des Stats	1	Confiance	8
Des IV	1	Soumission	8
Les Stats finales	2	Score d'obéissance	8
Vitalité des personnages	3	Équiper un Pokémon	9
Des compétences et des connaissances	3	Trouver les informations sur les Pokémon	9
Des compétences	3	Les fiches récapitulatives	9
Des connaissances	3	Remplir une fiche de personnage	9
Compétences et connaissances à la création	4	Remplir une fiche de Pokémon	9
Des possessions	4	Personnages pré-créés, rencontres	10
Interpréter un personnage	4	Personnage : Jul	10
Le « Roleplay »	5	Personnage : Elsa	10
Créer un Pokémon	5	Personnage : Kim	11
Une espèce	5	Personnage : Silpelit	12
Un Starter ?	5	Pokémon sauvage : Un groupe de Fouinette	13
Un Pokémon commun ?	5	Pokémon sauvage : Un Gardevoir mystique	13
Un Pokémon rare ?	5	Pokémon sauvage : Un Tyranocif susceptible	13
Un semi-légendaire ?!	5	Le système de jeu	14
Une histoire	5	Les Stats et les dés	14
Des Stats	5	Les Dés	14
Dextérité (DEX)	5	Difficulté d'un jet	14
Force (FOR)	5	Score d'un jet	14
Concentration (CON)	5	La Table Unique	15
Endurance (END)	5	Les Stats et la Marge	15
Volonté (VOL)	6	Le Handicap	15
Vitalité (VIT)	6	Éviter de faire des jets pour rien	15
Énergie (ENE)	6	Les jets de Stat	16
Stats de base	6	Échec aux jets de Stat	16
Des IV	6	Les jets de Compétence/Connaissance	16
Les Stats finales	6	Échec aux jets de compétence/connaissance	16
Une nature	6	Les jets d'attaque	16
Une capacité spéciale	6	Les spécialisations et la difficulté	17
Des compétences	6	Un combat de Pokémon	17
		Phase d'initiative	17
		Jet d'attaque	17

Portée d'une technique	18	Interpréter l'univers	31
Distance de dégâts d'une technique	19	C'est bien : Faire voyager les joueurs	31
Malus après la perte de Vitalité	19	C'est mal : ... dans toutes les villes du monde	31
Esquiver une attaque	19	C'est pire : ... et les faire rencontrer toutes les personnal-	
Contrecarrer une attaque	19	ités de chaque ville.	31
Récapitulatif	19	Jouer aux dés	31
L'importance du type	19	C'est bien : Demander à faire des jets	31
Condition d'un Pokémon	20	C'est mal : ... trop souvent	31
Modification des Stats	21	C'est pire : ... pour rien.	31
Modification de la Précision	21	Adapter l'univers	31
Le taux de coups critiques	21	C'est bien : Faire intervenir des Pokémon légendaires	31
Récupérer de l'Énergie	21	C'est mal : ... les faire affronter les personnages	32
Soigner un Pokémon	21	C'est pire : ... de façon improbable.	32
Méga-Évolution	21	Laisser jouer les joueurs	32
Une capture	21	C'est bien : Utiliser des Pokémon très puissants	32
Un combat entre humains	22	C'est mal : ... qui rasant une ville	32
Combat entre humains et Pokémon ?	22	C'est pire : ... puis toute une région.	32
Condition physique et mentale	22	Modifier les règles	32
Gain de Stats	23	C'est bien : Ajouter des règles faites-maison	32
Gérer l'expérience	23	C'est mal : ... qui complexifient le système de jeu	32
L'expérience d'un personnage	23	C'est pire : ... sans que cela apporte quoi que ce soit.	32
L'expérience d'un Pokémon	23	Gérer sa chronique	32
Les Pokémon passifs	24	C'est bien : Prévoir une intrigue complexe	32
L'évolution du personnage	24	C'est mal : ... dont le dénouement est évident	33
Obtenir des objets (CT, CS)	24	C'est pire : ... avec un déroulement incompréhensible.	33
Mort et renouveau	24	Enchaîner les scénarios	33
Système avancé et conseils	26	C'est bien : Réutiliser les mêmes personnages	33
« Conter », pas « Compter » !	26	C'est mal : ... alors qu'ils sont déjà immensément puissants	
Exemples de situations de jeu	26		33
Utiliser l'univers	28	C'est pire : ... face à ceux de nouveaux joueurs.	33
Gérer les joueurs	28	Choisir son univers	33
Jouer à Hakai Kousen, Jouer avec Hakai Kousen	29	C'est bien : Prendre des éléments du méta-univers Pokémon	
Il y a des règles ...	29		33
On peut les modifier ...	29	C'est mal : ... particulièrement délirants et « gamins »	33
Et on peut en ajouter	29	C'est pire : ... et tenter d'y jouer sérieusement quand même.	
Créer un scénario	29		33
L'intrigue	29		
Les rencontres	30		
Les lieux	30		
Les PNJ	30		
Créer une chronique	30		
La ligne directrice	30		
Des PNJ récurrents	30		
Des quêtes annexes ?	30		
C'est bien, c'est mal, c'est pire	31		

Créer un personnage

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

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

Une vocation

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

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

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

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

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

Voici quelques exemples de vocations encore très liées aux Pokémon :

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

Une histoire

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

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

En trouvant des réponses cohérentes à ces questions et à

quelques autres, vous verrez votre personnage prendre forme. Ainsi, vous pourrez le jouer avec plus d'aisance et prendre plaisir à l'interpréter.

Un personnage avec une histoire rocambolesque peut être intéressant, mais il ne doit pas tourner au ridicule, par une complexité absurde ou des événements trop improbables lors de son histoire.

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

Une apparence

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

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

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

Des Stats

Les Stats d'un personnage sont des nombres représentant ses capacités physiques et mentales. Nous allons voir la signification des Stats et comment on peut les définir lors de la phase de création.

Des IV

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

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

qu'un personnage habile.

Dextérité (DEX)

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

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

Force (FOR)

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

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

Concentration (CON)

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

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

Endurance (END)

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

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

Volonté (VOL)

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

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

Les Stats finales

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

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

Cohérence dans la distribution des IV

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

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

Il faut toutefois être bien conscient de certaines choses :

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

Vitalité des personnages

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

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

Des compétences et des connaissances

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

Des compétences

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

Bricolage

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

Charisme

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

Combat

Lorsqu'il est confronté à une situation où il faut se battre, un personnage doit savoir se défendre au corps-à-corps. Il est également possible, pour justifier cette compétence, de dire quel sport de combat le personnage pratique (judo, karaté, boxe, etc.) ou quelles armes il utilise (kendo, escrime, armes à feu, par exemple).

Conduite

Il est courant qu'un personnage soit capable d'utiliser des

véhicules comme des vélos ou des voitures.

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

Détection

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

Discrétion

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

Expression

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

Psychologie

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

Sports

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

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

Survie

Afin de s'orienter correctement, se débrouiller en pleine nature et survivre dans un milieu hostile, il est préférable de connaître les différents environnements dans lesquels on peut évoluer.

Autres compétences

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

Des connaissances

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

Éducation

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

Géographie

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

Informatique

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

Légendes

Les mythes abondent dans l'univers de Pokémon, savoir trier le vrai du faux et tirer des conclusions est parfois nécessaire. On peut se spécialiser dans les mythes d'une région particulière.

Médecine Pokémon

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

Médecine

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

Nature

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

Psychisme

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

Sciences

Connaître les sciences exactes est souvent utile pour interpréter des phénomènes étranges. Dans certains cas, il est également nécessaire de préciser la science de prédilection du personnage : physique, mathématiques, chimie, archéologie ou géologie, par exemple.

Zoologie

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

Autres connaissances

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

Compétences et connaissances à la création

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

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

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

Des possessions

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

Par exemple, un personnage orienté « dresseur » a obligatoirement quelques Poké Ball sur lui ainsi qu'un Poké Dex, qui lui permet de connaître les informations des Pokémon qu'il rencontre.

Interpréter un personnage

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

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

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

Le « Roleplay »

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

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

Pour éviter cela, il faut simplement garder à l'esprit le fondement du jeu de rôle : le personnage est certes interprété par le joueur, mais il n'est ni une photocopie du joueur ni une chose sans saveur. Il a ses propres limites et ses propres avantages, auquel le joueur doit penser lorsqu'il joue le personnage.

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

Créer un Pokémon

Une espèce

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

Un Starter ?

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

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

Un Pokémon commun ?

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

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

Un Pokémon rare ?

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

Un semi-léendaire ?!

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

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

Une histoire

Pour certains Pokémon, il est tout à fait possible d'imaginer une histoire, pour développer leur psychologie et leurs liens avec leurs dresseurs.

Des Stats

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

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

Interpréter les Stats d'un Pokémon

Dextérité (DEX)

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

Force (FOR)

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

Concentration (CON)

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

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

Endurance (END)

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

Volonté (VOL)

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

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

Vitalité (VIT)

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

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

Énergie (ENE)

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

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

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

Stats de base

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

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

Des IV

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

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

Les Stats finales

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

Lorsqu'il gagnera de l'expérience, le Pokémon pourra acquérir

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

Une nature

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

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

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

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

Une capacité spéciale

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

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

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

Des compétences

Les compétences d'un Pokémon sont la conséquence d'un entraînement, que ce soit pour le combat ou pour autre chose,

comme le vol en altitude ou la nage sur de grandes distances. Normalement, lors de la création d'un Pokémon, il est préférable qu'il ne maîtrise aucune compétence.

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

Compétences générales

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

Course

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

Discrétion

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

Flair

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

Nage

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

Vol

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

Compétences de combat

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

Combat rapproché

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

Déplacements rapides

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

utilisées en combat.

Esquive

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

Puissance pour un type

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

Résistance à un type

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

Compétences spécialisées

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

Langage humain

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

Si généralement les Pokémon ont peu de difficultés à comprendre les paroles humaines, formuler des phrases est un tout autre problème, car il leur manque soit les capacités mentales pour imiter la pensée humaine, soit les capacités physiques pour formuler tous les sons humains : ils communiquent généralement par des sons basiques, comme des grognements, des aboiement, des cris ou encore par d'autres moyens comme des ondes électromagnétiques, des lignes mélodiques, des couleurs sur leur peau, etc.

Télépathie

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

Des techniques

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

Un Pokémon apprend donc des nouvelles techniques régulière-

ment, en plus de celles qu'on peut lui apprendre hors des combats.

Chaque technique possède :

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

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

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

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

Obéissance d'un Pokémon

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

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

On note la confiance et la soumission par deux nombres entiers allant de 1 à 9, l'obéissance sera un entier allant de 2 à 10. L'obéissance ne peut pas dépasser 10, car il serait illogique d'avoir créé une grande confiance dans son Pokémon tout en ayant fortement soumis ce dernier.

Confiance

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

- 1 *Le Pokémon n'a aucune confiance en son dresseur*
- 3 *Le Pokémon ne fait confiance au dresseur que lorsque leurs avis sont identiques*

- 5 *Le Pokémon pense que son dresseur est respectable*
- 7 *Le Pokémon voit son dresseur comme un bon ami*
- 9 *Le Pokémon donnerait sa vie pour sauver son dresseur*

Augmenter la confiance

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

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

Soumission

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

- 1 *Le Pokémon considère le dresseur comme une créature faible*
- 3 *Le Pokémon n'agit que s'il est d'accord avec le dresseur*
- 5 *Le Pokémon considère le dresseur comme son égal*
- 7 *Le Pokémon craint le dresseur*
- 9 *Le Pokémon voit son dresseur comme seul et unique maître*

Augmenter la soumission

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

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

Score d'obéissance

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

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

- 2 *Le Pokémon peut s'enfuir de son dresseur à la moindre occasion*
- 4 *Le Pokémon n'écoute pas son dresseur, mais tolère sa présence*

- 6 Le Pokémon obéit une fois sur deux à son dresseur
- 8 Le Pokémon est particulièrement obéissant
- 10 Le Pokémon obéit au doigt et à l'œil aux ordres de son dresseur

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

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

Notons qu'il existe aussi des Pokémon qui, par nature, refuseront catégoriquement de se lier avec leur dresseur, ce à quoi il devra s'adapter. Par exemple, les Pokémon très sauvages ou capturés à très haut niveau seront moins enclins à suivre des ordres qu'un Pokémon que le dresseur connaît depuis sa naissance ou dont l'espèce est habituée depuis longtemps à vivre avec les humains.

Équiper un Pokémon

Son dresseur peut choisir d'équiper le Pokémon avec un objet. Typiquement, il s'agit d'une baie (lorsque le Pokémon la mangera, il regagnera de la Vitalité ou aura un bonus dans certaines de ses Stats ou compétences) ou un objet lui ajoutant des bonus divers. Par exemple, un Pokémon équipé d'un Grain Miracle aura un point supplémentaire en « Puissance pour le type plante ».

Trouver les informations sur les Pokémon

Les informations pour la création de Pokémon sont disponibles en ligne sur le Poké Dex de Hakai Kousen aux adresses :

- <http://hakai-kousen.com/wiki/doku.php?id=pokedex>
- <http://hakai-kousen.com/pokedexjs/>

Selon la difficulté du scénario, il sera demandé aux joueurs de

choisir de façon cohérente la puissance des Pokémon de leurs personnages.

Les fiches récapitulatives

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

Remplir une fiche de personnage

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

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

Remplir une fiche de Pokémon

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

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

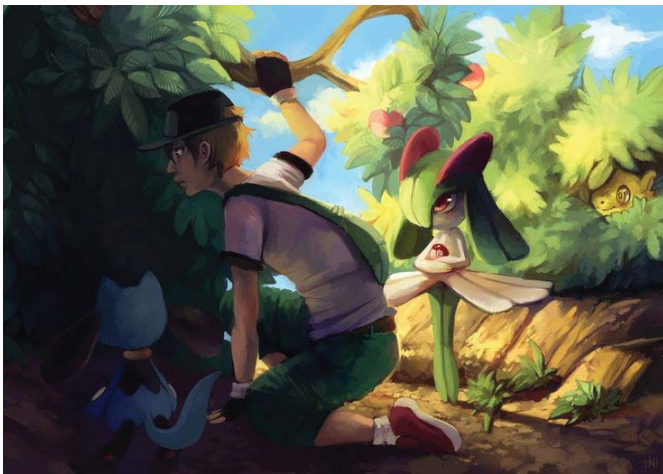
tion)

Personnages pré-crésés, rencontres

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

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

Personnage : Jul



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

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

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

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

Compétences et Connaissances

Psychologie : 2

Survie : 2

Détection : 1

Discrétion : 1

Sports : 1

Nature : 2

Informatique : 1

Légendes : 1

Médecine : 1

Sciences : 1

Zoologie : 3

Spécialisations :

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

Équipe :

- Kirlia (femelle)
- Riolu (mâle)

Citation :

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

Personnage : Elsa

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

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

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

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

Compétences et Connaissances



Psychologie : 2
Charisme : 1
Conduite : 1
Sports : 1
Éducation : 2
Informatique : 2
Légendes : 2
Médecine Pkmn : 1
Sciences : 3

Spécialisations :

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

Équipe :

- Draby (mâle)
- Embrylex (femelle)

Citation :

« Un Pokémon générant des distorsions spatio-temporelles ?
Oui, j'ai lu une thèse à propos de ça il y a deux jours, elle doit être quelque part sur mon PC ... Bon, vous deux ! Si vous vous

bagarrez encore, je vais ... je vais sévir ! », Tout en rajustant ses lunettes et en essayant de séparer ses deux Pokémon en pleine dispute.

Personnage : Kim



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

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

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

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

cela ne puisse pas être vérifié et paraisse hautement improbable, même en tenant compte de ses incroyables talents d'acrobate et d'athlète).

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

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

Compétences et Connaissances

Combat : 3

Sports : 3

Conduite : 2

Discrétion : 1

Survie : 1

Informatique : 2

Nature : 1

Géographie : 2

Spécialisations :

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

Équipe :

- *Galekid (mâle)*
- *Scarhino (mâle)*

Citation :

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

Personnage : Silpelit

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

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

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

Elle ne dit jamais d'où elle vient ni comment elle a accès aux



Pokémon qu'elle contrôle, et elle a l'habitude de se montrer comme une mystérieuse « femme fatale », efficace et compétente. Si Silpelit a pour habitude de se montrer gentille et compassionnelle avec quelqu'un, c'est qu'elle en a le besoin pour sa mission ; une fois celle-ci terminée, quiconque cherchera à la retrouver disparaîtra « mystérieusement ».

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

Compétences et Connaissances

Charisme : 3

Expression : 2

Psychologie : 2

Combat : 1

Conduite : 1

Détection : 1

Informatique : 2

Éducation : 3

Spécialisations :

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

Équipe :

- *Griknot (mâle)*
- *Skelenox (mâle)*

Citation :

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

Pokémon sauvage : Un groupe de Fouinette

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

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

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

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

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

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

Stats moyennes :

- *DEX : 4*
- *FOR : 7*
- *CON : 6*
- *END : 6*
- *VOL : 7*

▪ *VIT : 20*

▪ *ENE : 52*

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

Pokémon sauvage : Un Gardevoir mystique

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

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

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

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

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

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

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

Stats :

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

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

Pokémon sauvage : Un Tyranocif susceptible

Situation : après quelques jours d'errance dans les montagnes,

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

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

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

Il serait évidemment voué à l'échec de tenter de raisonner un Tyranocif sauvage, surtout s'il s'estime dans un endroit qu'il contrôle et qu'il doit garder vierge de toute présence. De plus, si ce Pokémon est en train de monter la garde autour du nid de son clan, il risquerait d'être encore plus expéditif avec les intrus. D'un point de vue pratique, la présence de ce Pokémon est tout simplement un accès interdit vers une zone de montagne : si son territoire comporte une route que voulaient emprunter les joueurs, ils ont pour seul choix de devoir trouver une alternative à ce passage.

Stats :

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

Techniques : Crocs Éclairs, Crocs Givre, Crocs Feu, Tempêtes-able, Éboulement, Mania, Vibroboscure, Représailles, Morsure, Séisme, Lame de rocs, Ultralaser, Dracogriffe, Hurllement, Déflagration, Tomberoche, Exploforce, Dracochoc, Avalanche, ...

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

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

Le système de jeu

Les Stats et les dés

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

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

Nous allons voir comment les Stats influencent le hasard.

Les Dés

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

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

Difficulté d'un jet

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

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

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

Score d'un jet

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

On appelle « score » d'un jet le nombre de succès obtenu. La difficulté d'un jet est donc liée directement à celle de l'action résolue par le jet de dés.

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

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

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

La Table Unique

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

Les Stats et la Marge

La Marge dépend des Stats liées au jet.

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

Exemples :

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

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

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

Exemple :

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

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

Le Handicap

Le Handicap est une valeur qui permet de symboliser la difficulté d'une action indépendamment des personnages liés à cette ac-

tion. Un Handicap varie entre 0% et 100%. On peut l'interpréter comme le pourcentage de personnes qui pourraient la réaliser. On choisit un Handicap de 100% pour une action relativement facile qui ne poserait de problème à personne, un Handicap de 75% pour une action de difficulté modérée, un Handicap de 50% pour une action de difficulté moyenne, et un Handicap de 10% pour une action quasiment impossible.

Exemples :

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

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

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

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

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

Éviter de faire des jets pour rien

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

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

On prend en compte les Stats pour savoir s'il est nécessaire de lancer un jet ou non pour connaître la résolution d'une action : un personnage avec une Force de 5 est tout à fait capable de porter un camarade inconscient sur son épaule, mais cela ne sera pas évident pour quelqu'un avec une Force de 1.

La Table Unique est disponible à l'adresse :

http://hakai-kousen.com/files/Hakai_Kousen_-_Table_Unique.pdf

Les jets de Stat

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

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

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

Échec aux jets de Stat

Si l'on obtient un résultat inférieur à la difficulté, l'action est ratée sans répercussion. Si cette difficulté était de 4 ou plus, on dit qu'il y a possibilité d'échec critique. Obtenir un 1 sur un jet où il y a possibilité d'échec critique signifie que l'action a été particulièrement mal effectuée et que le personnage subit les conséquences de sa maladresse. Il s'agit d'un échec critique, qui peut handicaper le personnage.

Exemple : Nous reprenons la situation où Kim était en train de lutter contre les effets d'une hypnose. Elle possède une Volonté de 1 et le Handicap pour l'action est de 50%. Au final, la difficulté est de 8. Le dé retourne 6 pour résultat. Ce n'est pas suffisant, et Kim est donc encore sous les effets de l'hypnose. Continuons la scène : peu de temps après, elle tente à nouveau de vaincre les effets de l'hypnose. L'hypnose est à présent plus puissante, et le Handicap est alors de 25%. La difficulté du jet de Volonté est donc 9. On obtient un résultat de 1 au dé. C'est donc un échec critique : l'hypnose brise complètement la volonté de Kim, elle tombe inconsciente, avec un gros mal de tête en perspective.

Les jets de Compétence/Connaissance

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

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

Échec aux jets de compétence/connaissance

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

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

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

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

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

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

Les jets d'attaque

En combat, pour savoir si une attaque réussit, il faut interpréter

le résultat d'un jet d'attaque. Un tel jet utilise une Marge égale à la Stat d'attaque du Pokémon attaquant moins la Stat de défense du Pokémon défenseur. Le Handicap sera égal à la Précision de la technique utilisée pour l'attaque.

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

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

Exemple :

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

Les spécialisations et la difficulté

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

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

Niveau	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

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

Un combat de Pokémon

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

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

Phase d'initiative

À chaque fois qu'un Pokémon entre dans le combat, on doit déterminer où il se situera dans l'ordre d'action des Pokémon en combat. Pour cela, on jette un D10 et on ajoute la Dextérité du Pokémon. Le nombre obtenu est son initiative, les Pokémon agiront durant un tour dans l'ordre décroissant de leurs initiatives. Si les initiatives de plusieurs Pokémon sont égales, on les départagera entre eux en appliquant la même méthode, jusqu'à ce qu'un ordre global apparaisse.

Jet d'attaque

À chaque fois qu'un Pokémon en attaque un autre, les joueurs déclareront les actions des Pokémon en combat. La déclaration pour le Pokémon qui a l'initiative peut être, par exemple, « j'attaque tels Pokémon en utilisant telle technique », ce à quoi les joueurs contrôlant les Pokémon concernés pourront répondre « j'esquive l'attaque », « j'endure l'attaque » ou encore « je contre-attaque avec telle technique ». Une fois qu'on a déclaré les actions de chaque Pokémon, on résout les jets d'attaque comme expliqué dans la section 7.5 « Les jets d'attaque ». S'il est difficile de toucher l'ennemi (il est assez petit par rapport à l'attaquant ou il est à moitié caché derrière un élément du terrain, par exemple), on augmentera la difficulté du jet d'attaque en conséquence. De même, s'il est facile de le toucher, on pourra abaisser la difficulté en fonction de la situation.

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

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

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

On augmentera la Marge du jet d'attaque d'autant de points dans

la compétence de puissance pour le type de l'attaque développée par le Pokémon attaquant. On n'appliquera pas ce modificateur pour les effets secondaires.

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

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

Portée d'une technique

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

La portée d'une technique indique comment le Pokémon doit utiliser une technique : doit-il être au corps-à-corps ? Doit-il charger ? Doit-il être à bonne distance de son adversaire ? On peut classer la plupart des techniques par les portées suivantes :

Cible : La technique vise directement un adversaire ou un allié.

Cibles : Le Pokémon utilise la technique sur plusieurs adversaires et/ou alliés.

Lanceur : La technique n'a d'effets que sur le lanceur.

Rayon : La technique se fait sur une ligne droite.

Sonique : Le Pokémon émet un son qui affecte toute cible pouvant l'entendre.

Zone : La technique affecte tout allié ou adversaire dans la zone, généralement comprise dans un cercle d'un rayon défini.

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

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

Portée	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
------	------------------	------------------

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

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

Une technique physique sur un rayon est une attaque en charge. Une technique sonique ou de zone est considérée comme une attaque de zone.

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

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

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

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

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

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

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

Exemple d'attaque sonique : « Bourdon »

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

dégâts de l'attaque.

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

Distance de dégâts d'une technique

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

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

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

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

Malus après la perte de Vitalité

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

Esquiver une attaque

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

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

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

Contrecarrer une attaque

Lorsqu'un Pokémon peut esquiver une attaque, il peut choisir également de la contrecarrer avec une technique de même catégorie. Il fera alors un jet d'attaque habituel contre le

Pokémon attaquant. Si son score égalise le score du jet d'attaque à contrecarrer, les attaques s'annulent mutuellement (Le MJ peut choisir que cela produise des effets pyrotechniques du plus bel effet). S'il le dépasse, il infligera ses dégâts au Pokémon attaquant, sans que celui-ci puisse l'endurer. S'il n'arrive pas à atteindre ce score, il recevra les dégâts sans pouvoir les endurer.

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

Récapitulatif

Se déplacer

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

Lorsqu'un Pokémon est au contact et veut utiliser une technique de portée nécessitant une distance, il est mal placé pour cela : il devrait être à une distance raisonnable de sa cible pour être dans les meilleures conditions, c'est-à-dire au moins 5 mètres. S'il est trop près, on ajoutera au jet d'attaque autant de D10 que le score de Combat rapproché du Pokémon, et la difficulté du jet augmentera de 2.

Si le Pokémon veut utiliser une technique de corps-à-corps, il devrait être au contact avec le Pokémon qu'il attaque. S'il était à distance, il devra alors se déplacer rapidement au contact. On ajoutera au jet d'attaque autant de D10 que son score de Déplacements Rapides et la difficulté du jet augmentera de 2.

Dégâts de recul

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

L'importance du type

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

Le type de l'attaquant (STAB)

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

On appelle souvent cela le STAB : une attaque « STABée » fera en moyenne 50% de dégâts en plus que si elle ne l'était pas avec un

Pokémon de même puissance mais d'un type inapproprié.

Le type du défenseur

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

L'annexe en fin du livre vous donnera les sensibilités des 18 types de base. Voici quelques exemples :

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

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

- *Un Pokémon de type acier/combat sera résistant aux techniques de type psy par son type acier, mais sensible par son type combat : les dégâts seront inchangés.*
- *Une technique de type feu sera efficace sur un Pokémon de type plante et sur un Pokémon de type glace, donc un Pokémon de type glace/plante recevra le quadruple des dégâts d'une attaque feu.*
- *Un Pokémon de type acier/dragon, avec son double type, recevra seulement un quart des dégâts d'une attaque plante, arrondi à l'inférieur.*
- *Les Pokémon de type spectre/ténèbres restent immunisés aux techniques de type combat.*

Condition d'un Pokémon

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

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

- *Attrance : lorsqu'un Pokémon est attiré par un Pokémon du sexe opposé, il fera un jet de Volonté avec un Handicap de 15% à chaque tour. Si ce jet est raté, il n'attaquera*

pas. L'attrance dure jusqu'à la fin d'un combat.

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

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

- *Empoisonnement : Lorsqu'il est empoisonné, un Pokémon doit réussir un jet d'Endurance à chaque tour avec un 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.*

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

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

La paralysie, la brûlure, les effets secondaires du gel et l'empoisonnement peuvent disparaître naturellement hors d'un combat : toutes les heures, on lancera un jet de Constitution avec un Handicap de 15% pour un Pokémon afin de savoir s'il guérit de sa condition. Si ce jet est un échec critique, on lancera un jet de Volonté avec un Handicap de 15% pour éviter que le Pokémon ne tombe évanoui d'épuisement (sa Vitalité sera égale à 0).

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

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

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

Modification des Stats

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

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

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

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

Modification de la Précision

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

Le taux de coups critiques

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

Récupérer de l'Énergie

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

Saigner un Pokémon

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

Méga-Évolution

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

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

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

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

Une capture

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

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

Pour pouvoir utiliser une Poké Ball, le dresseur doit au préalable réduire la combativité du Pokémon. Lorsqu'il ne vaudra plus ou ne pourra plus refuser la capture, le Pokémon appartiendra à son nouveau dresseur, lequel devra gagner sa confiance ou sa soumission pour l'appeler en cas de besoin.

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

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

Modèle	Efficacité
Poké Ball	10

<i>Super Ball</i>	20
<i>Hyper Ball</i>	40
<i>Master Ball</i>	80

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

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

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

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

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

Un combat entre humains

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

Phase d'initiative

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

Un jet d'attaque

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

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

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

Type d'attaque	Dégâts	Catégorie
<i>Pistolet de poche</i>	5	À distance
<i>Pistolet léger</i>	6	À distance
<i>Pistolet lourd</i>	10	À distance
<i>Objet lancé</i>	4	À distance

<i>Couteau lancé</i>	6	À distance
<i>Coup de poing</i>	4	Corps-à-corps
<i>Coup de pied</i>	5	Corps-à-corps
<i>Couteau</i>	6	Corps-à-corps
<i>Épée</i>	8	Corps-à-corps
<i>Hache</i>	10	Corps-à-corps
<i>Poing américain</i>	5	Corps-à-corps
<i>Batte</i>	6	Corps-à-corps
<i>Barre de fer</i>	8	Corps-à-corps
<i>Prise de karaté</i>	7	Corps-à-corps

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

Un humain qui n'a plus que 3 points de Vitalité perd la moitié de ses autres Stats, arrondies au supérieur. S'il n'a plus que 1 point de Vitalité, ses autres Stats sont divisées par 4, arrondies au supérieur. S'il a perdu toute sa Vitalité, il tombe inconscient. Il est aussi possible de se déplacer lors du combat, mais si le personnage tente de se déplacer et en même temps d'attaquer ou d'esquiver, la difficulté du jet associé augmentera de 2, sauf si l'action elle-même demande le mouvement.

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

Combat entre humains et Pokémon ?

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

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

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

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

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

Condition physique et mentale

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

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

Perte de Stats

Si un personnage ou un Pokémon est dans une mauvaise condition physique (maladie, blessure grave) ses Stats de Force, d'Endurance et de Vitalité permanentes seront temporairement divisées par deux, arrondies à l'inférieur. Si cela entraîne qu'une de ces Stats soit égale à zéro, il ne peut pas tenir debout et doit être aidé pour effectuer la moindre action physique.

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

Enfin, si le choc provoque une forte souffrance chez le malade, on divisera également sa Dextérité par deux, arrondie à l'inférieur, puisqu'il ne peut pas correctement coordonner ses mouvements. Ces Stats temporaires disparaîtront d'elles même si le personnage réussit un jet d'Endurance ou de Volonté. Ce jet se fera une fois toutes les 12 heures, généralement à difficulté 9. Il peut également être aidé par quelqu'un d'autre qui posséderait les compétences adéquates. Par exemple, pour suturer une plaie on lancera un jet de DEX+Médecine, et pour traiter un problème psychologique, ce sera un jet de CDN+Psychologie.

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

Gain de Stats

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

Lorsqu'il est dans une telle situation, on peut lui accorder un point supplémentaire dans une ou deux Stats. Par exemple, si un Pokémon doit protéger à tout prix son nid, on peut lui accorder un point temporaire de Force et de Volonté. De même, un personnage devant à tout prix échapper à des sbires en pleine ville gagnera un point temporaire de Dextérité et d'Endurance (il court avec plus d'aisance et pendant plus longtemps, puisqu'il ne pense qu'à une seule chose : s'enfuir).

Le contrecoup est qu'après cet instant extrême, les Stats perdent un point temporaire, pendant un temps deux fois plus long que celui où les Stats avaient été augmentées. Si cela entraîne une Stat temporairement égale à zéro, on peut considérer cela comme de l'épuisement.

Gérer l'expérience

L'expérience d'un personnage

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

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

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

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

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

L'expérience d'un Pokémon

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

Après un combat victorieux, un Pokémon encore debout gagne un nombre de points d'Expérience égale au nombre de points de Vitalité qu'il a perdu à la fin du combat divisé par 2, arrondi au supérieur. On divise cela par 3, arrondi au supérieur, si le Pokémon a une Vitalité maximale supérieure ou égale à 30 ; s'il possède une Vitalité maximale supérieure ou égale à 50, on divisera le résultat par 4, arrondi au supérieur.

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

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

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

Exemple :

Jul a gagné contre Elsa, avec Kirliia et Riolu contre Draby et

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

Riolu gagne $5+15 = 20$ PX.

Kirlia gagne 15 PX.

Draby et Embrylex gagnent chacun 8 PX.

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

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

Exemple :

Kim s'entraîne avec son Scarhino. Voulant s'entraîner en combattant avec lui à mains nues, elle fera un jet de Combat (avec la spécialisation « Combat à mains nues »), à difficulté 7. Elle obtient 2 succès, donc Scarhino gagnera 6 PX.

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

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

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

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

Les Pokémon passifs

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

- *Une fois par jour, le dresseur peut lancer un jet de Zoologie avec une Marge égale à sa Concentration et un Handicap de 100%. Chaque succès ajoute trois points d'Expérience à son Pokémon.*
- *Il faut, bien sûr, que le dresseur prenne le temps de s'occuper du Pokémon pour pouvoir utiliser cette règle.*
- *Le dresseur peut confier son Pokémon à un autre s'il n'a pas les compétences adéquates.*
- *Il appartient au Maître du Jeu de pondérer cette règle en fonction du Pokémon considéré (au bout d'un moment, un cocon ou une chrysalide évoluera forcément, même si son dresseur rate tous ses jets ...).*

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

L'évolution du personnage

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

Obtenir des objets (CT, CS)

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

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

Mort et renouveau

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

Dans le cas d'un Pokémon, le joueur contrôlant le dresseur du

Pokémon décédé interprétera le personnage pour cette situation.

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

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

Système avancé et conseils

« Conter », pas « Compter » !

Exemples de situations de jeu

Voici quelques exemples de situations pour comprendre le concept de narration dans le jeu de rôle, ici dans l'univers de Hakai Kousen. On utilise généralement l'acronyme « HRP » pour préciser qu'on pose une question en tant que joueur et non en interprétant son personnage, pour signifier « Hors RolePlay ». Prenons l'exemple d'un MJ et d'un groupe de 4 personnages : Frédéric, Julien, Emma et Amina.

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

Une rencontre en ville

[...]

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

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

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

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

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

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

Julien : No problemo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Amina : HRP, elle est habillée comment ?

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

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

Tous : OK.

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

Amina : Bonjour ... Madame ? Mademoiselle ?

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

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

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

Amina : Euh... raté, zéro réussite.

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

Fred : Bonjour mademoiselle.

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

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

MJ : Même jet ... et même difficulté.

Emma : Deux succès !

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

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

MJ : *[se racle la gorge]* ... Je préférerais que nous en parlions dans un restaurant, je n'ai rien mangé depuis ce matin.
 Emma : HRP, je la trouve vraiment très suspecte. Enfin bon, je la suis, mais je reste sur mes gardes.
 Fred : HRP, je discute de trucs banals avec la fille, pour passer le temps, du genre « vous habitez depuis longtemps ici ? », etc.
 MJ : D'accord. Elle te répond, rien de particulier : elle est née à Doublonville, elle a 27 ans, etc. Vous arrivez au restaurant. C'est un endroit assez chic à quelques dizaines de mètres de l'appartement. Elle désigne une table et elle propose de s'y assoir pour discuter. Que faites-vous ?
 [...]

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

Un combat en pleine nature

[...]
 MJ : Vous continuez de vous promener en forêt, il fait toujours aussi humide. La végétation devient très dense, et au lieu de suivre un sentier, vous avez maintenant l'impression d'être sur une piste : le chemin est juste une courbe sinuant entre les arbres où l'herbe est un peu aplatie, mais vous arrivez quand même à la suivre sans trop de problème. Il continue de faire relativement chaud : la forêt ressemblerait presque à une jungle, maintenant. Est-ce que vous faites quelque chose de particulier ?
 Amina : HRP : j'observe la végétation alentour ... Je vous quelque chose de particulier ?
 MJ : Tu connais suffisamment la nature pour identifier les végétaux, et les baies en particulier. Par contre, fais-moi un jet de Zoologie difficulté ... 6.
 Amina : OK ... 3 succès !
 MJ : Ah ! Eh bien, tu reconnais des baies qui ont été mangées, et vue la hauteur, tu peux estimer qu'il s'agit d'un Pokémon herbivore d'assez grande taille, dans les 2 mètres de haut. Les autres, vous faites quelque chose ?
 Emma : Euh ... je suis pas tellement à l'aise en forêt, je vous laisse faire, les mecs.
 Julien : Je ne vois rien de bien intéressant à faire ici ... Je te dirai s'il y a du danger, au cas où.
 MJ : D'accord. Fred, tu fais quoi ?
 Fred : HRP, est-ce qu'il y a des traces sur le sol ?
 MJ : Fais-moi un jet de Détection difficulté 7, s'il te plaît ...

Fred : Euh ... 2 succès.
 MJ : Tu aperçois un endroit boueux, avec quelques traces. Elles sont relativement profondes et avec tes connaissances en zoologie, tu peux déterminer que c'est un Pokémon assez lourd et très certainement quadrupède. Vu l'espacement des traces, il a l'air de faire au moins 2 mètres de long.
 Fred : Les mecs, On dirait qu'il y a un Pokémon assez grand qui s'est promené dans les parages récemment.
 Amina : Je pense qu'il est inoffensif ... en tout cas, si on parle bien du même Pokémon, on dirait qu'il est herbivore.
 Emma : Bon, on continue à avancer, s'il est inoffensif tant mieux et s'il est agressif, on se défendra.
 Julien : Je suis d'accord, on continue.
 MJ : Vous continuez à avancer pendant un quart d'heure. Vous entendez un cri de Pokémon. A priori, vous ne savez pas de quelle espèce il s'agit.
 Julien : Est-ce que ça a l'air d'être un cri ... euh ... d'avertissement ?
 MJ : Tu ne connais pas l'espèce ... Donc tu ne sais pas de quoi il s'agit.
 Emma : On s'arrête de marcher ?
 Amina, Julien, Fred : Oui.
 MJ : Vous voyez de loin une forme qui bouge. Le cri avait l'air de venir d'elle. Vous ne voyez pas distinctement, mais la créature a manifestement un grand cou qu'elle agite dans votre direction, ainsi que quatre grandes ailes. Elle recommence à hurler dans votre direction. Elle n'est pas sur la piste, mais pas loin.
 Amina : Bon, on continue de marcher tranquillement sur le chemin, mais on ne fait pas de bruit.
 Emma, Julien, Fred : OK.
 MJ : Quand vous vous approchez, elle relève ses quatre grandes ailes et vous voyez maintenant qu'elle fait un peu plus de 2 mètres. Amina, maintenant qu'elle est proche, tu reconnais la forme. Tu as vu cette espèce quelque part en étudiant un bouquin : c'est un Tropius. Tu te rappelles que cette espèce n'attaque jamais les gens sans raison.
 Amina : C'est un Tropius ; on continue d'avancer tranquillement sans le provoquer.
 MJ : Il fonce sur vous avec ses ailes bien écartées de façon assez impressionnante. Qu'est-ce que vous faites ?
 Amina : Restez calmes !
 MJ : C'était une charge d'intimidation. Il s'arrête 2 mètres devant vous.
 Amina : Ne bougez pas.
 MJ : Il continue de faire des gestes vous indiquant apparemment

de rebrousser chemin. Que faites-vous ?

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

MJ : OK. Jet d'initiative !

Fred : 12 pour Farfuret !

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

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

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

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

MJ : Difficulté 4 pour le jet de dégâts.

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

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

Fred : Pareil, il va tenter d'esquiver.

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

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

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

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

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

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

Emma, Julien, Fred : D'accord.

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

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

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

Amina : Parfait. Je rejoins les autres.

[...]

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

Utiliser l'univers

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

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

Gérer les joueurs

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

Pour cela, il serait préférable de choisir une limite au nombre de joueurs, disons 5 joueurs maximum pour un MJ débutant. Il existe aussi des cas où les joueurs, même lorsqu'ils ne sont pas trop nombreux, gênent les autres joueurs (ils parlent d'autre chose, trop fort ou trop souvent, par exemple) ; dans ce cas, le MJ a la tâche de ramener l'ordre sur la table si la situation ne se prête plus au jeu de rôle. En effet, si les joueurs ne sont pas dans l'ambiance du jeu de rôle, ce dernier perd un de ses intérêts primordiaux : il n'est plus immersif. Bien sûr, si rappeler les joueurs à l'ordre à la moindre digression est particulièrement rabat-joie, prévenir les digressions qui feraient perdre du temps est nécessaire : perdre un quart d'heure de jeu sur un lapsus d'un

joueur est idiot.

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

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

Jouer à Hakai Kousen, Jouer avec Hakai Kousen

Il y a des règles ...

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

On peut les modifier ...

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

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

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

Note de Red : J'ai en effet eu quelques discussions sur la place que je donnais aux Pokémon légendaires Arceus et Mew. Pour certains, Arceus doit être considéré comme un Dieu unique, sans égal et Mew le premier Pokémon, qui donna naissance à tous les Pokémon existant. Je donne dans ce livre une interprétation possible du monde de Pokémon, je n'impose absolument pas cette cosmogonie.

Il est également possible de modifier les règles des combats

pour en raccourcir la durée, ou au contraire pour les rendre plus réalistes.

Et on peut en ajouter

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

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

Créer un scénario

L'intrigue

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

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

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

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

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

Note de Red : À titre personnel, par exemple, le scénario « Terreur à l'Aire de Survie » étant principalement axé sur le thème

survival-horror, je prévois toujours mes prochains joueurs avant de le jouer.

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

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

Les rencontres

Une fois l'intrigue et les scènes définies, il faut développer les rencontres durant les scènes nécessitant ces rencontres. Les rencontres font intervenir des humains des Pokémon, parfois toujours la même personne, parfois un Pokémon puissant ... Chose très importante ici : s'il est possible de jouer à Hakai Kousen comme à la série de jeux sur console, il est aussi possible de rendre le jeu plus « subtil ».

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

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

Les lieux

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

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

Les PNJ

« Personnages Non-Joueurs » ou « Personnages Non-Jouables », les PNJ sont les personnages que le MJ aura à interpréter. Il faudra faire attention à leur nombre : un PNJ tous les 100 mètres sera fatigant pour les joueurs, mais aucun PNJ pendant 5 heures

pourrait donner une impression de vacuité assez déstabilisante.

Créer une chronique

La ligne directrice

La ligne directrice est à la chronique ce que l'intrigue est au scénario : un fil directeur : pourquoi est-ce que les personnages sont-ils réunis ? Est-ce qu'une Team en a après eux ? Est-ce qu'ils sont partis à la recherche d'un Pokémon légendaire ? Est-ce qu'ils ont accepté une mission de la part d'un scientifique ou autre ? La ligne directrice constitue l'intérêt principal de la chronique, elle ne doit pas être reléguée au second plan, bien qu'il puisse y avoir des éléments secondaires. Ces éléments pourront supporter la ligne directrice ou, au contraire, pouvoir permettre de séparer le groupe sur plusieurs pistes, permettre de souffler un peu pendant la chronique, voire même de brouiller les pistes pour la ligne directrice.

Des PNJ récurrents

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

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

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

Des quêtes annexes ?

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

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

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

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

C'est bien, c'est mal, c'est pire

Conseils, astuces, dans la bonne humeur !

Interpréter l'univers

C'est bien : Faire voyager les joueurs

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

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

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

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

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

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

Jouer aux dés

C'est bien : Demander à faire des jets

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

C'est mal : ... trop souvent

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

C'est pire : ... pour rien.

Une chose peut être frustrante pour les joueurs : devoir faire des jets quand cela est inutile. Il sera donc déconseillé de demander des jets de conduite toute les heures au joueur conduisant la voiture pour savoir s'il ne s'endort pas ou de jouer entièrement un combat clairement déséquilibré et en faveur des personnages : un Dracaufeu bien entraîné peut mettre KO un Chenipan sauvage simplement en éternuant : serait-il nécessaire de jouer cette scène ?

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

Adapter l'univers

C'est bien : Faire intervenir des Pokémon légendaires

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

Je ne saurais trop vous conseiller d'utiliser la cosmogonie

fournie dans ce Guide du Maître ou de faire la vôtre pour emmener vos joueurs dans un univers merveilleux.

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

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

C'est pire : ... de façon improbable.

De même, si vous avez votre chronique ou vos scénarios sur les Pokémon légendaires, rappelez-vous qu'ils sont en « grand » nombre mais que ce nombre est limité (une bonne cinquantaine) : utiliser 5 Pokémon légendaires par scénario poserait deux problèmes majeurs : les joueurs se sentiraient impuissants face à de tels monstres et ils verraient alors tout le côté « mystique/religieux/théologique » de Pokémon en quelques scénarios.

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

Laisser jouer les joueurs

C'est bien : Utiliser des Pokémon très puissants

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

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

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

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

Attention encore une fois au sentiment d'impuissance de vos joueurs : s'ils ne peuvent rien faire contre « vous » pendant plusieurs scénarios, ils pourraient vous proposer de jouer tout seul ! Si vos joueurs suivent une ligne directrice, cette ligne n'est

pas une raison pour qu'ils n'aient aucune liberté ou aucun moyen d'influencer cette dernière.

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

Modifier les règles

C'est bien : Ajouter des règles faites-maison

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

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

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

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

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

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

Garder à l'esprit : La liberté offerte par le système de jeu ne doit pas être une tentation à ajouter des règles trop complexes qui ralentiraient le déroulement d'une partie.

Gérer sa chronique

C'est bien : Prévoir une intrigue complexe

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

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

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

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

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

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

Garder à l'esprit : Une intrigue doit être compréhensible par vos, certes, mais par vos joueurs également. Si certains points peuvent leur échapper, assurez-vous que cela est dans la logique de la chronique.

Enchaîner les scénarios

C'est bien : Réutiliser les mêmes personnages

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

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

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

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

Incorporer de nouveaux joueurs à votre chronique est une idée louable. Attention à ce qu'ils ne se sentent pas inutiles face aux joueurs déjà présents : si vous dosez la difficulté de votre chronique pour le haut-niveau avec, par exemple, trois joueurs de haut niveau et deux de niveau beaucoup plus faible, ces derniers seront impuissants face aux autres joueurs ou face

aux événements de la chronique. Si vous nivelez pour les joueurs bas-niveau, la partie sera bouclée en très (trop) peu de temps par les joueurs de haut niveau et ceci ennuiera tout le monde, vous y compris.

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

Choisir son univers

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

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

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

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

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

Le pire serait de vouloir garder son sérieux dans un univers clairement puéril. Hakai Kousen ne prend pas de parti pris et laisse le choix au MJ de gérer son univers comme il le souhaite : il est possible de jouer à Hakai Kousen en mode « délire total », cependant cela implique clairement que la partie sera longue à cause des parties de fou-rire entre joueurs. Je parle ici par expérience !

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

Fiche de personnage



Joueur :

XP	Total	Dépensé

Informations générales

Nom :
 Vocation :
 Argent (P\$) :
 Nature :

Apparence

Genre : Peau :
 Âge : Yeux :
 Taille : Cheveux :
 Poids : Corpulence :

Stats

	temp.	perm.	
DEX			Dextérité
FOR			Force
CON			Concentration
END			Endurance
VOL			Volonté
VIT		10	Vitalité

Équipe

.....

Notes

.....

Compétences	Points	Spécialisations	Connaissances	Points	Spécialisations
Bricolage			Éducation		
Charisme			Géographie		
Combat			Informatique		
Conduite			Légendes		
Détection			Médecine		
Discrétion			Médecine Pkmn		
Expression			Nature		
Psychologie			Psychisme		
Sports			Sciences		
Survie			Zoologie		

Inventaire

.....

Historique

.....

Projet de jeu de rôle Pokémon amateur « Hakai Kousen », License de Libre Diffusion 2009 – 2015.

<http://hakai-kousen.com> : Les documents distribués sur le site sont sous license Open Source (LLD).

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

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

Contactez le site : contact@hakai-kousen.com

